

with the opportunity to develop their talents, acquire new knowledge and skills, as well as actively participate in public life. In addition, extracurricular education contributes to the development of “soft skills”, communication skills, critical thinking, emotional intelligence and creativity.

It is noted that today there is an urgent need to rethink the system of extracurricular education based on previous experience, because in modern crisis conditions, in particular due to online learning caused by active hostilities in most of Ukraine, disruption of the educational process due to missile threats, staff shortages and insufficient funding, the process of harmonious development of the individual is under threat.

Among the promising areas of further research, the author sees an analysis of state support for extracurricular activities, features of the modernization of extracurricular institutions, ways to increase the prestige of extracurricular teachers, and public involvement in the development of the extracurricular sector.

Key words: education, extracurricular education, physical education, adolescents, physical education and sports direction.

Дата надходження статті: 28.11.2024 р.

Рецензент: доктор педагогічних наук, доцент Лелека В. М.

УДК 37.01:069:007.2

DOI <https://doi.org/10.37915/pa.vi58.644>

Кармаз М. В.*,

orcid.org/0009-0001-0127-8528

ТРАНСФОРМАЦІЯ ОСВІТНЬОГО ПОТЕНЦІАЛУ МУЗЕЇВ ЗАСОБАМИ ЦИФРОВІЗАЦІЇ І МОДЕЛЮВАННЯ

Пропоноване дослідження розглядає актуальні питання збереження та презентації культурної спадщини в умовах глобалізації й технологічного розвитку. Музеї реалізують важливу роль у збереженні матеріальної та нематеріальної спадщини, а також в адаптації цієї спадщини для нових поколінь. Моделювання й цифровізація освітнього потенціалу є ключовою метафункцією музею, що дає змогу розглядати музей як «модель реального світу». Актуальність теми визначається потребою розроблення ефективних методів представлення культурних об'єктів, що враховують зміни в соціальних і культурно-освітніх контекстах, а також нові вимоги до музеєфікації, зокрема інтерактивні та мультимедійні підходи.

Мета дослідження полягає у вивченні процесів цифровізації, що здійснюються в музейній діяльності, з особливим акцентуванням на збереженні нематеріальної культурної спадщини. Новизна роботи полягає в уведенні концепцій, що характеризують музейну комунікацію як динамічний процес, де музейні об'єкти є елементами складних комунікаційних моделей, формуючи нові смисли та взаємодії.

У статті розкриваються основні характеристики цифровізації освітнього потенціалу музеїв, як-от документування, тезаврування та комунікація, які забезпечують збереження культурно-освітніх феноменів і їх адаптацію до сучасних умов. Особлива увага приділяється взаємодії між автентичною системою об'єкта та його цифровим новим контекстом у музеї. Дослідження підкреслює, що процеси моделювання й цифровізації є невід'ємним складником гуманітарного пізнання і відіграють ключову роль у збереженні та переданні культурно-освітньої спадщини для майбутніх поколінь.

Ключові слова: музей, освітній потенціал, інформаційна діяльність, цифровізація, моделювання, нематеріальна культурна спадщина.

Постановлення проблеми. Збереження та презентація культурної спадщини в умовах сучасних проблем, як-от глобалізація та технологічний розвиток, є ключовим викликом для музеїв. Музеї відіграють важливу роль як у збереженні матеріальної та нематеріальної культурної спадщини, так і у її адаптації для нових поколінь. Цифровізація та моделювання реальності є однією із ключових метафункцій музею, а музейне відображення дійсності можна схарактеризувати як «модель реального світу». Актуальність теми цифровізації освітнього потенціалу музеїв визначається потребою у формуванні ефективних методів представлення культурних об'єктів, які враховують зміни в соціальних і культурних контекстах, а також нові вимоги до музеєфікації, зокрема інтерактивні та мультимедійні підходи.

Аналіз досліджень. Концепція музею як цифрової та моделювальної системи базується на численних дослідженнях, які розглядають музей як семіотичну, комунікаційну й інформаційну систему. Основи теорії музейної комунікації були закладені Д. Камероном [18] і згодом розвинені в багатьох статтях і монографіях.

Водночас сучасні інновації в музейній комунікації досліджували українські науковці та практики, зокрема В. Банах [1], А. Киридон [6; 7], Р. Маньковська [11], І. Матяш [6], К. Смаглій [15] та інші, які характеризували музей як унікальний механізм соціально-культурної комунікації. Цей механізм сприяє відтворенню культури, освітній взаємодії між епохами та культурними спільнотами, а також стимулюванню соціально-культурної активності.

Мета статті – на основі аналізу діяльності музеїв визначити пізнавальні можливості моделювання й цифровізації освітнього потенціалу для збереження та презентації культурної спадщини народу.

При цьому методами дослідження є аналіз наукової літератури з проблеми дослідження, вивчення досвіду діяльності музеїв, узагальнення і конкретизації для формулювання висновків дослідження.

Виклад основного матеріалу. У сучасних умовах музей має реалізовувати свій освітній потенціал. Функціонуючи в межах закладу загальної середньої чи вищої освіти, він є його підрозділом. Зважаючи на зазначене, такі музеї належать до освітньо-розвивального середовища школи чи ЗВО, оскільки підсилюють його систему впливів та умов становлення особистості здобувача освіти, можливостей для її розвитку, що «міститься в просторово-предметному, соціально-комунікаційному, психолого-дидактичному і пізнавально-мотиваційному компонентах» [12, с. 42]. Так, пізнавальним для здобувачів освіти є музей іграшки, експозиція якого може відображати актуальні на сьогодні експонати – дитячі іграшки та предмети ігрової діяльності воєнної тематики (лук, стріли, меч, рушниця, озброєні вершники, дерев'яні та металеві фігурки солдатів, лицарів) [13]. Для того, щоб музей був забезпечений відвідувачами і не виконував лише роль місця збереження експонатів, слід постійно шукати шляхи для пропагування його функцій формування знань з історії, народознавства, освіти культури теорії і практики виховання у зацікавленій аудиторії, зокрема у здобувачів освіти. Трансформації освітнього потенціалу музеїв сприяє реалізація цифровізації, яка є процесом, що «передбачає перехід галузевої інформації та комунікації у цифровий формат» [16, с. 39].

