

**РІВНЕНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ГУМАНІТАРНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ХУДОЖНЬО-ПЕДАГОГІЧНИЙ ФАКУЛЬТЕТ
КАФЕДРА ІВЕНТ-ІНДУСТРІЇ, КУЛЬТУРОЛОГІЇ
ТА МУЗЕЄЗНАВСТВА**

УДК 930.85 (477)

На правах рукопису

Кваліфікаційна робота на здобуття
освітнього рівня «бакалавр»
на тему:

ІННОВАЦІЇ В МУЗЕЙНИХ ЗАКЛАДАХ УКРАЇНИ: АНАЛІЗ ПРАКТИК

Виконала студентка освітньо-професійної програми
І (бакалаврського) рівня спеціальності
027 «Музеєзнавство, пам'яткознавство»
Галузь знань 02 – «Культура і мистецтво»
денної форми навчання

Яна ТРИФОНОВА

Науковий керівник:

доцент кафедри івент-індустрій,
культурології та музеєзнавства,
к. іст. н.,

доцент **Марина ШАТРОВА**

Рецензент:

Заступник директора з наукової роботи
та автоматизації КЗ «Рівненська обласна
універсальна наукова бібліотека» РОР,
к.і.н. **Олександра Промська**

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ІННОВАЦІЙНІ ПІДХОДИ У РОЗВИТКУ МУЗЕЙНИХ УСТАНОВ.....	9
1.1. Поняття, сутність та основні напрямки інноваційної музейної діяльності.....	9
1.2. Міжнародний досвід запровадження інноваційних музейних практик....	17
Висновки до розділу 1.....	23
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ІННОВАЦІЙНИХ ПРАКТИК ВІТЧИЗНЯНИХ МУЗЕЇВ.....	25
2.1. Інноваційні практики провідних музеїв України.....	25
2.2. Особливості запровадження інновацій у регіональних музеях на прикладі Рівненської та Волинської областей.....	33
Висновки до розділу 2.....	39
ВИСНОВКИ.....	42
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ.....	49

ВСТУП

Актуальність проблеми. Сьогодні, в умовах глобалізації, цифровізації та інформаційного суспільства, набуває актуальності збереження своєї національної ідентичності, культури та історії. Для того щоб зберегти власну самобутність та недопущення її втрати в умовах глобальних інтеграційних процесів. Одним з інструментів, який в цьому допомагає – музеї. Музей є простором, в якому поєднуються минуле та сучасність. В ньому ми можемо дізнатися ким ми були, звідки ми є і та цьому вже будувати своє майбутнє. Наша держава є прикладом, того яке значення може мати знання своєї історії та культури і тому які важливі вони є.

Тому одне з головних завдань музею полягає в тому, щоб зберегти для майбутніх поколінь культурні цінності. Але якщо ще в минулому столітті для повноцінного функціонування музею вистачало показувати експонати та прості екскурсії, то сьогодні цього вже є замало.

Музеї, які працюють за застарілими методами стають мало відвідуваними і неприбутковими, що може привести до його закриття, навіть якщо вони мають унікальні експонати. Теперішня публіка прагне до чогось цікавого, те що може надати сильні емоції, до чогось не звичайного, яке може вразити своєю дією, виглядом і так далі. Тому музейні установи мають прагнути до впровадження в себе інновації у роботі з відвідувачами, які відповідають вимогам публіки.

На сьогодні мабуть вже більша частина музеїв нашої держави впровадили одну чи дві інновації у роботі з відвідувачами. Інновації допомагають популяризувати музей та розширити його аудиторію. Це надає можливість музеям не тільки продовжити своє існування, а розвиватися виходячи за звичні рамки. Наразі тема інновації в музейній сфері в нашій країні є не глибоко дослідження, можна сказати, що вона напевно є фрагментарно досліджена. І актуальність даної проблематики дослідження є в тому, що

зробивши аналіз інновації вітчизняних музеїв ми можемо дізнатися їх сильні та слабкі сторони і тим самим вдосконалити роботу музейних установ.

І на останок, підсумовуючи вищесказане – впровадження інновації є вкрай важливою частиною розвитку музеїв. Кожна з цих інновацій має свої особливості та переваги. Вони зберігають культурну спадщину, розширюють аудиторію та дають змогу музеям перетворюватися на осередки суспільного та культурного життя.

Мета дослідження – теоретично обґрунтувати та практично проаналізувати особливості впровадження інноваційних практик у діяльність музейних установ України, а також визначити перспективи їхнього розвитку в сучасних умовах.

Завдання дослідження

- Визначити поняття, сутність та основні напрямки інноваційної музейної діяльності.
- Розглянути міжнародний досвід упровадження інноваційних музейних практик.
- Проаналізувати інноваційні практики провідних музеїв України.
- Проаналізувати особливості впровадження інновацій у регіональних музеях на прикладі Рівненської та Волинської областей.

Об’єкт дослідження – процес упровадження та функціонування інноваційних практик і технологій у діяльність музейних закладів України.

Предмет дослідження – форми, методи, інструменти та ефективність реалізації інновацій у сучасних українських музеях.

Огляд джерел та використаної літератури. Теоретичну частину дослідження складають праці таких вчених як: В. М Банах, О. Романуха, Л. Бершова, та І. Шимкова, С. Цвілик, О. Марущак, В. Глуханюк, Ю. Карпенко, Ю. Пашенко, М. Ключко, Є. Ковальчук, М. Б. Лелик та Д. Поливода, Т. Оніпко. Праці розподіляємо на групи за напрямками інновації в музейні сфері.

Інтерактивність досліджували В. М. Банах у своїй праці «Музейні інновації та інтерактивність у теорії та практиці музейної справи», він розкрив поняття «інновації» у музейній сфері, зазначивши, що воно може бути у вузькому та широкому значенні. Також він описав головні риси інтерактивності. Ю. Карпенко, Ю. Пащенко, «Інтерактивні музеї в умовах розвитку інформаційного суспільства» розглядають досвід впровадження інтерактивності закордоном та Україні на конкретних музеях [2, 12].

І. Шимкова, С. Цвілик, О. Марущак, В. Глуханюк у своїй праці вони досить таки детально описали процес цифровізації від того для чого її потрібно проводити до того якою має бути цифрова копія експоната. О. Романуха, Л. Бершова у « Трансформація музейної сфери в умовах пандемії COVID-19» описують активізацію цифровізації музеїв під час пандемії [32, 47].

М. Б. Лелик «Розвиток цифрової культури та діджиталізація музеїв» це оглядова довідка за матеріалами преси, інтернету та неопублікованими документами за 2017–2019 рр. У ній описується фрагментарно, проте детально досвід цифровізації закордоном з прикладами. Ще закордонний досвід є описаний у праці Д. Поливода, Т. Оніпко «Інноваційні технології в діяльності музейних закладів: закордонний та вітчизняний досвід» але теж фрагментарно. Також, були використанні інтернет джерела де розглядалася цифровізація [15, 28].

Проектну діяльність розглядають Ю. М. Ключко у праці «Проектна діяльність як форма соціальної активності сучасних». У ній розглядається переосмислення роботи музею та зазначено, що соціальні зміни допомагають йому перетворюватися на соціальну інституцію. Значення музейних проєктів та перехід від «культури споживання» до «культури участі», про проєкти за принципом «культури участі» [13].

У праці Є. Ковальчук «Культурно-освітня діяльність музейних закладів як складова музейної комунікації» досліджується культурно-освітня діяльність музеїв до якої відносяться проведення проєктної діяльності та було

відмічено про новий підхід в музейній сфері, коли в центрі музейної діяльності вбачають не музейний предмет а музейну аудиторію [14].

Для практичної частини дослідження були використанні інтернет ресурси, такі як офіційні сайти музейних установ та новині статті в яких була інформація про інноваційні підходи цих музеїв. Це й становить основу дослідження, а точніше аналізу інноваційних практик у музеях нашої країни.

Інформація в цих джерелах висвітлювалася по різному в деяких був більш детальний опис в деяких менш детальний, до прикладу, було лише зазначено, коротко описана інноваційна послуга, наприклад майстер-клас.

Методологічна база дослідження ґрунтується на загальнонауковій методиці, пов'язаній з аналізом, синтезом, порівнянням; на методиці структурно-функціонального дослідження (для опанування специфіки музейної діяльності); на історичному, логічному та системному методах (для вивчення тенденцій розвитку музейних інституцій).

Наукове значення дослідження.

- розширено наукові уявлення про сутність та класифікацію інновацій у сучасному музеєзнавстві.
- систематизовано та теоретично узагальнено специфіку цифровізації музейного простору України в кризових умовах.
- удосконалено підходи до оцінювання ефективності впровадження новітніх технологій (VR/AR, інтерактивні експозиції) у діяльність культурних інституцій.
- створено аналітичну основу для подальших досліджень у сфері культурного менеджменту та креативних індустрій.

Практичне значення дослідження.

- сформовано стратегії залучення нової аудиторії та покращення комунікації з відвідувачами через діджитал-інструменти.
- запропоновано практичні рішення для оцифрування та віртуального збереження музейних фондів під час форс-мажорних обставин.

- матеріали роботи можна використовувати для розробки лекційних курсів з музеєзнавства, культурології та арт-менеджменту.

Апробація результатів дипломної роботи. Результати дослідження були оприлюднені на Міжнародній науковій конференції:

- «Національна ідентичність крізь призму сучасних катаклізмів: історико-культурний контекст» XXI міжнародна науково-практична конференція. 20–21 листопада 2025 р., м. Рівне: програма. Рівне: РДГУ, 2025. С. 19 [39 с.].

- Дубенський ННК Університет «Україна» науково-практична конференція «Науковий старт: актуальні проблеми історії, права, економіки та цифрової трансформації суспільства» 29 квітня м. Дубно.

- щорічній науковій конференції РДГУ 15 травня 2026 р., м. Рівне

Подано до друку статтю:

Трифорова Я. Аналіз інноваційних практик музеїв України. *Актуальні питання культурології: альм. наук. т-ва «Афіна» кафедри івент-індустрій, культурології та музеєзнавства*. Вип. 25. Рівне: РДГУ, 2026. С.

Структура дослідження. Кваліфікаційна робота складається з 2 розділів і 4 підрозділів та містить вступ, висновки, список використаної літератури (34 джерела).

У вступній частині описана важливість та актуальність обраної теми, були встановлені мета і завдання, предмет та об'єкт, зроблено огляд джерел та використаної літератури та розглянуті основні методологічні засади дослідження.

У 1-му розділі роботи було розглянуто теоретичні засади інновації в музейній сфері, а саме поняття та сутність інновації в музеї. Основні напрямки інноваційної музейної діяльності- цифровізацію, інтерактивність та проектна діяльність. Також був описаний міжнародний досвід упровадження інновації.