Досліджуючи питання цифровізації музеїв закладів освіти, можна стверджувати, що на впровадження цього процесу поширюються проблеми диджиталізації освіти. Зокрема це потреба створення якісного україномовного контенту, наявність значних затрат часу та особистих ресурсів відповідальних за діяльність музею працівників, недостатність умов для підвищення їх кваліфікації щодо інформаційно-комунікаційної компетентності, відсутність системи у нормативно-правовій базі щодо цифровізації музеїв закладів освіти, брак фінансування тощо [16, с. 41–44]. Однак здійснення цифровізації музеїв закладів освіти сприятиме мобільній взаємодії їх працівників (чи відповідальних осіб) та відвідувачів, підвищенню рівня мотивованості здобувачів освіти пізнавати уроки

минулого задля побудови майбутнього й загалом підготовки випускника як патріота своєї країни.

Цифровізація є комплексним процесом, «що охоплює різні аспекти музейної діяльності, включаючи оцифрування колекцій, створення цифрових каталогів, аналітичну діяльність, освітні програми та цифровий маркетинг» [9, с. 161]. Реалізуючи зазначені дії, музеї сприяють вдосконаленню власного освітнього потенціалу.

Оцифрування колекцій передбачає продукування цифрових копій документів, архівів та експонатів. Наявність цифрових зображень і 3D-моделей сприяє розвитку освітнього потенціалу музею; це підвищує рівень його інклюзивності та інтерактивності. Так, здобувачі освіти, які цікавляться конкретною історично та національно важливою проблемою, мають ширшу доступність до колекцій: навіть перебуваючи далеко від музею чи не маючи фізичної змоги його відвідати, відвідувач може користуватися віртуальним доступом. Це забезпечує краще збереження експонатів: таким чином мінімізується можливість їх пошкодження чи руйнування.

Що ж до підтримки інтерактивності, то здобувачі загальної середньої чи вищої освіти можуть глибше вивчити структуру об'єкта, його функцію чи історію, оскільки через використання 3D-моделей доступним є погляд на об'єкт із різних боків, розглядання його деталей зблизька та цілісне його сприйняття на відстані. А через використання, для прикладу, віртуальної реальності можна дослідити конкретний історичний період чи відвідати всі зали музею. Це значно доповнює процес здобуття тематичних знань учнями чи студентами.

Створення цифрових каталогів музею також сприяє вдосконаленню визначених компетентностей здобувачів освіти. Така електронна база може містити інформацію про музейні колекції у формі текстових описів, фотографій, аудіовізуальних матеріалів та, якщо це можливо, 3D-моделей експонатів. Такий список є корисним для відвідувачів, які мають освітню мету. Вони можуть швидко визначити, чи є те, що вони шукають, а також знайти те, що їм потрібно, а що – ні.

У колекціях музеїв часто є рідкісні експонати; вони задано цінні для постійного показу, тому їх наявність у цифровому каталозі розширює можливості для здобувачів освіти переглянути їх та збагатити знання, що з ними пов'язані. Якщо цифровий каталог передбачає мультимедійну інтеракцію, то відвідувач вдосконалює свої дослідницькі навички щодо вивчення артефактів, а також уміння порівнювати. Маючи змогу розглянути об'єкти різних історичних епох, здобувач освіти може визначити їх подібність та відмінність. Так само здійснюється двосторонній зв'язок: через цифрові каталоги здобувач освіти (учень чи студент) формує тематичні знання, а у процесі здобуття таких знань також навчається взаємодіяти з цифровими засобами, які власне й відображають ці каталоги.

Аналітична діяльність музею сприяє спрямуванню його роботи щодо підвищення освітнього рівня здобувачів освіти. Це пов'язано з тим, що збір інформації про аудиторію, її інтереси та потреби, статистику взаємодії з експонатами дає змогу визначити, у чому полягають переваги діяльності закладу і що ще потрібно вдосконалити, щоб повною мірою ефективно забезпечувати формування компетентностей у здобувачів (для прикладу – додати конкретні описи об'єктів, QR-код із покликанням на детальну інформацію про історичний період тощо).

Освітні програми музеїв володіють значним освітнім потенціалом, оскільки саме вони безпосередньо спрямовані на пізнання відвідувачем корисної та цікавої для нього наукової інформації. Такі освітні програми обов'язково мають підтримуватися цифровими застосунками. По-перше, це робить їх доступнішими й захопливішими для сучасного здобувача освіти, а по-друге – дає змогу їм повніше відобразити дані про експонати. Так, доцільно впроваджувати навчальні онлайн-курси, онлайн-майстеркласи, онлайн-семінари на платформах відеозв'язку, застосовувати комп'ютерні ігри та вправи, вебквести, установлювати аудіогіди тощо.

Для зацікавлення здобувачів освіти можливістю оволодівати знаннями, які може надати музей, доцільно реалізовувати цифровий маркетинг. Таргетована реклама в Інтернеті, ведення сторінки в соціальних мережах із публікуванням інформації про артефакти та оголошеннями про події, активне ведення вебсайту закладу тощо дають змогу залучити ширшу аудиторію до діяльності музею, а на основі цього – поглибити знання відвідувачів, розвивати в них критичне мислення, формувати культурну компетентність і забезпечувати якісну інтеграцію інформальної та неформальної освіти з формальною [9, с. 164–166].

Аспект цифровізації та моделювання реальності в музеї є однією з основних характеристик музею як комунікаційної системи, адже «музейна мова» (яка досі не повністю досліджена і в багатьох аспектах залишається незрозумілою) є «вторинною семіотичною (моделювальною) системою», подібною до мистецтва, художньої літератури, кінематографу тощо.

Механізм цифровізації та моделювання, що застосовується в музеї, складний і багатоаспектний. Від самого початку, реалізуючи свою основну «базову» функцію – документування, музей активно здійснює процес цифровізації та моделювання, оскільки музейні працівники підходять до реальності з певною гносеологічною та аксіологічною концепцією, що відображається сьогодні у спеціальних текстах – концепціях наукового документування чи комплектування.