У 2-му розділі дослідження було проведено аналіз інноваційних музейних практик в музейних закладах нашої країни. Аналіз проводився на

прикладі провідних музеїв України та регіональних музеїв Рівненської та Волинської областей.

У висновках підведено підсумки написаної роботи

Загальний обсяг 53 сторінки.

РОЗДІЛ 1

ІННОВАЦІЙНІ ПІДХОДИ У РОЗВИТКУ МУЗЕЙНИХ УСТАНОВ

1.1. Поняття, сутність та основні напрямки інноваційної музейної діяльності

Слово інновація походить від англ. innovation – нововведення, тобто це може бути ідея, пропозиція, технологія чи продукт і т. д, яких раніше не існувало. В. Банах зазначив, що поняття «інновація» в музейній сфері можна розуміти широкому та вузькому значенні. У широкому – це докорінне змінення у підході, визначення нової ролі у суспільстві загалом [2, с. 2]. Він наводить такий приклад як виникнення нової музеології в 1980-х рр., яка змінила сприйняття музеїв. Музеї стали місцем не лише, де зберігаються та досліджуються культурні цінності, вони стали насамперед інструментом соціальних та культурних перетворень, які слугують конкретній громаді. Такого роду музеї дають відвідувачам можливість не просто одержувати якісь абстрактні знання або естетичні враження, вони дарують відчуття причетності до історії та самобутності своєї власної громади. Квебецька декларація (13 жовтня 1984р.) висвітлює основні принципи нової музеології і один з цих принципів проголошує, що музеї мають виходити за межі традиційних завдань та функцій (ідентифікації, консервації й просвітництва) та брати активну участь у суспільному житті. Для цього вони повні використовувати більше міждисциплінарних підходів, старатися залучати відвідувачів у свою діяльність, застосовувати в культурно-просвітницькій діяльності новітніх методів комунікації та сучасних форм роботи з населенням. Тож, цей принцип нової музеології полягає у пріоритетності соціальної місії музеїв над їхніми традиційними функціями.

У вузькому значенні, за В. Банах, «інновації» — це використання інтернет-ресурсів, аудіовізуальних, мультимедійних засобів у експозиційній та фондовій роботі музею. Він наводить такий приклад, як технологія Beacon.

Вона визначає точне місце розташування відвідувача та слугує цифровим екскурсоводом, який відправляє корисну інформацію про автора і його роботи, враховуючи аудіо-, відео- матеріали, статті та огляди. Це додаток, який допомагає орієнтуватися в масштабних музеях та галереях [11, с. 2].

Наразі в музейній діяльності можемо виділити три основних напрямки інновацій: інтерактивність, цифровізація та проєктна діяльність (таблиця 1).

Таблиця 1.



Цифровізація — це процес застосування цифрових технологій та методів у різних сферах людської діяльності. У межах неї відбувається переведення інформації та процесів у цифровий вигляд. Цифровізація робить авторизованим завдання, що дає більш ефективніші результати, полегшує комунікацію та розширює можливості.

Основними рисами цифровізації є:

1. Цифровий формат. Перетворюючи дані у цифровий формат полегшується зберігання, обробка та передача фото, відео, аудіо і т.д.
2. Застосовування цифровізації у повсякденному житті: спілкування, навчання, робота та відпочинок.
3. Інтернет та мобільні технології дають миттєвий доступ до величезної кількості інформації та сервісів.
4. Автоматизація та використання штучного інтелекту. Це включає в себе розвиток алгоритмів, що можуть виконувати складні завдання, аналізувати великі обсяги даних та покращувати прийняття рішень [9].

Щодо цифровізації у музейній діяльності в нашій країні, то вона активно розпочалась ще з 2020 р., а з початком повномасштабної війни з РФ цей процес пришвидшився. Одна з наданих можливостей цифровізації — це продовження «життя» експонату. Існують різні ризики втрати музейного предмету. Це може статися внаслідок пожежі, викрадення, не дотримання умов зберігання чи закінчення терміна використання і т.і. Тому, проводячи оцифровку експонатів, музеї мають можливість зберегти їх на майбутнє, навіть за умов втрати оригіналу. Цифрова копія надає можливість відтворення фізичної копії експонату. Звичайно, цифрова копія не зможе замінити оригінал, але такий спосіб допомагає зберігати експонати в оригінальному вигляді. Цифровізація музейної сфери в період війни є вкрай важливою. Адже, як раніше зазначалось, якщо музейний експонат буде знищений внаслідок обстрілу, то залишиться його цифрова копія, яку можна буде і надалі використовувати [32, 46].

У 2003 р. ЮНЕСКО прийняло Хартію про збереження цифрової культурної спадщини, в якій до наукового обігу вводиться поняття «цифрова спадщина», називаючи її унікальним ресурсом людських знань та форм вираження, що існують у цифровому форматі. Міжнародна рада музеїв (ICOM) визначає цифровий музей, як «цифрову сутність, що спирається на характеристики музею, щоб доповнити, розширити або збагатити музейний досвід через персоналізацію, інтерактивність та багатство контенту».

Сьогодні основними методами оцифровування є:

1. Високоякісна фотофіксація.
2. 3D- сканування об'єкта
3. Фотограмметрія
4. Лазерне сканування архітектурної пам'ятки.
5. Створення цифрових моделей та реконструкції.

Цифровізація культурної спадщини має відбуватися за міжнародними стандартами та протоколами ICOM та UNESCO. Цифрова копія має відповідати таким основним критеріям: висока якість відтворення; довготривале збереження; можливість подальшого використання; захист авторських прав.

Цифровізація музеїв не тільки полегшує роботу, а й робить їх набагато доступнішими. 3D- тур, онлайн виставки, онлайн екскурсії, різні онлайн-платформи, доступний онлайн музейний фонд – усе це допомагає робити музей доступним ширшому колу відвідувачів. Не всі люди мають можливість відвідати музей фізично, але за допомогою кількох нажимів мишки, вони можуть побувати в будь-якому музеї світу. Великі музейні установи можуть проводити онлайн виставки, завдяки яким можна переглядати експонати в найвищій якості, вивчати їх опис, історію, контекст, а іноді навіть слухати аудіогіди мовами світу. Такий формат дозволяє інтерактивно знайомитися з мистецтвом та історією [47].

Використовуючи віртуальний простір, музеї мають більше можливостей для власної популяризації. Аміт Суд (Директор Інституту культури Google & Art Project) висловив думку, що людина, відвідавши в онлайн форматі музейну установу чи побачивши експонати в цифровому форматі, зацікавившись ним, захоче побачити наживо. До прикладу, побачивши онлайн відомі музеї Нью-Йорка чи Лондона, існує ймовірність, що пошукувач піде до них, коли буде в цих місцях. Потрібно додати, що віртуальний музейний простір є хорошим інструментом у проведенні культурної дипломатії та міжнародного діалогу, який висвітлює нашу культуру світові. Іноземці (чи іноземні партнери) можуть

більше дізнаватися про нашу культуру та історію, так само як і ми — про їхню. Це допомагає створювати дружні зв'язки та формувати сильнішу підтримку. [15, 47]

Інтерактивність — визначення, яке розкриває зміст і ступінь взаємодії між об'єктами. Інтерактивність у музейній сфері — це взаємодія між відвідувачем та експонатом чи між відвідувачем та музейним працівником. В музейному середовищі інтерактивність може проявлятися, наприклад, через театралізовані екскурсії, ігрові форми, квести, майстер-класи, додатки, сенсорні екрани, аудіо та багато іншого. При такій взаємодії відбувається активне сприйняття інформації, перетворюючи узагальнені знання на особисті. Інтерактивність має бути базовим принципом музейно-педагогічної діяльності, вона підкреслює потребу створення ефективного навчального простору у музеї. Вона на відміну від традиційним методи, в яких здебільшого переважають однотипні екскурсії для яких є характерно відсутність активного зв'язку між музейними працівниками й відвідувачами, котрі є лише пасивними слухачам.

Важливою рисою інтерактивності є диференційований підхід, що передбачає врахування потреб різних категорій відвідувачів (дітей, молоді, дорослих, людей з інвалідністю тощо), що виступає додатковою перевагою над традиційними екскурсійними методами.

Застосування музеями інтерактивності допомагає збільшувати кількість відвідувачів, популяризувати музеї. Тому, порівняно з традиційною екскурсією, екскурсія з інтерактивним елементом викликає більше зацікавлення у екскурсантів та сильніше емоційне враження (радість, захоплення, тощо.). Музеї мають бути для аудиторії актуальним та привабливим, бути відомим та вміти створювати відповідні умови для проведення вільного часу в концепції сучасних тенденцій “цивілізації дозвілля” і так далі. Для цього музей в своєму маркетингу повинен поєднувати з одного боку інноваційні методики PR (паблік рилейшнз, пабліситі – техніка успішного формування іміджу, партнерські відносини (друзі музею) та ін.), з

інтерактивністю з другого боку (створення в музеї рекреаційних зон, зон творчості, ігрового простору, музейного магазину, арт-кафе та ін.). Інтерактивні методи використовуються також для проведення музеєстерапії, яка допомагає реабілітації. У роботі з дітьми використовується — арттерапія, ігрова терапія, аудіотерапія, казкотерапія. Музеєстерапія є інтегруючим адаптивним механізмом, який дає змогу дитині активно пристосовуватися до навколишнього середовища, сприяє її реабілітації та психічному й духовному розвитку. Під час цієї терапії стається емоційне перемикання з негативних спогадів і переживань, внаслідок чого знімається напруженість психотравмувальної ситуації і зникнення хворобливої симптоматики [2, 3].

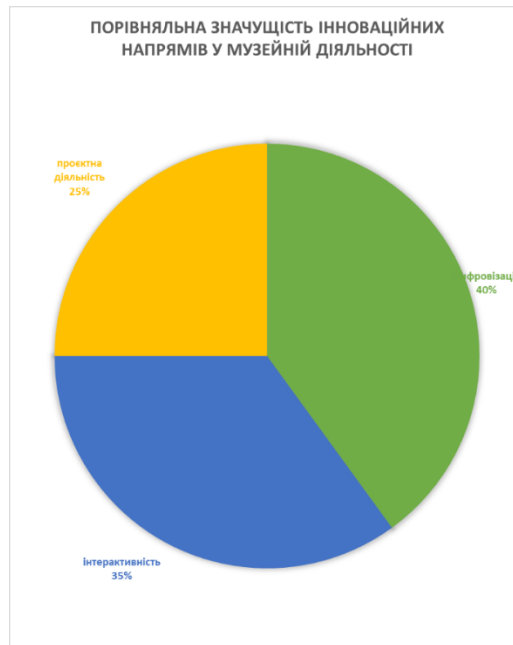
Одним з способів привертання уваги до музейних установ виступає проектна діяльність. За допомогою неї музей перетворюється на осередок суспільного життя, де можуть обговорюватися від культурно-освітніх до соціальних тем. Серед музейних проєктів, на нашу думку, відграють важливу роль ті, які передбачають широку комунікацію з суспільством. На думку Ж. Давалон, соціальні зміни допомагають трансформації музею, як соціальної інституції. Серед змін дослідник виділяє міждисциплінарність. Це взаємостосунки музею з його соціальним оточенням, які перетворюють музей у відкриту для суспільства систему. Наразі в музейній сфері створюється новий підхід, за яким в центрі є не музейний предмет, а людина (музейна аудиторія). Тривалий час на американських і європейських конференціях висувалися питання про зміни парадигм, а точніше про перехід від «культури споживання» до «культури участі». Американська дизайнер-експозиціонер Ніна Саймон так визначила музей, що працює за цим принципом, це є установа у якій відвідувачі можуть змогу самостійно створювати будь-що, об'єднуватись, та обмінюватися думками між собою щодо результатів створеного ним. Під «створювати» розуміється те, що відвідувачі можуть вносити власні ідеї, об'єкти та ін. форми самовиразу в музейне середовище. «Обмін думками» — означає надати людям можливість обговорювати, реорганізовувати і перерозподіляти те, що вони побачили та

створили під час відвідування музею. «Об'єднуватись» – взаємодію відвідувачів з іншими людьми – персоналом і відвідувачами. «Зміст створеного» – все відбувається на базі об'єктів та ідей, наданих музейною інституцією.