Гносеологічний аспект цифровізації та моделювання найбільш повно виявляється на етапі тезаврування, коли система комунікації передбачає створення та сприйняття нової моделі реальності.

Матеріальні об'єкти та їхні значення, так само як і тимчасові форми репрезентації – мови, соціально-освітні практики, перехідні види мистецтва, традиції, норми тощо, у межах будь-якого відтинка реальної дійсності не існують ізольовано. Вони утворюють складно організовану систему, яку можна назвати «автентичною системою». У цій системі об'єкти мають певну функцію та семантику, які, безсумнівно, є динамічними, проте ця динаміка може виявлятися лише в межах, що визначаються структурою самої системи. Вихід об'єкта за межі автентичної системи призводить до втрати ним функційних і/або семантичних зв'язків. Такий об'єкт може бути сприйнятий або як неструктурований (зміна функції та семантики), або як такий, що більше не існує (або сприймається як такий).

У культурі існують феномени, які можуть продовжувати своє існування та розвиток лише в природному середовищі, а також ті, що потребують штучних умов для збереження. Коли певний культурний феномен випадає з актуальної культури, відбувається його деактуалізація. Це явище може мати два сценарії розвитку. Перший – повне й остаточне випадіння, коли об'єкт більше не може бути повернутий до системи, і його реконструкція можлива лише за непрямыми ознаками, слідами, що залишилися в культурній системі. Для прикладу, так можлива реконструкція втрачених частин архітектурних споруд, письмових джерел, обрядів, мов, які залишили сліди в пізніших культурних формах.

Другий напрямок – часткове випадіння, яке дає можливість реактуалізації або перенесення об'єкта в семантично марковану зону, що виконує в культурі функцію збереження певних феноменів. Часткове випадіння може бути пов'язане з функційною або конструктивною зношеністю матеріального предмета, утратою частини його семантики (смислу) або обох аспектів одночасно. У такому разі часткове випадіння з автентичної системи дає змогу зберегти об'єкт у штучно створеній зоні, однією з яких є сучасний музей.

У цьому контексті заслуговують на увагу дві концепції, що стосуються зміни змісту об'єкта реальної дійсності під час переходу з одного стану в інший. В. Дунгер виокремлює п'ять стадій роботи з об'єктом – спостереження, збирання, оброблення, консервування та збереження (Magazinierung). Перші дві стадії відбуваються в межах «первинного контексту» об'єкта (Primärkontext), а три останні – в межах «вторинного контексту» (Sekundärkontext). Із кожним переходом між стадіями відбувається певна втрата інформаційного змісту, але водночас на кожному етапі нарощується новий тип

інформаційного змісту. Це призводить до того, що на фінальній стадії предмет опиняється в новій інформаційній системі, новому контексті, який формується поступово на кожній попередній стадії [19].

Подібну концепцію пропонує П. ван Менш. Дослідник також розрізняє два основні контексти – первинний і вторинний. При цьому в межах первинного контексту можна говорити про культурний контекст, специфічний контекст творця об'єкта і контекст споживача (того, хто використовує об'єкт). У вторинному контексті виділяються специфічний медіальний контекст, контекст публіки (відвідувачів музею) та вторинний культурний контекст, у який потрапляє об'єкт [23].

Кожен об'єкт у таких зонах піддається процесу «музеїлізації» або цифровізації, який, за З. Саранським, реалізується у трьох основних сферах – селекції (документування), тезаврування та комунікації [24]. Об'єкт, що зберігається в музеї або в інших формах музейного відношення до реальності, проходить через певний ціннісний фільтр і отримує первинні ціннісні характеристики. У сучасному музеєзнавстві цей процес називають документуванням, яке є першим етапом у пізнанні музейності [5]. Теорія музейного документування досліджує проблеми оцінювання та відбору, а також вилучення з реальної дійсності тих об'єктів, які мають культурну чи історичну цінність.

Процес документування можна вважати початковою стадією музейного оцифрування дійсності, оскільки його вихідною точкою є «попереднє знання» цінності певного об'єкта, що визначає підхід до реальності крізь призму конкретної системи цінностей. Іншими словами, будь-яке зібрання предметів, вилучених із середовища їх існування, виникає як осмислене, адже необхідним є існування суб'єкта (індивідуального або колективного), який наділяє ці предмети ціннісними значеннями [3]. Цей суб'єкт або реалізує певну культурну норму відношення до предметного світу, або вперше задає її. Згідно з цією системою координат один об'єкт стає цінним, а інший – ні.

Добір предметів на основі їхніх структурних і контекстуальних характеристик передбачає їх включення у певну реальну або поки що віртуальну модель тієї дійсності, яка була автентичною системою для об'єкта. У контексті опису функціонування об'єкта культури як спадщини процес документування, хоча й надзвичайно важливий, може розглядатися як проміжний.

Кожен об'єкт реальності, потрапляючи до музею, неминуче проходить стадію «тезаврування» (другий етап пізнання музейності). Музейне тезаврування охоплює осмислення суспільно значущої історичної та культурної цінності музейних предметів в межах науково-фондової діяльності, що виявляється в їхньому дослідженні, обліку та збереженні. У процесі пізнання цінності створюється документація, яка фіксує та юридично закріплює цінність музейних предметів, включає їх до реєстрів, а також проводяться дослідження, спрямовані на охорону музейних предметів як національного, культурного й історичного надбання, потенціал якого розкривається завдяки комунікаційним можливостям музею [10].

Ми розглядаємо музей як інформаційно-комунікаційну систему. Музейне моделювання, яке є третьою складовою «ланцюжка підпроцесів» у «фазі інфопроцесу» музею, спрямоване на формування «джерела інформації» – тексту, що його сприймає «відвідувач / комунікант» [8]. Цей текст є музейною моделлю реального об'єкта, поданою у формах, що відповідають сприйняттю певної категорії відвідувачів музею. Процес моделювання охоплює чотири послідовні етапи: створення теоретичної моделі репрезентованого об'єкта, розроблення конкретної тематики майбутнього «музейного повідомлення», визначення необхідної методологічної бази для музейного моделювання вибраного об'єкта, а також створення попередньої музейної моделі об'єкта реальності [4].