Ідеологія проектування – це провідна тенденція сучасної культури, яка стає об'ємною та показує більш ефективнішу комунікацію, якщо порівнювати з традиційними формами музейної діяльності. Музей, який має проекти, що працюють за принципом «культури участі» змінюється і в них вже на зміну екскурсовода стає модератор культурного діалогу, де індивідуальний досвід співробітників має не менш важливе значення, ніж їхні спеціальні знання [13].

І так дослідивши основні напрямки інновації ми можемо виділити по одні головні їх риси. Цифровізація – допомагає зберегти експонати, інтерактивність – залучає більше відвідувачів, проєктна діяльність – перетворює музей на осередок культурного та суспільного життя. На нашу думку, по значенню інноваційні напрямки можна розподілити таким чином: перше місце – цифровізація, друге – інтерактивність і третя- проєктна діяльність (таблиця 2). Але важливо відмітити, що ці напрямки дуже часто переплітаються.

Таблиця 2.



У підрозділі було розглянуто розуміння слова «інновація» - нововведення, якого раніше не існувало. В музейній сфері виділяють у широкому та вузькому значенні. У широкому – це докорінне змінення підходів, а у вузькому це використання інтернет-ресурсів, аудіовізуальних, мультимедійних засобів у експозиційній т.д.

В музейній сфері можна виділити три основних напрямки інновації інтерактивність, цифровізація та проектна діяльність. Інтерактивність в музеях це взаємодія між відвідувачем і експонатом. Цифровізація це створення цифрових копії експонатів, авторизація роботи музею, один з шляхів комунікації з музейною аудиторією. Проектна діяльність це спосіб перетворення музею на активний культурний центр.

Кожен з цих напрямків має свої особливості та переваги, але якщо узагальнювати, які головні можливості вони дають музеям – розширення аудиторії та вихід за звичні музейні рамки.

1.2. Міжнародний досвід упровадження інноваційних музейних практик

Наприкінці XX століття почався так званий «музейний бум в Інтернеті». У 1970–1980-их рр. в низці країн: США, Великій Британії та Франції почали створювати онлайніві музейні системи інформації. І вже Міжнародна рада музеїв (ICOM) на початку 1980-х рр. заявила, що необхідно широко впроваджувати інноваційні технології у діяльність музеїв. Після того як з'явився інтернет (1990 р.) в квітні 1995 р. був створений перший інтернет-сайт Міжнародної ради музеїв. Впродовж наступних років тисячі музеїв світу створили свої Web-сторінки, Web-сайти, пошукові музейні каталоги, електронні брошури музеїв, віртуальні музейні колекції за автором, напрямом, жанром мистецтва та інше. Сьогодні в Європі працює єдина європейська мережа комп'ютерних зображень Museum On Line.

Статистика доводить, що в інформаційному суспільстві найкраще конкурують музеї з іншими закладами індустрії дозвілля, які максимально повно й широко розповсюджують інформацію про себе. До прикладу, коли якась людина іде в туристичну подорож до Австрії, то вона перед поїздкою дивиться в інтернеті куди можна піти, які є місця, музеї та що в них є [28].

Ідея оцифровування музейних колекцій в широкому форматі була запропонована у компанії Google у 2011 р. її подав Аміт Суд, який був інженером-програмістом. Згодом, компанія створила спеціальну камеру Google Art Camera, завдяки їй можна було побачити в широкому форматі мазки пензля чи будь-які інші деталі на полотні, тому компанія почала розробку створення сайту - Google Art Project, зараз Google Arts & Culture. Але напроти цього, Педро Гаданго, будучи директором португальського Музею мистецтв, архітектури та технологій у Лісабоні – МААТ (Museu Arte Arquitetura Tecnologia), мав критичне ставлення до нових тенденцій і проектів. Він відвідав культурну лабораторію Google у Парижі, яка в той час почала роботу з віртуального відтворення музею для всіх, хто не має можливості відвідати його фізично. Цей візит підтвердив його думку, що відтворити

відчуття реальної присутності в музеї за допомогою віртуального інтерфейсу просто неможливо. Мистецтвознавці, вважали, що віртуальні платформи можуть збагатити й розширити музей, але не можуть замінити його. Діджиталізація Музею мистецтв, архітектури та технологій у Лісабоні стала одним із найбільших його викликів. Синтетичні тексти пояснювали користувачам роботу митця, його ідеї, значення. Але головна мета була зробити цю інформацію більш «тактильною» та «інтуїтивною», ніж це було через цифрові технології. Педро Гаданго підкреслює, що музейна сфера не має нічого спільного з розважальною або технологічною. Музею треба нові технології для того, щоб надавати користувачеві в прямій та привабливій формі додаткову інформацію. Високотехнологічні музеї мають знаходити рівновагу між цифровим і фізичним – це думка Дафіда Джеймса, який був керівником цифрових медіа Національного музею Уельсу. Хав'єр Пантоя – керівник відділу технологій Національного музею Прадо в Іспанії (Museo Nacional del Prado), доводив, що кількість віртуальних відвідувачів вдвічі більша за фізичних та щорічно кількість віртуальних відвідувачів продовжує зростати. Музеї майбутнього повинні бути цифровим, з можливістю представляти свої колекції онлайн, тому що взаємодія між експонатами та відвідувачами, вже частіше перенесеться у віртуальний простір це переконання Пантоя.

Сучасний персонал музею повинен знати, як користуватись HTML-кодом та різними комп'ютерними програмами, мати ступінь у мистецькій сфері та вміти створювати контент – таку думку висловив спеціаліст з цифрових питань Національного музею Прадо в Іспанії. Сучасний ідеальний співробітник музею має мати широкий світогляд, безпосередньо і в діджитал-сфері. Він повинен дуже добре знати колекції, історію та діяльність музею. Працівник музею має сприймати цифровий простір як невід'ємну частину своєї діяльності, а не як загрозу чи складність [15].

Досить тривалий час вже в світовій музейній практиці застосовують інтерактивність. Вона ставиться на протиріччя традиційним музейним

методикам. Створюються різного роду музеї з інтерактивними експозиціями, експериментальними лабораторіями і точними копіями, підводних човнів, механізмів, автомобілів тощо. У таких музеях головне не просто показати експонати, але й дозволити з ними взаємодіяти. Як ми вже казали раніше, інтерактивність дозволяє краще сприймати інформацію, надати більше зацікавлення відвідувачам. Наразі, інтерактивність переважає в музеях наукового та образотворчого напрямів. Тому що в них мета донести інформацію для відвідувачів різних вікових категорій у незвичній та водночас привабливій формі.

Ось, декілька прикладів, впровадження інтерактивності в закордонних музеях. Музей науки «CosmoCaixa», м. Барселона (Іспанія) може показати еволюцію рослин і тварин, планет і сузір'я у віртуальному планетарії, геологічним розрізом Землі. Відвідувачі можуть власноруч створити власну планету. У музеї м. Валенсія (Іспанія) створено «Місто мистецтв і науки» - великий архітектурний комплекс, який складається з оперного театру, кінотеатру, планетарію і театру лазерних вистав, галереї і ботанічного саду, науковий музей і океанографічний парк. Ці будівлі знаходяться на висушеному дні річки Турія.

Гасло цього місця жартівливо промовляє «Заборонено не чіпати, не відчувати, не думати!». Центр науки «Еврика» м. Вантаа (Фінляндія), головний науковий музей Скандинавії, який має 3 павільйони і науковий парк. Відвідувачі мають змогу проводити досліди та експерименти, до прикладу, піднімати автомобіль своїми руками чи намагаються проїхати на велосипеді по канату. Музей немає жодних правил, окрім законів фізики.

Будівля музею «Корпус» у м. Лейден (Нідерланди) має форму людського тіла. Зовні схожа на людину, що сидить висотою 35 метрів. В середині музею знаходяться експозиції, які відтворюють людський організм. Відвідувачі можуть піднятися по ескалатору, який розташований в коліні людини, пострибати на язичі-батуті, зайти до пульта управління, який знаходиться в

мозку людини тощо. На музейних моніторах відтворюються різні процеси організму, наприклад, надходження кисню до легень та перетравлення їжі.

Музей новин м. Вашингтоні дає змогу спробувати себе у ролі професії журналіста, репортера, редактора чи ведучого телевізійних новин. Він має справжні news-rooms, студії і багато інтерактивних завдань. У відвідувачів є можливість побачити себе в імprovізованому ефірі, що транслюється на плазмовому телевізорі та моніторах музею та забрати із собою касету з записами свого ефіру.

У Віденському природничому музеї відвідувач може за допомогою дворучної помпи нагнати повітря, в цей час на моніторі навпроти із зображенням розрізу вулкана підіймається лава, відбувається виверження. За подібним принципом побудовані й інші інтерактивні моделі музею, тобто відвідувач напряму взаємодіє з експонатами. Як вже зазначалося раніше, інтерактивність є хорошим інструментом популяризації музеїв і добре взаємодіє з музейним маркетингом. Приклад цієї взаємодії є партнерство Британського музею з міжнародною корпорацією Samsung, яке почалося у 2008 році. Результатом цієї співпраці було відкриття Цифрового пізнавального центру. Він допомагав відвідувачам, насамперед молоді, знайомитися з творами мистецтва. Приблизно 10 тисяч молодих людей на рік ознайомлюються з колекціями Британського музею за допомогою сучасних технологій, які створені компанією Samsung [12].