Процес тезаврування, тобто визначення цінності певного об'єкта, є одним із ключових етапів музейного моделювання реальності, оскільки в його межах об'єкт знаходить своє місце в системі знань про своє «автентичне середовище». Музейне тезаврування органічно вписується в гносеологічну функцію культури та тісно пов'язане

з особливостями гуманітарного пізнання загалом. Саме цей узаємозв'язок з особливостями гуманітарного пізнання визначає модельований характер досліджуваної реальності.

Моделювання є невід'ємною характеристикою гуманітарного пізнання. Ураховуючи думку М. Бахтіна про пріоритет категорії тексту в гуманітарних науках, варто зазначити, що метою будь-якого гуманітарного пізнання є побудова моделі тексту. Така модель становить собою теоретичну реконструкцію тексту для максимально точного відтворення його сенсу. У цьому контексті сенс може бути осмислений не просто як певний змістовний обсяг, а як реалізація дослідницького нарративу (створення дослідницького тексту-моделі реальності – науковий опис, паспорт музейного предмета, стаття, монографія) та усвідомлення дистанції між автентичною та актуальною системами [2].

Структура гуманітарної моделі прагне поєднати авторський (об'єктивну інтерпретацію тексту) і додатковий смисл. Новий смисл, який додається до реконструкції тексту інтерпретатором, є необхідним елементом «співтворчості» між автором і інтерпретатором. Збереження об'єктивно-істинного ядра моделі тексту є відповідною умовою для адекватної інтерпретації. Ретроспективний аналіз дослідника дає змогу зробити висновок про можливість співіснування декількох рівноправних моделей певної реальності, які взаємодіють як конкурувальні теорії згідно з термінологією Т. Куна. Сформована дослідницька парадигма впливає на характер музейної моделі реальності, адже визначає як процес збирання, так і оцінку інформаційного потенціалу музейного предмета та комунікативні можливості експозиції [20].

Одним із ключових етапів у процесі музейного моделювання реальності є той, який зазвичай називають загальним терміном «музейна комунікація». Це явище є досить неоднорідним і включає в себе різноманітні складові, методи й форми. Загалом музейна комунікація може бути фундаментом для презентації об'єктів, що зберігаються та вивчаються в музеї. Вона є тим самим простором, де музей взаємодіє із сучасною культурою, стаючи відкритою системою.

Однією з провідних форм музейної комунікації є музейна експозиція, яка є метатекстом, створеним на основі збережених у музеї об'єктів, обсягу їх описів і концепції представленої реальності. Експозиція, будучи текстом колективного авторства, може розглядатися як одна з кінцевих форм музейного моделювання. Вона становить собою модель деякого аспекту реальності, де музейні об'єкти розміщені в штучно створеному контексті, який впливає на їхнє сприйняття відвідувачами.

У сучасних музеєзнавчих дослідженнях дедалі частіше піднімається питання про інший контекст існування музейних об'єктів, а отже, про ще одну модельовальну систему – контекст відвідувача. Це важливо, адже інформаційна насиченість музейного об'єкта прямо залежить від рівня знань відвідувача про епоху, яку цей об'єкт представляє. Останнім часом музейний відвідувач стає об'єктом численних досліджень, що пояснюється потребою конкурентної боротьби музею з іншими соціокультурними інститутами. Відвідувач музею часто осмислюється як представник певної статево-вікової групи або як клієнт.

На нашу думку, корисним підходом для теоретичного музеєзнавства й музейної практики було б застосування термінів з постструктуралістського літературознавства та теорії рецептивної естетики. Згідно з цим підходом музейний відвідувач може бути розглянутий як «суб'єкт музейної комунікації» – реальний творець смислів, які виникають під час сприйняття музейного метатексту, а також як «стратегія читання» музейного повідомлення або «імпліцитний відвідувач» [21] – ідеальний відвідувач, що існує у свідомості творця експозиції.

Перший аспект зосереджується на тому, що не сам об'єкт «надає інформацію», а відвідувач наділяє експонат смислами, які виникають у нього під час взаємодії з цим предметом. У цій ситуації об'єкт постає як натяк, що мобілізує знання відвідувача і спонукає його до побудови такої конфігурації фрагмента культури, де всі зв'язки

тягнуться до цього об'єкта. Дослідження «імпліцитного відвідувача» в контексті вивчення «музейної мови» поки що залишаються недостатньо вивченими. Однак важливо зазначити, що відвідувач, «приносячи» до музею свої знання та систему цінностей, діє як реально чинний суб'єкт рецепції, який бере участь у музейному моделюванні реальності.

У музеєзнавстві існує тенденція розглядати відвідувача як певну абстракцію, здатну чи не здатну сприймати музейне повідомлення. Дослідники наголошують, що поруч із суб'єктом, який формує осмислене зібрання, завжди існує й суб'єкт, що сприймає, який також є носієм певних культурних настанов. Порозуміння можливе лише за умови, якщо смисл, вкладений у зібрання, буде адекватно сприйнятий [17]. Деякі дослідники припускають, що відвідувач може декодувати експонат навіть глибше, ніж задумували автори експозиції. Проте через те, що тезаврус відвідувача часто нижчий, ніж у творців експозиції, зміст, вкладений авторами, не завжди повністю сприймається реципієнтом. Це створює феномен, названий «простором публічної самотності», коли «загальнодоступність» означає «чийсь, але не мій» [14].

Відвідувач відіграє в музеї одну з найважливіших ролей, подібну до ролі читача у сприйнятті літературного твору. Зокрема, музейний глядач є каталізатором процесів трансформації музейного повідомлення, закладеного в змісті та художньому вирішенні експозиції. Цей процес призводить до того, що не лише музей і його мова впливають на відвідувача, але й сам відвідувач через акт рецепції музейної експозиції здатен змінювати механізм моделювання музею.

Отже, можна говорити про те, що моделювальний механізм музею складається з чотирьох семантично значущих сфер, які динамічно взаємодіють одна з одною: автентичний контекст реального об'єкта, витягнутого із середовища побутування; контекст дослідження, у межах якого створюється дослідницька модель реальності й відбувається накопичення знань; контекст експозиції, де на основі автентичних свідчень, дослідницької моделі та концепції експозиції створюється модель реальності як метатекст; контекст відвідувача, що представляє активну або пасивну рецепцію музейного повідомлення.

Узаємодію цих контекстів можна уявити як чотири розімкнуті сфери, що дотикаються одна до одної, з музейним об'єктом у центрі. Ці сфери можуть взаємодіяти між собою різною мірою, але ніколи повністю не збігаються, й ніколи не буває так, що зовсім не дотикаються. У першому разі можна говорити про повну тотожність контекстів або про наявність тенденційності в підходах дослідника чи експозицієра. У другому разі комунікація та адекватна інтерпретація об'єкта стає неможливою. Для прикладу, адекватність сприйняття відвідувачем музейного об'єкта залежить від того, наскільки він має певні знання про автентичну систему, способи її вивчення й особливості «музейної мови». При цьому знання про музейну мову набуваються подібно до естетичного досвіду в процесі музейної комунікації: чим більше разів відвідувач бував у музеях, тим більше він знає про музейну мову.

Нематеріальна культурна спадщина як об'єкт, для збереження і презентації якого з низки причин потрібне посередництво музею, очевидно існує в тих самих зонах, що й матеріальний предмет. Чотири розглянуті нами контексти демонструють процес конструювання тієї моделі нематеріальної компоненти культури, що була розглянута нами як «смісл» об'єкта. У такому контексті важливо усвідомити, що «збереження» початкового смислу можливе лише з певними застереженнями – частина смислу неминуче втрачається, проте об'єкт набуває нового смислового наповнення, яке не було притаманне йому в автентичному середовищі.

Збереження тимчасових форм репрезентації в культурі в межах музею також потребує певних застережень. У межах глобального руху зі збереження нематеріальної культурної спадщини ЮНЕСКО реалізувало низку заходів, спрямованих на документування зникаючих форм знань і навичок різних народів світу. Для прикладу, в Угорщині та інших країнах Східної Європи здійснювалося тривале документування

музичних традицій, що призвело до накопичення значного обсягу записів і матеріалів про традиційну музику. Подібні проекти, як-от «Відкриті музичні архіви в Інтернеті», спрямовано на надання вільного доступу до цих баз даних.

У Філіппінах задля збереження давніх знань про рослини здійснювалося документування за допомогою старших членів спільноти, які передавали свої знання молодшим, що їх фіксували. У результаті цього проекту було створено мультимедійні матеріали й освітні ресурси англійською та місцевою мовою субанен.

Однак виникає питання, наскільки подібне документування можна вважати збереженням нематеріальної спадщини, адже в такому контексті «захист» означає не стільки музеїзацію, скільки забезпечення живого стану під час передання та розвитку цих знань [25]. У такому контексті варто звернути увагу на дослідження німецького вченого Торольфа Ліппа, який присвятив свою роботу проблемі «диджиталізації» нематеріальної культурної спадщини. Т. Ліпп визначає чотири основні типи комунікаційних засобів. Перший тип – це людина як носій інформації, де передання знань відбувається через спостереження та наслідування з боку реципієнта. Другий тип містить тексти, написані природними мовами. Третій тип – це аудіовізуальні засоби комунікації, як-от радіо, телебачення та кіно. І нарешті, четвертий тип – це Інтернет. Т. Ліпп стверджує, що «особлива якість нематеріальної культури полягає в її принциповій відкритості та рухливості, у здатності виражати світ через символи, а також у процесі колективної діяльності, яка ніколи не завершується, і яка завжди відображає щось важливе про людину» [22].

Згідно з його поглядами перший тип комунікативних засобів здатний передавати нематеріальні аспекти освіти та культури завдяки безпосередньому контакту між людьми. Другий і третій типи засобів, навпаки, утворюють замкнені форми комунікації [там само]. Через це поширені в етнологічній та антропологічній практиці методи, як-от фотографічна фіксація та створення відеофільмів, не можуть бути розглянуті як ефективний спосіб збереження нематеріальної культурної спадщини.

Четвертий тип комунікації – Інтернет – об'єднує всі три попередні типи, поєднуючи повний спектр аудіовізуальних засобів із принциповою інтерактивністю комунікації. Однак, за словами Т. Ліппа, коли мова йде про нематеріальну культурну спадщину, важливо говорити насамперед про «роботу людей з людьми, яка ніколи не завершується і яка, з погляду нематеріальної культурної спадщини, передається цифровими (digital) засобами» [22].

На сьогодні є приклади збереження нематеріальної культурної спадщини через упровадження відповідних предметів у навчальні програми шкіл і закладів вищої освіти. Зокрема, в Китаї здійснюються спроби поширити в освітніх закладах навчання традиційних навичок і технологій виготовлення або створення об'єктів. Проте цей підхід, що передбачає пряме передання спадщини, часто стикається з опором, оскільки вважають, що збереження автентичності нематеріальної культурної спадщини краще забезпечується в природному середовищі, де існують відповідні умови й атмосфера.

Ідеться про те, що відновленню й охороні мають підлягати також умови, в яких зародився й розвивався певний вид культурної спадщини. Це викликає важливі питання в сучасному музеєзнавстві: чи може музей стати ефективним інструментом для збереження нематеріальної спадщини? Музеї володіють значним досвідом не лише у збереженні матеріальних об'єктів, але й у відтворенні культурно-освітнього середовища, яке є важливим для підтримки автентичної атмосфери існування спадщини.

Актуалізація традиційної культури в умовах сучасного музею супроводжується низкою суттєвих особливостей. Сьогодні музеї не обмежуються лише збиранням артефактів із минулого й фіксацією процесів, звичаїв та фольклору через записи, фотографії, аудіо й відео. Вони роблять спробу моделювати й цифровізувати сам процес культурного виробництва і створення культурного тексту.

Для ефективного збереження нематеріальної культурної спадщини потрібно передусім визначити об'єкт у його автентичному середовищі та внести його до відповідного реєстру. Уся інформація про об'єкт має бути зафіксована на матеріальних носіях. На цьому етапі музею важливо зібрати автентичні предмети, що репрезентують різні аспекти нематеріальної культури – речові, образотворчі, звукові й інші джерела, що документують нематеріальну форму, яка підлягає музеєфікації. Якщо об'єкт має потенціал для відновлення, музей може підтримувати його актуалізацію.