Сьогоднішні існуючі тенденції в музеях свідчать про те, що вони стають посередниками у вирішенні складних соціальних проблем та конфліктів. Це залежить від цілей, які музеї мають та від концепції їх діяльності. Наприклад, програма «Музей змінює життя» Асоціації музеїв Ірландії, запропонувала відвідувачам займати активну громадську позицію. Асоціація підтримує музейні ініціативи, які спрямовані на досягнення позитивних соціальних змін, появу нових ідей. Вона працює за такими засадами:

1.Всі музеї є різні, але кожен може знайти свої власні способи для збільшення свого впливу на суспільство. І кожна людина має право

долучитися до роботи музеїв, а думки та відгуки відвідувачів можуть покращити музейні практики.

2. Музей має займати активну соціальну позицію, тоді це робить його кращим. Він має навчати навичкам критично мислити, дискутувати та ставити питання.

3. Гарний музей завжди має пропонувати ініціативи, які відповідають інтересам аудиторії. Він працює ефективно, тільки тоді коли, він працює з сучасними проблемами.

4. Музеї мають виховувати почуття соціальної справедливості, вони не є нейтральним простором. Музей інтегрований в середовище, впливає на його своєрідність.

Професор Джетте Сандаль, який був директором Копенгагенського музею, наводить приклад активного використання цифрових технологій в його музеї. Жителі міста взяли участь в проєкті «Стіна». Вони створювали «карту» міста на інтерактивному мультитач дисплеї. Професор наголошує, що музейні працівники мають мати міждисциплінарний підхід, і тому ідеальним працівником може стати людина ззовні, яка не має стереотипів щодо музейної діяльності.

Нація Алі з Асоціації музеїв Бірмінгему, називає цей феномен «активне кураторство». «Ця модель вимагає від куратора нових вмінь і навичок, ніж тих, що необхідні для дослідницької роботи та організації виставок. Куратори покликані не тільки виконувати ці завдання, але повинні вміти взаємодіяти з акціонерами, працювати з поточною статистикою, враховувати стан справ як всередині, так і поза музеєм, тобто використовувати комплексний підхід» [13].

Наступні музейні проєкти можна віднести до напрямку проєктів, які спрямовані на культурну дипломатію. Це проєкти, які мають на меті підтримку українського народу. Музей Тіссен-Борнеміса в Мадриді, організував виставку «In the Eye of the Storm: Modernism in Ukraine, 1900–1930s» від Національного художнього музею України. Потім ця експозиція була

представлена у Кельні, Брюсселі, Відні та в Королівській академії мистецтв у Лондоні. Вона показала, що мистецтво є однією з частин фундаменту державності та потребує захисту. Також проєкт спонукав до переосмислення усталених стереотипів. На виставці було 112 робіт українських художників-модерністів, і деякі з них були відомі у світі як російські: Казимир Малевич, Ель Лисицький, Соня Делоне, Олександра Екстер, Василь і Федір Кричевські, Олександр Мурашко та інші. Проєкт отримав престижну нагороду «Exhibition of the Year» у 2023 р. Виставка закінчилася у Музеї мистецтв (м. Лодзь, Польща) 1 лютого 2026 р. Все раніше згадуване – тяглість та нагорода – демонструють значення її для європейського суспільства.

Ще один проєкт «Artists for Ukraine». Був заснований українцями за кордоном в партнерстві з Великобританією. З початком повномасштабної війни було налагоджено співпрацю з понад 80 відомими сучасними митцями України, зокрема: М. Кадан, Ж. Кадирова, І. Гусєв, Л. Наконечна та інші. Для реалізації ініціативи було створено веб-сайт, який призначений для продажу мистецьких творів та організації виставок [1].

Отже, впровадження інновації в музейній сфері за кордоном почалася раніше, ніж в Україні. Цифровізація розпочалася ще у 1970–1980-их рр., а ідея оцифровування музейних колекцій в широкому форматі виникла 2011 р. у Google. В наслідок неї сучасним ідеальним співробітником музею має бути людина, яка має широкий світогляд, безпосередньо і в діджитал-сфері.

Інтерактивність теж вже доволі довго практикується в закордонних музеях. Вона ставиться на протигагу традиційним музейним методикам. Та надає можливість взаємодіяти з експонатами. Це дозволяє краще сприймати інформацію, надати більше зацікавлення відвідувачам.

Сьогоднішня тенденція в музеях, яка показує, що вони можуть ставати посередниками у вирішенні складних соціальних проблем та конфліктів. І тому вони запроваджують в себе проєктну діяльність, яка відповідає суспільним потребам.

Світовий досвід демонструє нам успішні кейси застосування інноваційних підходів, які дають можливість розширення аудиторії та модернізують музейний простір. За допомогою них музейні установи викликають зацікавлення у публіки та розширюють свої можливості. Світовий музейний досвід може стати прикладом та орієнтиром для наших музейних установ для покращення їх роботи.

Висновки до 1 розділу

У першому розділі роботи було досліджено основні теоретико-методологічні засади та практичний досвід впровадження інноваційних підходів у діяльність закордонних музейних установ. У результаті проведеного дослідження було сформульовано наступні висновки:

Сучасний музей еволюціонує від традиційного сховища культурної спадщини до динамічного соціокультурного та комунікаційного центру. Головною ознакою цього процесу є перехід від пасивного показу експонатів до активної взаємодії з відвідувачем.

Ключовим фактором модернізації музейної сфери є цифровізація. Вона допомагає зберегти музейні експонати та розширює аудиторію музею, за вдяки таким інструментам, як 3D-тури, онлайн виставки, онлайн екскурсії, онлайн музейні фонди, різні онлайн-платформи дозволяють інтерактивно знайомитися з мистецтвом та історією.

Дослідження міжнародних практик свідчить, що закордонні музейні установи роблять ставку на інноваційні підходи у своїй роботі, створенню інтерактивного простору, цифрової доступності, глобальних онлайн-платформ таких як Museum On Line чи зараз Google Arts & Culture. Закордонний досвід демонструє, що музеї можуть бути місцями де можуть обговорюватися складні соціальні проблеми та конфлікти. Цей міжнародний досвід, поєднання традиційних та інноваційних підходів слугує орієнтиром для реформування вітчизняної музейної мережі.

Успішна діяльність музейних закладів в умовах великої конкуренції за увагу відвідувачів, серед культурно-розважальних установ, вимагає нових підходів у їх роботі з аудиторією. Застосування сучасних методик, широка онлайн доступність, співпраця з іншими індустріями, зокрема з ІТ, туризмом та креативними індустріями є обов'язковими елементами розвитку сучасного музею.

Запровадження інноваційних підходів, також, безпосередньо впливає на фінансову життєздатність музеїв. Через розширення спектра платних послуг музейні заклади можуть не тільки продовжувати свою діяльність а й розвиватися та бути менш залежними від державного фінансування.

Інноваційні підходи в музейних установах це не є просто технологічним оновленням, а докоріним зміненням філософії їхньої діяльності. Перейняття міжнародного досвіду в поєднанні з регіональною специфікою дозволить розширити аудиторію, залучати молоде покоління до культурної спадщини — зберегти актуальність музеїв у сучасному цифровому суспільстві, трансформуючи їх на привабливі та конкурентоспроможні культурні інституції. Сучасні музеї повинні бути не лише місцем збереження історії, а й активними центрами освіти, комунікації та культурного розвитку.

РОЗДІЛ 2

АНАЛІЗ ІННОВАЦІЙНИХ ПРАКТИК ВІТЧИЗНЯНИХ МУЗЕЇВ

2.1. Інноваційні практики провідних музеїв України

Для аналізу інноваційних вітчизняних музейних практик ми обрали 6 провідних музейних установ. Першим проаналізуємо напрямок цифровізації на прикладі музею – Національного художнього музею України (NAMU) м. Київ. Це один з найбільших і найстаріших музеїв у країні. Він був заснований у 1899 р. і відкритий в 1904 р., на кошти російського уряду та української родини Терещенків. Основа колекції є пожертви: Богдана Ханенка, Терещенків, Вікентія Хвойки, Миколи Біляшівського та інших. Він має унікальну колекцію творів українського живопису, скульптури та іконопису від XII—XX століть [27].

До міжнародного дня музею 18 травня NAMU презентував цифровий проєкт «Шедеври NAMU», створений в партнерстві з Ємузей. Він дозволяє переглядати визначні твори українського мистецтва у форматі 3D-туру з мультимедійними доповненнями та розглянути їх до найдрібніших деталей. І так тут поєднані два види напрямку цифровізації – 3D-тур та мультимедійні доповнення. Цей проєкт є першим в українській музейній практиці повноцінним віртуальним двійником мистецького закладу. В цьому віртуальному просторі можна не лише переглядати експозиції, а й створювати виставки, які ніколи не існували в реальності, проводити реконструкції та моделювати майбутні проєкти. Він є першою добіркою в межах цифрової серії, яка планується збільшуватися, тому що колекція велика за обсягом і налічує понад 40 тисяч експонатів. Мета проєкту – надати доступ якомога більшій аудиторії. Наразі, це особливо актуально, адже існує чимало причин, через які відвідувач не може фізично потрапити до музею. Однією з них є безпекова ситуація у нашій країні. Такий віртуальний двійник дає змогу повноцінно ознайомитися з музейною колекцією, навіть перебуваючи за кордоном [4, с. 29]

Це також відкриває нові можливості для іноземних відвідувачів. Іноземці можуть долучатися до культурного простору України дистанційно, знайомитися з нашою спадщиною та сучасним мистецтвом незалежно від місця перебування. Вони прагнуть до того, щоб зробити українське мистецтво відкритим для кожного людини, незалежно від географії чи фізичних бар'єрів. І ця виставка є одним з кроків до музею без стін зазначила директорка NAMU Юлія Литвинець [29].

Музей Революції Гідності – це яскравий приклад музейної установи нового типу, де цифрові технології інтегровані в базову модель функціонування. Він був створений в листопаді 2015р., а в 2016р. йому надали статус національного. Сьогодні музей не має власної будівлі (вона в процесі реконструкції), тим не менше він має постійну експозицію та проводить тимчасові виставки та просвітницьку діяльність. Основу його колекції складають фото-, аудіо-, відео- матеріали, які безпосередньо зафіксували події Революції Гідності 2013-2014 рр. І так на відмінну від класичного музею, який оцифровує свої експонати, створюючи електронну копію музейного предмета для надання доступу до них віртуальним відвідувачам, музей показує не копію, а оригінал, що надає йому значну перевагу. Тож цифровізація в цьому музеї не є допоміжним інструментом, а ключовим, його основою, яка зберігає пам'ять та надає можливість доступу до неї широкої аудиторії, без фізичного бар'єру [26].