Проте ключовим елементом у цьому процесі залишається людина – «носіє традиції», яка здійснює безпосередню актуалізацію об'єкта. Методи актуалізації залежать від того, хто відіграє роль носія традиції. Якщо нематеріальний об'єкт може бути інтегрований у сучасну культуру через фіксацію або відновлення, то просто зафіксована інформація є недостатньою – необхідне постійне оновлення об'єкта для збереження його автентичності. Якщо ж відновлення неможливе, то актуалізація в музейному контексті може здійснюватися через моделювання.

Отже, музеї можуть зберігати нематеріальні форми культури, але в специфічний спосіб. Традиційна культура, будучи представлена в музеї, змінює свою сутність і набуває нової ролі в процесі комунікації. Замість початкових утилітарних або ритуальних функцій на першому плані постає музейна функція, що забезпечує спадкоємність і самоідентифікацію суспільства.

Можна стверджувати, що будь-яке збереження культури має умовний характер, оскільки на практиці актуалізація нематеріальної культурно-освітньої спадщини часто здійснюється як збереження елементів, які представляють певний «панхронний» зріз культури. У цьому процесі різні за часом і простором явища постають як єдине ціле, де особистий внесок конкретного виконавця або творця нематеріальної форми (що виявляється за будь-якого акту, пов'язаного з нематеріальними формами культури, чи то виготовлення предмета побуту, чи то виконання фольклорного твору) часто втрачається на користь акценту на сталі традиції. Унаслідок цього зникає варіативність, яка є невід'ємною частиною живої традиції.

Актуалізувати нематеріальні форми культури в музеї можуть її носії та працівники закладу. Також це може здійснюватися відвідувачами музею, що створює інтерактивний досвід зі значним впливом на аудиторію, коли відвідувачі стають «учнями» у процесі передання традиції. Хоча присутність носія традиції, носія нематеріальної форми в музеї забезпечує певний рівень збереження, повне збереження нематеріальної спадщини є проблематичним через зміну кількісних і якісних характеристик реципієнтів, які є важливим аспектом нематеріальної складової культури.

Тому варто зазначити, що зміна рецепції матеріальних об'єктів у музейному контексті призводить до трансформації їхньої нематеріальної складової – змісту. Музей створює новий зміст і нову реальність. Також специфічні форми рецепції часових форм репрезентації, для прикладу – сприйняття фольклорних жанрів в етнографічному музеї, можуть відрізнитися від комунікативної системи традиційної культури й реалізувати інші функції, як-от рекреацію. Узаємодія між реципієнтом і носієм традиції в цьому контексті також набуває нетрадиційного характеру, що так само впливає на саму традицію.

Висновки. У результаті дослідження слід підкреслити, що моделювання й цифровізація в музеї є невід'ємною частиною збереження культурно-освітньої спадщини та її передання наступним поколінням. Музейне моделювання й цифровізації сприяють формуванню нових комунікаційних моделей, що враховують як автентичність об'єктів, так і сучасні соціокультурні контексти.

Перспективи подальших досліджень передбачають розвиток методологічних підходів до інтеграції інноваційних технологій у музейну комунікацію, а також вивчення впливу різних контекстів на сприйняття музейних експозицій здобувачами освіти. Подальше дослідження також може зосередитися на розширенні концепції музею як освітньої системи, зокрема в аспекті інтерактивних та віртуальних представлень

і виставок, що дає змогу зберегти і транслювати нематеріальну культурно-освітню спадщину в умовах швидкозмінного світу.

Список використаних джерел:

1. Банах В., Барановська Н. Експозиційна робота музеїв: навчальний посібник. Львів : Логос, 2018. 175 с.
2. Бахтін М. Висловлювання як одиниця мовленнєвого спілкування. *Антологія світової літературно-критичної думки ХХ ст.* / Львів. держ. університет ім. Івана Франка. Центр гуманіт. дослідж., Наук. т-во ім. Шевченка; за ред. М. Зубрицької. Львів : Літопис, 1996. С. 308–317.
3. Бондарець О. В. Структура музеєзнавства : актуальні проблеми розвитку науки. URL: <https://ekmair.ukma.edu.ua/server/api/core/bitstreams/b699efb4-20a9-4c4e-8268-05acd3159df9/content>
4. Гріффен Л. Музей як соціокультурний феномен. *Ніжинська старовина*. 2012. Вип. 14 (17). С. 5–11.
5. Довгалюк І. Початки звукового документування народної музики в Україні. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Музичне мистецтво*. 2018. № 1. С. 67–82.
6. Дубровіна Л. А., Киридон А. М., Матяш І. Б. Інституції пам'яті: архіви, бібліотеки, музеї та культурно-історичні заповідники. *Енциклопедія історії України: Україна – Українці*. Кн. 2 / редкол. : В. А. Смолій (голова) та ін. НАН України. Інститут історії України. К. : Вид-во «Наукова думка», 2019. 842 с. URL: <http://www.history.org.ua/?termin=2.23>
7. Киридон А. М. Музеї в соціокультурному просторі суспільства: пам'яттєва парадигма. *Історико-культурна спадщина: збереження, доступ, використання: збірка наукових праць* / відп. ред. Тюрменко І. Тернопіль : ФОП Шпак В.Б., 2017. С. 97–105.
8. Лебідь Т. П. Інформаційно-комунікаційна діяльність музеїв Вінниці у збереженні національної ідентичності. *Інформація та соціум* (м. Вінниця, 25 червня, 2020). Вінниця, 2021. С. 83–85.
9. Лебідь Т. Цифрові технології в презентації музейних колекцій: досвід та перспективи застосування у музейній педагогіці. *Гуманітарні студії : історія та педагогіка*. 2024. Вип. 2. С. 161–175. URL: <http://gsip.wunu.edu.ua/index.php/gsipua/article/view/213>
10. Левченко В. Музейність у системи почуттів культурної пам'яті. *Дόξα / Докса*. 2022. Вип. 1 (37). С. 138–142.
11. Маньковська Р. В. Музеї України у суспільно-історичних викликах ХХ – початку ХХІ століть. Львів : Простір-М, 2016. 408 с.
12. Писарчук О. Освітньо-розвивальне середовище як фактор підвищення якості підготовки майбутніх учителів. *Партнерство взаємодії як фактор підвищення якості освіти : матеріали міжнародного науково-практичного семінару* (м. Тернопіль, 18 лютого 2020 р.). Тернопіль: ТНПУ ім. В. Гнатюка, 2020. С. 42–44.
13. Писарчук О., Руденський Р. Теоретичні аспекти дослідження теми війни в іграшках та ігровій діяльності дітей дошкільного віку. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. Сер. Педагогіка*. Тернопіль : ТНПУ ім. В. Гнатюка, 2022. № 2. С. 120–126.
14. Руденко С. Мова музейних пам'яток як метафізична теорія. *Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури*. 2018. № 41. С. 49–57.
15. Смаглій К. В. Європейський досвід реформування музейної сфери: уроки для України. URL: <https://core.ac.uk/reader/149243470>
16. Чайка В. М., Шишак А. М. Діджиталізація початкової освіти: проблеми і перспективи. *Педагогічний альманах: збірник наукових праць* / редкол. В. В. Кузьменко (голова) та ін. Херсон: КВНЗ «Херсонська академія неперервної освіти», 2021. Випуск 50. С. 38–47.
17. Яковець І. О. Комунікаційний простір сучасного музею як одна з основних категорій теорії музейної комунікації. *Вісник ХДАДМ*. 2014. Вип. 4–5. С. 129–133.
18. Cameron D. F. A Viewpoint: The Museum as a Communications System and Implications for Museum Education. *Curator: the Museum Journal*. 1968. Vol. 11. Issue 1. March. Pp. 33–40.
19. Dünger W. Sammlungstätigkeit als wissenschaftliche Aufgabe. *Abhandlungen und Berichte des Naturkundemuseums Görlitz*. 1984. № 58. S. 3–12.
20. Graf B. Besucherbezogene Museumsforschung zwischen Anspruch und Wirklichkeit. *Museumskunde*. 1985. # 50. S. 157–162.
21. Iser W. Der implizite Leser : Theorie ästhetischer Wirkung. München, 1976. 257 s.