Наступний напрямок, який ми будемо аналізувати це інтерактивність у вітчизняних музеях. І першим буде Музей науки Малої академії наук України. Це перший державний музей, де не заборонено торкатися експонатів. Він був відкритий у 2020 р. та налічує 120 експонатів, які діляться на 8 тематичних зон: астрономія, енергія, велосипед на квадратних колесах, відбудова, дивна матерія, оптика, зимові види спорту, майстерня ідеї, українські вчені. Відвідувачам показують, у зрозумілій та доступній формі, найважливіші наукові здобутки людства, їхні закони та взаємодія. Цей музей схожий за принципом до вже раніше згаданого музею науки «CosmoCaixa», м. Барселона

(Іспанія), де теж можна і треба торкатися експонатів. Музей надає змогу покататися на велосипеді з квадратними колесами, побачити двометрову голограму, багатокілограмовий кристал, дізнатися будову організму людини, потримати в руках модель головного мозку та органів людини, інше. Головна цільова аудиторія музею — молодь, а саме діти шкільного віку. Головна мета музею — зацікавити молодь наукою, тому тут і є ключовий елемент — інтерактивність. Для того, щоб діти зацікавилися чимось, їм потрібні не тільки розповіді, але й побачити, як це працює наживо, відчути все [17, 18]

Другий музей з інтерактивним елементом — це Національний музей народної архітектури та побуту України м. Київ. Цей музей більше нагадує село та складається з хат, храмів, вітряків, громадських будівель, господарських приміщень різних регіонів нашої країни. Він був заснований у 1969 році, його фонд зберігає понад 80 тисяч предметів побуту, творів народного мистецтва, знарядь праці. Музей використовує такі види інтерактивностей, як майстер-класи. На території музею в теплу пору працює «Творча майстерня», надаючи майстер-класи з народних українських ремесел. А саме: аплікація з соломи, вибійка, витинанка, вишивка, вінкоплетіння лозоплетіння, лялька-мотанка, петриківський розпис, писанкарство, самчиківський розпис, соломоплетіння та травоплетіння та ін. [25, 24]

Використання у музейній практиці майстер-класів має наступні переваги:

1. У цьому типі інтерактивностей можна побачити принцип «навчання через досвід». Тобто через відчуття залученості до події, відвідувач краще сприймає інформацію, яку йому надають у музейній установі. А саме, відвідувач перетворюється з пасивного слухача на активного. До прикладу, в музеї екскурсант може прослухати багатогодинну екскурсію про народні ремесла, але не зможе все запам'ятати, зрозуміти та уявити. За допомогою майстер-класу відвідувач може набагато більше запам'ятати, тому що це його власний досвід — він

побачив, як це робиться наживо. Наприклад, як робити плетеного кошика з лози і зробив свій кошик.

2. Емоційність. Майстер-класи також можуть викликати певні емоції – радість, захоплення, здивування та інше, які теж можуть слугувати інструментом для запам'ятовування інформації. Такі майстер-класи є чудовим засобом для реабілітації – «музеєстерапія».
3. Такі майстер-класи з традиційних ремесл допомагають зберегти та популяризувати традиційні ремесла. Роблячи їх доступним для широкого кола відвідувачів, вони надають другий погляд на народні ремесла та прищеплюють любов до своєї культури.

Останній напрямок, який ми розглянемо це проєктна діяльність музеїв.

Національний музей мистецтв імені Богдана та Варвари Ханенків – музей світового мистецтва. Він був заснований у 1919 р. відповідно до заповіту колекціонера Богдана Ханенка та дарчої його дружини Варвари Ханенко на ім'я Всеукраїнської академії наук. Основа колекції – це художні цінності, які зібрали Б. та В. Ханенки. Загалом фонд має більше 25 000 предметів. До нього входять оригінальні твори живопису відомих митців: Пітера Пауля Рубенса, Джентіле Белліні, Хуана Сурбарана, Жака-Луї Давіда, Франсуа Буше. Також є твори інших видів мистецтва – Ірану, Тибету, Китаю, Японії, давнього Єгипту, Давньої Греції та Риму [23].

В музеї Ханенків у 2024 р. спільно з культурно-освітньою ініціативою «Без пробілів» проводився проєкт – «Креативні майстерні для підлітків віком 14-18 років». Вони включали в себе: креативне письмо, плакат, перформанс й аудіоперформанс. Підлітки могли досліджувати свою ідентичність, культурну спадщину, навчитися робити креативні проєкти, працювати в сучасних мистецьких напрямках та, звичайно, в музейному просторі. Результати їх роботи презентували на виставці в цьому музеї. Метою проєкту є надати дітям доступ до мистецтва, спробувати себе в реалізації культурного проєкту та пропрацювати власний травматичний досвід війни [19]. Аналіз інноваційної діяльності музеїв України відображено у таблиці 3.

Таблиця 3
Аналіз інноваційної діяльності музеїв

Назва музею	Тип музею	Тип інновації	Форма реалізації інновації	Особливість
Національним художнім музей України (NAMU)	провідний	цифровізація	3D-тур та мультимедійні доповнення.	Використання сучасних технологій
Музей Революції Гідності	провідний	цифровізація	Цифровізація виступає основою музею а не інструментом	
Музей науки Малої академії наук України	Провідний	Інтерактивність	Взаємодія з експонатів.	Використання сучасних технологій
Національний музей народної архітектури та побуту України	Провідний	Інтерактивність	майстер-класи	Потребує спеціалістів (майстрів)*
Національний музей мистецтв імені Богдана та Варвари Ханенків	провідний	Проектна діяльність	Освітньо-культурний проект	Орієнтація на певну категорію аудиторію(1. Молоді. 2. Музей.)
Національний музей історії України	провідний	Проектна діяльність	Соціокультурний інтеграційний проект	
Рівненський обласний краєзнавчий музей	регіональний	цифровізація	Цифрова колекція	Використання сучасних технологій*
Волинський краєзнавчий музей	регіональний	цифровізація	мультимедійну виставку	
Краєзнавчий музей Дубенського замку м. Дубно	регіональний	Інтерактивність	театралізовані екскурсії	Потребує спеціалістів та реквізиту*

Музейний простір «Окольний замок»	регіональний	Інтерактив ність	віртуально ю реальністю	Використання сучасних технологій
Музеї Державного історико-культурного заповідника м. Острога	регіональний	Проектна діяльність	Освітньо- культурний проект	Орієнтація на певну категорію аудиторію
Волинський музей українського війська та військової техніки	регіональний	Проектна діяльність	Соціокультурний інтеграційний проект	

Культурно-освітні проєкти, які спрямовані на роботу з молоддю, мають певну перевагу над проєктами, розрахованими на більш зрілу аудиторію. Наприклад, учасниками проєкту для дорослих відвідувачів може бути: А – постійний відвідувач, Б – частинка, яка стане новою аудиторією і В – частина відвідувачів, яких не зацікавив, не сподобався музейний проєкт і для них похід в музей буде одноразовою подією. Але, якщо брати молодшу аудиторію – дітей, то тут може бути трохи інша ситуація. Дітей найбільше спонукають до музеїв школа та батьки, а тому це може бути не один похід. І якщо дитина не зацікавилася за перший раз, то, можливо, на другий, третій раз музею вдасться це зробити. Дитина, якій сподобалося відвідувати музей, брати участь у його проєктах та діяльності, з великою вірогідністю стане постійним відвідувачем у дорослому віці. Але, варто зауважити, що порівнюючи проєкти для дорослої та дитячої аудиторії, створення проєктів для дітей вимагає більше зусиль, ідей та креативу.

Національний музей історії України є провідним історичним музеєм нашої країни. Він був заснований у 1899 р., і наразі його колекція має близько 800 000 експонатів. В неї входять археологічні та нумізматичні колекції світового значення, етнографічна, зброя, пам'ятки декоративно-ужиткового мистецтва, рукописи, стародруки, твори живопису та графіки, реліквії українського національно-визвольного руху XX століття та сьогоdnішніх подій. І так за розміром та значенням колекції – музей є одним з найзначніших музеїв країни [22].

Цей музей в кінці 2025 р. започаткував проєкт «Україна єдина». Проєкт передбачає, що музеї з різних куточків України надсилають фото декількох своїх експонатів з короткою інформацією про них. В кінці проєкту за результатами буде створено друковане видання, віртуальну виставку на відкритій онлайн-платформі та виставку в самому НМІУ. Метою цього проєкту є об'єднання спільною ініціативою музейних установ в різних

регіонах України, відображення багатства та різноманітності вітчизняної історико-культурної спадщини. Можна назвати переваги такого типу проєктів:

1. Під час такої співпраці різні музеї можуть навчитися один в одного, переймати ідеї, досвід, і тим самим покращити свою роботу. Об'єднуючись, музеї мають більше можливостей і ресурсів для популяризації своєї діяльності та залучення ширшої аудиторії.

2. Такі проєкти можуть дозволити дізнатися про маловідомі регіональні музейні установи, які можуть мати не менше унікальних та цікавих артефактів.

3. Цей проєкт демонструє, що музеї переймається соціально-культурними потребами населення і реагує на них. Прагне надавати нові або глибші знання про свою країну. Тому, після початку повномасштабної війни, завдячуючи музейним ініціативам, більше людей почало цікавитися історією, культурою свого краю [21].

У межах підрозділу проаналізовано інноваційні практики, а саме цифровізація, інтерактивність та проєктна діяльність на прикладі 6 провідних музеїв нашої країни. Напрямок цифровізації представлено Національним художнім музеєм України (NAMU) — 3D-тур та мультимедійні доповнення. Окремо потрібно відмітити Музей Революції Гідності, в якому цифрові технології інтегровані в базову модель функціонування.

Інтерактивний напрямок ілюструє приклад Музею науки Малої академії наук України, де не заборонено торкатися експонатів і з ними потрібно взаємодіяти. Та Національний музей народної архітектури та побуту України використовує майстер-класи народних ремесл.

Прикладами для аналізу проєктної діяльності є проєкт національного музею мистецтв імені Богдана та Варвари Ханенків, який був спрямований на роботу з молоддю. Та проєкт Національний музей історії України для об'єднання музейних установ в різних регіонах України, відображення багатства та різноманітності вітчизняної історико-культурної спадщини.

Тож, провідні музеї нашої країни слідують світовим музейним практикам, що робить їх сучасними культурними центрами, які цікаві аудиторії.

2.2. Особливості впровадження інновацій у регіональних музеях на прикладі Рівненської та Волинської областей

В попередньому підрозділі ми аналізували інновації провідних музеїв, а в цьому ми будемо аналізувати інновації регіональних музейних установ. Тому, насамперед, потрібно відмітити, що на впровадження в них інновацій впливають такі фактори(особливості), які можна узагальнити: фінансове забезпечення, технічна база, кадровий потенціал, цільова аудиторія та державна підтримка (таблиця 4).

Таблиця 4.

Фактори, які можуть впливати на запровадження інновації.

Фінансове забезпечення	Для впровадження інновації у музеї потрібні кошти, проте в більшості державного фінансування може не вистачати. Тому продвинуті музейні заклади можуть звертатися до альтернативних джерел фінансування, наприклад, грантів чи фандрайзингу.
Матеріально - технічна база	Наприклад, наявність приміщень чи інфраструктури. Вісутність техніки для оцифрування чи створення інтерактивностей.