22. Lipp T. Arbeit am medialen Gedächtnis. Zur Digitalisierung von Tntangible Cultural Heritage. URL: <https://books.openedition.org/ksp/3910>
23. Mensch P. van A structural approach to muscology. *Informatica Museologica*. 1984. № 82–84. Pp. 99–103.
24. Stransky Z. Z. Archeologie a muzeologie. Brno : Masarykova univ. v Brne, 2005. 315 s.
25. Walcher M. Kulturerbe und Tourismus. Werte schätzen – Potentiale entdecken. URL: https://www.oerv.at/wp-content/uploads/2012_Walcher.pdf

References:

1. Banakh, V. M., & Baranovska, N. (2018). *Ekspozyziina robota muzeiv: Navchalnyi posibnyk* [Exposition work of museums: Textbook]. Lviv: Logos [in Ukrainian].
2. Bakhtin, M. (1996). Vyslovliuvannia yak odynytisia movlennievoho spilkuvannia [Utterance as a unit of speech communication]. In M. Zubrytska (Ed.), *Antolohiia svitovoi literaturno-krytychnoi dumky XX st.* (pp. 308–317). Lviv: Litopys [in Ukrainian].
3. Bondarets, O. V. *Struktura muzeieznavstva: aktualni problemy rozvytku nauky* [The structure of museology: current issues in the development of the science]. Retrieved from <https://ekmair.ukma.edu.ua/server/api/core/bitstreams/b699efb4-20a9-4c4e-8268-05acd3159df9/content> [in Ukrainian].
4. Hriffen, L. (2012). Muzei yak sotsiokulturnyi fenomen [The museum as a sociocultural phenomenon]. *Nizhynska starovyna*, 14(17), 5–11 [in Ukrainian].
5. Dovhaliuk, I. (2018). *Pochatky zvukovoho dokumentuvannia narodnoi muzyky v Ukraini* [Beginnings of sound documentation of folk music in Ukraine]. *Visnyk Kyivskoho natsionalnoho universytetu kultury i mystetstv. Serii: Muzychne mystetstvo*, (1), 67–82 [in Ukrainian].
6. Dubrovina, L. A., Kyrydon, A. M., & Matiash, I. B. (2019). *Instytutysii pam'iaty: arkhivy, biblioteky, muzei ta kulturno-istorychni zapovidnyky* [Memory institutions: archives, libraries, museums and cultural-historical reserves]. In V. A. Smolii (Ed.), *Entsyklopediia istorii Ukrainy: Ukraina – Ukrainsi* (Vol. 2, p. 842). Kyiv: Naukova dumka. Retrieved from <http://www.history.org.ua/?termin=2.23> [in Ukrainian].
7. Kyrydon, A. M. (2017). *Muzei v sotsiokulturnomu prostori suspilstva: pam'iatteva paradyhma* [Museums in the sociocultural space of society: memory paradigm]. In I. Tiurmenko (Ed.), *Istoryko-kulturna spadshchyna: zberezhennia, dostup, vykorystannia: Zbirka naukovykh prats* (pp. 97–105). Ternopil: FOP Shpak V. B. [in Ukrainian].
8. Lebid, T. P. (2021). *Informatsiino-komunikatsiina diialnist muzeiv Vinnytsi u zberezhenni natsionalnoi identychnosti* [Information and communication activity of Vinnytsia museums in preserving national identity]. *Informatsiia ta sotsium (Vinnytsia, June 25, 2020)* (pp. 83–85). Vinnytsia. [in Ukrainian].
9. Lebid, T. (2024). *Tsyfrovi tekhnolohii v prezentatsii muzeinykh koleksii: dosvid ta perspektyvy zastosuvannia u muzeinii pedahohitsi* [Digital technologies in the presentation of museum collections: experience and prospects for application in museum pedagogy]. *Humanitarni studii: istoriia ta pedahohika*, 2, 161–175. Retrieved from <http://gsip.wunu.edu.ua/index.php/gsipua/article/view/213> [in Ukrainian].
10. Levchenko, V. (2022). *Muzeinist u systemy pochuttiv kulturnoi pam'iaty* [Museumness in the system of cultural memory feelings]. *Dóxa / Doksa*, 1 (37), 138–142 [in Ukrainian].
11. Mankovska, R. V. (2016). *Muzei Ukrainy u suspilno-istorychnykh vyklykakh XX – pochatku XXI stolittia* [Museums of Ukraine in socio-historical challenges of the 20th – early 21st centuries]. Lviv: Prostir-M. [in Ukrainian].
12. Pysarchuk, O. (2020). *Osvitno-rozvyvalne seredovyshche yak faktor pidvyshchennia yakosti pidhotovky maibutnikh uchyteliv* [Educational and developmental environment as a factor in improving the quality of future teachers' training]. In *Partnerstvo vzaiemodii yak faktor pidvyshchennia yakosti osvity: materialy mizhnarodnoho naukovo-praktychnoho seminaru (Ternopil, liutoho 18, 2020)* (pp. 42–44). Ternopil: TNPU im. V. Hnatiuka [in Ukrainian].
13. Pysarchuk, O., & Rudenskyi, R. (2022). *Teoretychni aspekty doslidzhennia temy viiny v ihrashkakh ta ihrovi diialnosti ditei doshkilnogo viku* [Theoretical aspects of studying the theme of war in toys and game activities of pre-school children]. *Naukovi zapysky Ternopilskoho natsionalnoho pedahohichnoho universytetu imeni Volodymyra Hnatiuka. Serii: Pedahohika*, (2), 120–126 [in Ukrainian].
14. Rudenko, S. (2018). *Mova muzeinykh pamiatok yak metafizychna teoriia* [The language of museum artifacts as a metaphysical theory]. *Aktualni problemy istorii, teorii ta praktyky khudozhnoi kultury*, (41), 49–57 [in Ukrainian].