Кадровий потенціал	Можливість працівників працювати з інноваціями, наприклад, опізнанність в цифрових технологіях. Або відсутність спеціальств певного аспекту, наприклад, роботи з оцифрування експонатів.
Цільова аудиторія	Інновації можуть мати певну аудиторію. Наприклад, молоді підійдуть такі інновації як квести, майстер-класи, ігри. А старшим людям лекції, мультимедійні експозиції.

Для прикладу ми обрали теж 6 музеїв, один Рівненський та один Волинський для кожного напрямку.

Рівненський обласний краєзнавчий музей (далі – РОКМ), м. Рівне, налічує близько 300 тис. експонатів, які відображають історію регіону, і серед них є унікальні в Україні та світі цінності. Загалом, РОКМ має найбільшу колекцію предметів матеріальної та духовної культури Рівненської області та є значним науково-просвітницьким осередком Рівненщини. Знаходиться він у будинку колишньої чоловічої гімназії (1839 р.).

Серед цифрової діяльності музею ми обрали – цифрову колекцію. На офіційному сайті РОКМ є розділ під назвою Цифрова колекція, в якій знаходяться такі цифрові (відскановані) колекції як: Стародрук, Фото, Живопис, Іконопис, Рукописні документи, Періодика та Друковані видання до 1939 року. Це лише частина від великого зібрання РОКМ. Цифрові колекції мають такі переваги – допомагають зберегти музейний предмет якомога довше, бо завжди існують ризики втрати оригінального експонату. Цифрова колекція є хорошим інструментом у популяризації музею. Але ми ще прагнемо навести приклад корисності таких колекцій:

1. Цифрові колекції можна використовувати, як ілюстрації на уроках історії в школі. Дітям легше запам'ятати певну тему, якщо вони

побачать предмети, пов'язані з нею. Якщо експонати будуть представлені у форматі 3D-моделей, навчання стане ще цікавішим і наочнішим.

2. Такі колекції можуть полегшувати дослідницьку роботу. Якщо дослідник працює над якоюсь темою і йому потрібно буде побачити певний експонат чи дізнатися якусь інформацію, то він зможе легко це зробити за допомогою цифрової колекції [30, 31].

Волинський краєзнавчий музей є головним музеєм області. Це найбільший і найстаріший з музеїв Волині, він був заснований 1929 р. і станом на 2019 р. музейний фонд мав близько 164 тис. експонатів. У листопаді 2025 р. музей відкрив нову мультимедійну виставку «Коло часу: мультимедійна подорож спадщиною» [<https://volynmuseum.com/>]. Її реалізували в межах культурно-мистецького проєкту «Коло часу: мультимедійна подорож спадщиною у Волинському краєзнавчому музеї» за підтримки Українського Культурного Фонду (програма «Культурна спадщина», ЛОТ 2 «Кроссекторальні проєкти зі збереження культурної спадщини»). В ній поєднані етнографічні експонати з технологією інтер'єрного 3D мепінгу. 3D-мепінг – проєкційне відображення захоплених візуальних образів на реальні поверхні. Виставка орієнтована на широку аудиторію. Мета виставки — популяризувати локальну культурну спадщину краю через сучасні мультимедійні технології [6, 5].

Ця виставка має такі переваги:

1. Вона надає більше можливості для розуміння експоната. До прикладу, візьмемо старовинні предмети побуту, кухонне начиння (склянки, ложки, миски і т.д.). Проєкція може показати першопочатковий вигляд, тобто відобразити старовину кімнату, в якій вони знаходилися.

2. Популяризація. Використання цифрових технологій привертає більшу кількість відвідувачів. Також вони можуть створити більш емоційне враження, яке сприяє кращому запам'ятовуванню експонатів.

3. І на додаток музей створив відеOVERсію виставки для тих, хто не зможе відвідати її фізично і так це ще більше розширює аудиторію.

Першим прикладом використання інтерактивності є театралізовані екскурсії в Краєзнавчому музеї Дубенського замку м. Дубно. Музей входить до Державного історико-культурного заповідника міста Дубно, створеного в 1993 р. В ньому є дві театралізовані екскурсії – нічна «Духи та легенди Дубенського замку» та «Історія тортур та покарань». Театралізована екскурсія – це екскурсія з театральними елементами, а саме музейні працівники можуть бути переодягненні та розігрувати сценки, наприклад, історичних подій [10].

Екскурсії цього типу мають переваги:

1. Допомогає відвідувачам глибше зануритися в певний історичний період, краще його зрозуміти та побачити події майже «наживо», а не лише уявляти їх.

2. Приваблює більше відвідувачів. Навіть якщо людина зазвичай, не дуже цікавиться історією, то цей формат може її зацікавити, через незвичайний та інтерактивний способи подачі інформації.

Другим прикладом слугуватиме музейний простір «Окольний замок», який знаходиться у частині оборонних фортифікацій Луцька XIV – XVII століть. Належить він до Комунального підприємства «Центр розвитку туризму» Луцької міської ради. Цю музейну установу створили в межах проєкту «Нове життя старого міста: ревіталізація пам'яток історико-культурної спадщини Любліна і Луцька». Проєкт діяв в рамках співпраці Європейського союзу і Луцької міської ради. Метою створення музейного простору було підвищення туристичної привабливості Луцька та Любліна, шляхом створення спільних міжнародних туристичних об'єктів на основі спільної історико-культурної спадщини. У замку інтерактивність представлена віртуальною реальністю, за допомогою якої відвідувачі можуть побувати у середньовічному світі. В режимі гри можна захищати вежу замку від нападників, стати стрільцем з лука, якого є завдання відбивати ворогів, стріляти з лука через спеціальну VR-систему. VR може бути подібною за

принципом до театралізованої екскурсії, тобто вона теж дає змогу зануритися в історичну атмосферу. Але на відмінну віртуальна реальність може показувати реконструкції, які в реалі не існують. Наприклад, відвідувач може побачити, який замок був колись або відчувати реальність ворожих атак і необхідність швидкої реакції з більшими спецефектами ніж в театральній екскурсії. До того ж VR –технології є простішою для використання та менше затратною ніж театральна екскурсія для якої потрібно: декілька акторів, одяг, грим, реквізит та інше [20].

Першим прикладом проєктної діяльності будуть музеї Державного історико-культурного заповідника м. Острога, а саме Краєзнавчий музей, Музей книги та друкарства, розташовані в замку Острозьких (14ст.). Заповідник був створений у 1981р., його зібрання налічують понад 75 тисяч експонатів. Зараз є дуже важлива тема створення інклюзивного простору для людей з інвалідністю, тому що в нашій країні триває війна і кількість людей з інклюзивними потребами, на превеликий жаль збільшується. Створюючи, інклюзивний простір ми показуємо повагу до людей з інклюзивними потребами. У 2020 р. музей ініціював проєкт “Інклюзивний музей в Острозькому замку” за підтримки Українського Культурного Фонду. Метою проєкту було створення доступного музейного простору для людей з інвалідністю. В результаті чого було створено аудіогід (англійською, польською, українською та тифлокоментарем українською), тактильні копії експонатів, путівник музеєм для незрячих, путівник для слабозорих, путівник з адаптованим текстом для людей з порушеннями слуху українською. Такі інновації роблять музеї доступними для ширшої аудиторії та забезпечують рівні можливості для ознайомлення з культурною спадщиною. І тому ці проєкти сприяють розвитку та впровадженню сучасних стандартів музейної діяльності [16].

Волинський регіональний музей українського війська та військової техніки це єдиний на Заході України військовий музей. Був створений у жовтні 1995 року під назвою Центрального музею Збройних Сил України та став

головною музейною інституцією Міністерства оборони України. Спочатку він був відомчим, тобто він був про військо і для військових, але у 1998 р. відкрився для широкої аудиторії. Фонди музею налічують близько 1000 експонатів. Та показують авіаційну і бронетанкову техніку, артилерійське і зенітно-ракетне озброєння, стрілецьку зброю, апаратуру і обладнання військ зв'язку і різноманітні матеріали військової історії, які мають музейне значення: бойові прапори, предмети форми одягу й армійського побуту, документи і т.д. Зараз музей є філіалом Національного військово-історичного музею України.

Цей музей у 2023 р. долучився до створення програми заходів проекту "ДНК України" на Венеційському бієнале архітектури(по парних роках). Цей захід є частиною венеційської бієнале, однієї з провідних виставок сучасного мистецтва, як відбувається що два непарні роки у Венеції, Італія. І вперше за 9 років на ній з'явився український павільйон. Та в додаток з основною програмою бієнале було презентовано проєкт «ДНК України»: виставку з 6 інсталяцій, культурну і освітню програми. Також була презентація щодо відновлення зруйнованих пам'яток, виступила співробітниця Олена Іванова – архітектор, волонтер, громадський діяч. Це подія має три основних моменти стосовно музею. Перше це те, що беручи участь, у цьому заході, проєкту музей долучається до культурної дипломатії. Друге – музей реагує на слідує спільним потребам, тобто він створює заходи, які відповідають актуальним темам в суспільстві. В нашому випадку це війна, але це є закономірно, бо це ж музей війська та військової техніки. І третя – цей музей є регіональним, але долучився до такого масштабного міжнародного заходу. Показуючи, що регіональні музеї теж можуть не відставати від провідних музеїв країни, незважаючи, на те що вони можуть мати певні обмеження ресурсів, таких як фінансування, спеціалістів, техніка і т.д.[7, 7].

Тож робимо висновок, щодо цього підрозділу. На регіональному рівні прикладом цифровізації в нас виступає Рівненський обласний краєзнавчий музей та Волинський краєзнавчий музей, які впровадили у свою діяльність цифрову колекцію та мультимедійні технології. Прикладом використання

інтерактивності є театралізовані екскурсії в Краєзнавчий музей Дубенського замку та віртуальна реальності в Музейний простір «Окольний замок». Прикладом проєктної діяльності є музеї Державного історико-культурного заповідника м. Острога та Волинський музей українського війська та військової техніки, які створюють проєкт на соціально важливі теми.

Перше регіональні музейні установи вводять інноваційні практики, і деякі з них можуть не відставати від тих які проводять провідні музеї. Але більшість з цих інновацій є простими, допоміжним елементом порівняно з інноваціям в провідних музеях, де вони є не як допоміжний інструмент, а основа музею, що може бути зумовлено недостатчею ресурсів. До прикладу може бути цифрова колекція РОКМ, такі колекції є вже, мабуть, в кожному значному музеї країни. Але якщо брати приклад музеїв ДІКЗ м. Острога, за тією інформацією, яка в нас є, то в цих музеях порівняно з іншими регіональними найкраще розвинений інклюзивний простір.