15. Smaglii, K. V. *Yevropeyskiy dosvid reformuvannia muzeinoi sfery: uroky dlia Ukrainy* [European experience of reforming the museum sector: lessons for Ukraine]. Retrieved from <https://core.ac.uk/reader/149243470> [in Ukrainian].
16. Chaika, V. M., & Shyshak, A. M. (2021). *Didzhytalizatsiia pochatkovoï osvity: problemy i perspektyvy* [Digitalization of primary education: problems and prospects]. In V. V. Kuzmenko (Ed.), *Pedahohichnyi almanakh: zbirnyk naukovykh prats*, (50), 38–47. Kherson: KVNZ "Khersonska akademiia neperervnoi osvity" [in Ukrainian].
17. Yakovets, I. O. (2014). *Komunikatsiinyi prostir suchasnoho muzeiu yak odna z osnovnykh katehoriï teorii muzeinoï komunikatsii* [The communication space of the modern museum as one of the key categories of museum communication theory]. *Visnyk KhDADM*, (4–5), 129–133 [in Ukrainian].
18. Cameron, D. F. (1968). A viewpoint: The museum as a communications system and implications for museum education. *Curator: The Museum Journal*, 11 (1), 33–40 [in English].
19. Dünger, W. (1984). *Sammlungstätigkeit als wissenschaftliche Aufgabe* [Collection activity as a scientific task]. *Abhandlungen und Berichte des Naturkundemuseums Görlitz*, (58), 3–12 [in German].
20. Graf, B. (1985). *Besucherbezogene Museumsforschung zwischen Anspruch und Wirklichkeit* [Visitor-oriented Museum research between aspiration and reality]. *Museumskunde*, (50), 157–162 [in German].
21. Iser, W. (1976). *Der implizite Leser: Theorie ästhetischer Wirkung* [The implied reader: Theory of aesthetic effect]. München: Wilhelm Fink. [in German].
22. Lipp, T. *Arbeit am medialen Gedächtnis: Zur Digitalisierung von Intangible Cultural Heritage* [Working on media memory: On the digitization of intangible cultural heritage]. Retrieved from <https://books.openedition.org/ksp/3910> [in German].
23. van Mensch, P. (1984). *A structural approach to museology*. *Informatica Museologica*, 82–84, 99–103 [in English].
24. Stranský, Z. Z. (2005). *Archeologie a muzeologie* [Archaeology and museology]. Brno: Masarykova univerzita v Brně. [in Czech].
25. Walcher, M. *Kulturerbe und Tourismus: Werte schätzen – Potentiale entdecken* [Cultural heritage and tourism: Valuing assets – Discovering potential]. Retrieved from https://www.oerv.at/wp-content/uploads/2012_Walcher.pdf [in German].

Karmaz M. V.,

orcid.org/0009-0001-0127-8528

TRANSFORMING THE EDUCATIONAL POTENTIAL OF MUSEUMS THROUGH DIGITALISATION AND MODELLING

The proposed study addresses current issues related to the preservation and presentation of cultural heritage in the context of globalisation and technological development. Museums play a crucial role in safeguarding both tangible and intangible heritage, as well as adapting this heritage for new generations. The modelling and digitalisation of educational potential is a key meta-function of the museum, allowing it to be viewed as a "model of the real world". The relevance of the topic is determined by the need to develop effective methods for presenting cultural objects that take into account changes in social and cultural-educational contexts, as well as new museological requirements, including interactive and multimedia approaches. The aim of the study is to examine the processes of digitalisation implemented in museum activities, with a particular focus on preserving intangible cultural heritage. The novelty of the work lies in introducing concepts that characterise museum communication as a dynamic process, where museum objects are elements of complex communication models, forming new meanings and interactions.

The article outlines the main characteristics of the digitalisation of the educational potential of museums, such as documentation, thesaurisation, and communication, which ensure the preservation of cultural-educational phenomena and their adaptation to modern conditions. Particular attention is paid to the interaction between the authentic system of the object and its new digital context within the museum. The study emphasises that the processes of modelling and digitalisation are an integral part of humanistic knowledge and play a key role in preserving and transmitting cultural-educational heritage to future generations.

Key words: museum, educational potential, information activities, digitalisation, modelling, intangible cultural heritage.

Дата надходження статті: 28.11.2024 р.

Рецензент: доктор педагогічних наук, професор Чайка В. М.