Висновки до розділу 2

У другому розділі здійснено аналіз практичного досвіду впровадження інноваційних технологій у діяльність вітчизняних музейних установ, а саме із зосередженням на шести провідних та шести регіональних музейних установах Рівненської та Волинської областей. За результатами дослідження сформульовано такі висновки:

Запровадження інновацій у музеях нашої країни має нерівномірний, осередковий характер. Провідні, національні та столичні заклади активно: цифровізуються, створюють інтерактивність та займаються проєктною діяльністю. Проте регіональні музеї в Україні ще знаходяться на етапі первинної автоматизації, через брак фінансування та нестачою спеціалістів ІТ музейного спрямування.

Лідерами у музейній сфері України можна вважати: Національний художній музей України (NAMU), Музей Революції Гідності, Музей науки

Малої академії наук України, Національний музей народної архітектури та побуту України, Національний музей мистецтв імені Богдана та Варвари Ханенків, Національний музей історії України. Вони задають тренди системної модернізації. До їхніх ключових інноваційних практик належать:

Створення формату 3D-турів з мультимедійним доповненням, тобто віртуальний двійник музею, що надають можливість побачити колекції музею не виходячи з дому. А ще надає змогу створювати виставки, яких фізично не існує.

Використання експонатів з якими потрібно взаємодіяти, торкатися. За допомогою такої взаємодії можуть легко пояснюватися складні речі, до прикладу закони фізики.

Розробка актуальних проєктів засвічує, що музейні установи реагують на суспільні важливі теми і стараються відповідати потребам суспільства.

Як вже зазначалося вище, не зважаючи на значну просунутість в інноваційних тенденціях провідних інституцій, середні та малі музеї можуть перебувати позаду цих тенденцій через брак фінансів, професійних кадрів, матеріального забезпечення. Тому значна частина українських музеїв ще й досі залишаються на етапі первинної автоматизації.

Музеї Рівненщини та Волині, Рівненський обласний краєзнавчий музей, Волинський краєзнавчий музей, показують успішні кейси впровадження сучасних технологій у своїй діяльності, використання цифрових колекцій та мультимедійного доповнення для розширення кола аудиторії та глибшого розуміння експоната.

Краєзнавчий музеї Дубенського замку м. Дубно та музейний простір «Окольний замок» представляють кейси інтерактивності. Успішно впроваджені театралізовані екскурсії та віртуальна реальність (VR-систему) для приваблення молодшої аудиторії,

Музеї Державного історико-культурного заповідника м. Острога та Волинський музей українського війська та військової техніки виступають

кейсами проєктної діяльності і демонструють, що музеї реагують на суспільні проблеми та теми.

Спільне історико-культурне коріння Рівненщини та Волині та з досвідом провідних музеїв країни, який можна адаптувати до локального контексту і може створити сильну основу для розробки спільних ініціатив або масштабування практик провідних музеїв на регіональний рівень.

Також, досвід провідних музеїв доводить, що інноваційні підходи є основним інструментом для виживання та актуалізації культури в умовах кризи.

Головними перешкодами для осучаснення регіональних музейних установ – брак фінансів, матеріально-технічна база та нестача спеціалістів.

Музеї Рівненської та Волинської областей мають значний потенціал для подальшого розвитку інновації. І на сьогодні головним їхнім завданням є перехід від точкових, одноразових інноваційних ініціатив до системних інноваційних підходів.

ВИСНОВКИ

У результаті дослідження було визначене трактування терміна «інновація». «Інновація» — це ідея, пропозиція, технологія чи продукт і т. д, яких раніше не існувало. У музейній сфері її виділяють у широкому та вузькому значенні. Широке — це змінення у підході та визначення нової ролі у суспільстві загалом. У вузькому значенні — це використання інтернет-ресурсів, аудіовізуальних, мультимедійних засобів у експозиційній та фондовій роботі музею і т.д.

Тож, сьогодні інновація в музеї це не просто запровадження сучасних технологій, це зміна самої концепції музею: від «сховища експонатів» до мультифункціонального відкритого простору. Інновації в музеях можна розподілити на основні напрямки: цифровізація, інтерактивність та проєктна діяльність.

Цифровізація в музейній сфері — це процес застосування цифрових технологій та методів у різних аспектах діяльності, від оцифровування експонатів до комунікації. Найголовніше з можливостей, які вона надала це те, що за допомогою цифровізації можна зберігати експонати. Інтерактивний напрямок — це можливість взаємодії між відвідувачем та експонатом чи між відвідувачем та музейним працівником. Її прикладом може виступати: театралізовані екскурсії, ігрові форми, квести, майстер-класи, додатки, сенсорні екрани, аудіо та т.д. Застосування інтерактивності покращує сприймання інформації, яку музей хоче донести. Проєктна діяльність — це спосіб привернення уваги до музейної установи. Вона може передбачати перетворення музею на осередок суспільного життя, де можуть обговорюватися від культурно-освітніх до соціальних тем. І, наразі, її ідеологія є провідною тенденцією сучасної культури, яка стає об'ємною та дає ефективнішу комунікацію, якщо порівнювати з традиційними формами музейної діяльності.

У другій частині першого підрозділу досліджено міжнародний досвід провадження інноваційних музейних практик, які розпочалися там раніше, ніж у нашій країні. Цифровізація розпочалася у 1970–1980-их рр. в таких країнах: США, Великій Британії та Франції, які почали створювати онлайнові музейні системи інформації. На початку 1980-х рр. Міжнародна рада музеїв (ICOM) заявила, що необхідно широко впроваджувати інноваційні технології у діяльність музеїв. І сьогодні в Європі працює єдина європейська мережа комп'ютерних зображень Museum On Line. Ідея оцифровування експонатів в широкому форматі з'явилася у компанії Google у 2011 р. Наступне, що зробила компанія створила спеціальну камеру Google Art Camera, за допомогою якої можна побачити в широкому форматі будь-яку деталь на полотні та почала розробку створення сайту — Google Art Project, зараз Google Arts & Culture. Але й були люди, які критично ставилися до цифровізації в музеях, наприклад, Педро Гаданго. Він мав думку що не можливо відтворити відчуття реальної присутності в музеї за допомогою віртуального інтерфейсу. І сьогодні внаслідок впровадження цифровізації сучасним ідеальним співробітником музею може стати спеціаліст, який має широкий світогляд, безпосередньо і в діджитал-сфері.

Інтерактивність ставиться на протиположності традиційним музейним методикам. Вона стає основою для створення різного роду музеїв з інтерактивними експозиціями, експериментальними лабораторіями і точними копіями, підводних човнів, механізмів, автомобілів тощо. Інтерактивність переважає в музеях наукового та образотворчого напрямів. Таким прикладом можуть бути музей науки «CosmoCaixa», м. Барселона (Іспанія), музеї м. Валенсія (Іспанія), центр науки «Еврика» м. Вантаа (Фінляндія), музей «Корпус» у м. Лейден (Нідерланди), музей новин м. Вашингтоні, природничий музей в у м. Відень. Метою цих музеїв — донести інформацію для відвідувачів різних вікових категорій у незвичній та водночас привабливій формі.

В музейній сфері це вже стало сталою тенденцією переходу від статичних виставок до імерсивних та інтерактивних експозицій. Все більше

музеїв практикують методи сторітелінгу та гейміфікації(принципи інтерактивності), що дає можливість долучити молоду аудиторію та робити процес пізнання активним, а не пасивним.

Проектна діяльність в музейній сфері — це тенденції, за якої музеї можуть стати посередниками у вирішенні складних соціальних проблем та конфліктів. Прикладами міжнародного досвіду може бути програма «Музей змінює життя» Асоціації музеїв Ірландії, яка запропонувала відвідувачам займати активну громадську позицію. Асоціація підтримує ініціативи, які спрямовані на досягнення позитивних соціальних змін, появу нових ідей. Проект Копенгагенського музею «Стіна», за яким жителі створювали «карту» міста на інтерактивному мультитач дисплеї. Проект музею Тіссен-Борнеміса в Мадриді, організував виставку «In the Eye of the Storm: Modernism in Ukraine, 1900–1930s» від Національного художнього музею України та проект «Artists for Ukraine» — їх мета підтримка України. Загалом, мета проектної діяльності в музеях — це привернення до установи уваги чи обговорення соціальних тем, які турбують громадськість.

В другому розділі проаналізовано інноваційні практики в музеях нашої країни. У першому підрозділі ми аналізували інновації 6 провідних музеїв країни:

1. Національного художнього музею України (NAMU) м. Київ. - цифровий проект «Шедеври NAMU», який дозволяє переглядати визначні твори українського мистецтва у форматі 3D-туру з мультимедійними доповненнями та розглянути їх до найдрібніших деталей, не виходячи з дому.

2. Музей Революції Гідності – цифровізація тут є основою, а не допоміжним інструментом.

3. В музеї науки Малої академії наук України - відвідувачі можуть взаємодіяти з експонатами.

4. У національному музеї народної архітектури та побуту України м. Київ — майстер-класи з народних українських ремесел. Ці два способи допомагають краще сприймати інформацію.

5. Національний музей мистецтв імені Богдана та Варвари Ханенків проєкт «Креативні майстерні для підлітків віком 14-18 років» — залучення молоді до відвідування музеїв. 6. Національний музей історії України проєкт «Україна єдина» — об'єднання різних музеїв країни для відображення багатства та різноманітності вітчизняної історико-культурної спадщини та можливість обміну ідеями та досвідами.

В другому підрозділі вивчено інноваційні практики 6 регіональних музеїв:

1. Рівненський обласний краєзнавчий музей – цифрову колекцію. Вона має такі плюси, як зберігання експонатів якомога довше та можливість полегшувати дослідницьку роботу.

2. Волинський краєзнавчий музей — мультимедійна виставка «Коло часу: мультимедійна подорож спадщиною», яку реалізували в межах культурно-мистецького проєкту «Коло часу: мультимедійна подорож спадщиною у Волинському краєзнавчому музеї» за підтримки Українського Культурного Фонду. Вона надає більше можливості для розуміння експоната та популяризує локальну культурну спадщину краю через сучасні мультимедійні технології.

3. Краєзнавчому музеї Дубенського замку, який входить до Державного історико-культурного заповідника міста Дубно — театралізовані екскурсії.

4. Музейний простір «Окольний замок» — віртуальна реальність, за допомогою якої відвідувачі можуть побувати у середньовічному світі. Ці два інтерактивні способи подачі інформації можуть дати можливість глибше зануритися в певний історичний період та краще його зрозуміти.

5. Музеї Державного історико-культурного заповідника м. Острога — проєкт «Інклюзивний музей в Острозькому замку», за яким було забезпечено доступ для ширшої аудиторії та рівні можливості для ознайомлення з культурною спадщиною. Такі проєкти сприяють розвитку та впровадженню сучасних стандартів музейної діяльності.

6. Волинський регіональний музей українського війська та військової техніки — проєкт "ДНК України" на Венеційському бієнале архітектури. За допомогою таких ініціатив музеї долучаються до культурної дипломатії та реагують на суспільно важливі теми і перетворюються на місце для їх обговорення.

Дослідження та проведення аналізу музейних практик показало, що українські музеї активно впроваджують цифрові інструменти: 3D-тур, цифрові колекції, мультимедійні доповнення та елементи доповненої реальності (AR). Особливо важливим є оцифрування музейних фондів, яке забезпечує збереження культурної спадщини в умовах безпекових ризиків та робить колекції доступними онлайн.

Створення середовища, де відвідувач перетворюється з пасивного слухача на активного учасника діалогу, між експонатом або музейним працівником та відвідувачем, тобто створення імерсивного простору. Зокрема, музей науки Малої академії наук України демонстрував високий рівень інтерактивності, взаємодія з експонатами дає змогу простіше пояснювати фізичні закони.

Один з найважливіших напрямків інновацій в Україні став розвиток проєктної діяльності, яка трансформує музей в осередок суспільного життя. Серед його спрямовань особливо важливим є розвиток інклюзивних практик (адаптація для людей з порушеннями зору, слуху, розробка спеціальних освітніх програм). Це робить культурну спадщину доступною для людей з різними формами інвалідності. Музей може стати осередком соціальної реабілітації, яка є так важливою сьогодні. Музеї можуть бути місцем де обговорюються складні і можливо болючі теми. Тому інклюзивні практики стали невід'ємною частиною інновацій.

На завершення пропонуємо декілька методик для покращення роботи музеїв в нашій країні:

- перша — в кожному музеї мають бути хоча б базові інновації (цифрові колекції, більше інтерактивних елементів) та проектна співпраця різних музеїв, що сприяло б обміну досвідом та ідеями.
- друга — стосується музеїв, які знаходяться у старовинних будівлях (Дубенський та Окольний замки). Пропонуємо створити таку атракцію, яка би поєднувала частини театралізованої екскурсії та гри. До прикладу відвідувач міг би стати на певний час якоюсь історичною постаттю і виконувати певні завдання, усе відбувалося на історичній території, що би створити атмосферу реальності. Наприклад, відвідувач міг би стати кимось з князів Острозьких або зовсім протилежне — служником, який працював в замку. Завдання, які могли би бути — розслідування якогось інциденту, який нібито стався в замку, князь може розслідувати, а служник чи служниця допомагати в цьому. Словом, може бути багато варіантів, ким можна стати та що робити. І це все відбувалося б у супроводі інших дійових осіб – знаті та служників (працівник музею та актор) для ще більшої реалістичності.

Аналіз довів, що музейні установи вже не можуть працювати повноцінно за старими підходами, вони потребують перезавантаження. Війна стала каталізатором специфічних «кризових інновацій». Проявом цього може виступати створення цифрових колекцій та 3D-турів та іншого для збереження культурних пам'яток. Цифровізація українського музейного простору може слугувати інструментом для провадження культурної дипломатії та активному представленні українського контенту на міжнародних платформах.

І, на останок, хочемо підсумувати, що впровадження інновації є вкрай важливою частиною розвитку музеїв. Кожна з цих інновацій має свої особливості та переваги. Вони зберігають культурну спадщину, розширюють аудиторію та дають змогу музеям перетворюватися на осередки суспільного та культурного життя. Головними чинниками, які зупиняють інноваційний

розвиток музеїв залишаються брак фінансування, матеріально-технічної бази й професійних кадрів у музейній сфері.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Андрес Г. «М'яка сила» України: зарубіжні музейні проекти та формати культурної дипломатії після 2022 року – URL: <https://journals.naoma.kyiv.ua/index.php/bulletin/article/view/225/209>
2. Банах В. М. Музейні інновації та інтерактивність у теорії та практиці музейної справи. – URL: <https://ena.lpnu.ua/items/779d4f8e-5b1f-4dea-afa1-a2abc0e1cc26>
3. Венеційська бієнале. – URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/>
4. Вечірній Київ. Для простору столичного «музею з левами» зробили віртуальну копію. – URL: <https://vechirniy.kyiv.ua/news/115936/>
5. Волинський краєзнавчий музей (офіційний сайт). – URL: <https://volynmuseum.com/>
6. Волинський краєзнавчий музей. – URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Волинський_краєзнавчий_музей
7. Волинський регіональний музей українського війська та військової техніки. – URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/>
8. Волинський регіональний музей українського війська та військової техніки (офіційний сайт). – URL: <https://nvimu.com.ua/filii/index/4>
9. Діджиталізація (Цифровізація) — що це таке. – URL: <https://termin.in.ua/tsyfrovizatsiia-didzhytalizatsiia/>
10. Дубенський замок (офіційний сайт). – URL: <https://zamokdubno.com.ua/>
11. Інновація. – URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/>
12. Карпенко Ю., Пашенко Ю. Інтерактивні музеї в умовах розвитку інформаційного суспільства. – URL: <http://dspace.puet.edu.ua/handle/123456789/7194>
13. Ключко Ю. М. Проектна діяльність як форма соціальної активності сучасних музеїв. – URL: <https://www.researchgate.net/publication/327518618>

14. Ковальчук Є. Культурно-освітня діяльність музейних закладів як складова музейної комунікації (за результатами соціологічних досліджень) – URL: https://volyn-kray-mus.at.ua/publ/kulturno_osvitnja_dijalnist_muzejnikh_zakladiv_jak_skladova_muzejnoji_komunikaciji_za_rezultatami_sociologichnikh_doslidzhen/1-1-0-97
15. Лелик М. Б. Розвиток цифрової культури та діджиталізація музеїв. – URL: https://nlu.org.ua/storage/files/Infocentr/Tematich_ogliadi/2019/muzei.pdf
16. Музей книги та друкарства (Острозький замок). – URL: <https://ostrohcastle.com.ua/muzej-knygy-ta-drukarstva/>
17. Музей науки (Київ). – URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/>
18. Музей науки (офіційний сайт). – URL: <https://sciencemuseum.com.ua/>
19. Музей Ханенків започатковує креативні майстерні для підлітків. <https://www.ukrinform.ua/rubric-culture/3847156-muzej-hanenkiv-zapocatkovue-kreativni-majsterni-dla-pidlitkiv.html>
20. Музейний простір «Окольний Замок». – URL: <https://okolnyi-lutsk.com/>
21. Національний музей історії України започатковує новий проєкт «Україна єдина». – URL: <https://nmiu.org/posts/529>
22. Національний музей історії України. – URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/>
23. Національний музей мистецтв імені Богдана та Варвари Ханенків. – URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/>
24. Національний музей народної архітектури та побуту (Пирогів). – URL: <https://pyrohiv.com/>
25. Національний музей народної архітектури та побуту України. – URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/>
26. Національний музей Революції Гідності. – URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/>

27. Національний художній музей України. – URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki>
28. Поливода Д., Оніпко Т. Інноваційні технології в діяльності музейних закладів: закордонний та вітчизняний досвід. – URL: <http://dspace.puet.edu.ua/bitstream/123456789/9355/>
29. Прем'єра віртуальної виставки «Шедеври NAMU». – URL: <https://namu.ua/exhibitions/premyera-virtualnoyi-vystavky-shedevry-namu/>
30. Рівненський обласний краєзнавчий музей (офіційний сайт). – URL: <https://museum.rv.gov.ua/>
31. Рівненський обласний краєзнавчий музей. – URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Рівненський_обласний_краєзнавчий_музей
32. Романуха О., Бершова Л. Трансформація музейної сфери в умовах пандемії COVID-19. – URL: <https://nrpcult.ukma.edu.ua/article/view/264132>
33. Стан культури та креативних індустрій під час війни – результати дослідження від Українського культурного фонду та МКІП України. URL: <https://ucf.in.ua/news/11082022> (дата звернення: 1.05.2023).
34. Стратегія розвитку культури Рівного: [сторінка проекту у Facebook]. URL: <https://www.facebook.com/rivne.cultural.strategy> (дата звернення: 1.05.2023).
35. Стратегія розвитку культури Рівного до 2030-х років. Управління культури і туризму виконавчого комітету Рівненської міської ради : сайт. URL: <https://culture-rivne.com.ua/about/strategy> (дата звернення: 1.05.2023).
36. Стратегії адаптації культури та креативних індустрій до умов війни – результати дослідження від УКФ. URL: <https://ucf.in.ua/news/08022023> (дата звернення: 1.05.2023).
37. Тихончук Л., Чубок Т. Ефективність публічного управління у сфері культури в умовах децентралізації (на прикладі Рівненської області). Вісник НУВГП. Економічні науки : зб. наук. праць. Рівне, 2021. Вип. 3(95). С. 146–156.

- 38.Тюска В. Б., Юрчук О. А. Апарат державного управління культурно-мистецької сфери: регіональний аспект. Problems and tasks of modern science and practice : the IX International Science Conference, Bordeaux, France, November 15–17, 2021. Р. 212–214.
- 39.УКФ презентує звіт діяльності за І-й квартал 2023 року. URL: <https://ucf.in.ua/news/22052023> (дата звернення: 1.05.2023).
- 40.Федулова Л. І. Культурна децентралізація як складова нової регіональної політики. Регіональна політика: політико-правові засади, урбаністика, просторове планування, архітектура : зб. наук. пр. Вип. 5, ч. 1 / Київ. нац. ун-т будівництва і архітектури. К., 2019. С. 110–114.
- 41.Центр культурних послуг у територіальній громаді : посібник. К., 2022. 296 с.
- 42.Чмир О. Державні соціальні нормативи у сфері культури: чинні та перспективні зміни : [виступ на онлайн-нараді з представниками бібліотечної сфери]. URL: <http://surl.li/hmfxt> (дата звернення: 1.05.2023).
- 43.Шетеля Н. І., Виткалов С. В. Трансформаційні процеси в галузі культури: нові підходи та тенденції. Українська культури: минуле, сучасне, шляхи розвитку. Рівне, 2019. Вип. 31. С.169–175.
- 44.Як розвивати культуру в громадах: можливості, ресурси, виклики. URL: <https://decentralization.gov.ua/news/12801> (дата звернення: 1.05.2023).
- 45.Яшина О. Генезис організаційно-правового забезпечення державного управління сферою культури на теренах України. Вісник Дніпровської академії неперервної освіти. 2022. №1. С. 21–26.
46. Цифрова трансформація музеїв: як онлайн-платформи відкривають спадщину України світові. — URL: <https://museum.mcsc.gov.ua/blog/tsyfrova-transformatsiia-muzeiv-iak-onlain-platformy-vidkryvaiut-spadshchynu-ukrainy-svitovi>
47. Шимкова І., Цвілик С., Марущак О., Глуханюк В. Цифрова трансформація музеїв як інноваційний метод збереження та популяризації

культурної спадщини України // Мистецтво в культурі сучасності. – 2025. – № 5. – Т. 1. – С. 85–92.