

DOI: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2019-6-70-49>

УДК 069.5:2

Панас Н.Б.

Національний університет «Львівська політехніка»

ВИКОРИСТАННЯ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У МУЗЕЙНІЙ ТА ПАМ'ЯТКООХОРОННІЙ ДІЯЛЬНОСТІ

Анотація. У статті автор розглядає поняття цифрових технологій та специфіку їх використання у сфері мистецтва та культурної спадщини. Показано соціальний ефект та визначено позитивні зрушення у професійній та громадській діяльності музеїв та пам'яткоохоронних закладів від їх застосування, а також висвітлено виклики, які постають перед інституціями, які активно користуються перевагами цифрових технологій. Фрагментарно проаналізовано досвід імплементації інструментарію цифрових засобів у Західній Європі, означено основні фактори, які стримують цей рух в Україні. Розглянуто основні професійні компетенції, необхідні фахівцям для ефективної роботи щодо популяризації та надбання соціального капіталу пам'яткоохоронних установ.

Ключові слова: цифрові технології, музеї, пам'яткоохоронні заклади, комунікація, інтеракція.

Panas Nataliia

Lviv Polytechnic National University

THE USE OF DIGITAL TECHNOLOGIES IN MUSEUM AND MEMORY COOPERATION ACTIVITIES

Summary. In the article author examines the concept of digital technologies and the specifics of their use in the field of art and cultural heritage. The social effect and positive changes in the professional and social activities of museums and memorials have been identified from their application, as well as the challenges faced by institutions that actively use the benefits of digital technologies. A fragmentary analysis of the experience of the implementation of digital tools in Western Europe, identifies the main factors that restrain this movement in Ukraine. The basic professional competencies necessary for specialists for effective work, popularization and acquisition of social capital of memorial institutions are considered. Since the modern world has achieved tremendous progress in communication over the last few decades, all sectors of society, including historic and cultural and leisure sectors, are undergoing massive changes. The question arises: what happens to museums when digital technology demonstrates such a potential? What are the traits of the museums of the future? How do they take advantage of the opportunities offered by digital innovations? Which of these competencies preserves the relevance of museums from the twentieth century to date? Most European museums now use virtual reality in their activities, the obligatory attributes of most interactive gadget guides are quests, quizzes, puzzles, programs and applications that provide access to communication and interpretation of the achievements in thematic forums and others. In fact, the digital world offers an extremely wide range of perspectives and opportunities for legacy, culture and art institutions. There are serious challenges, but the institution that will strategically take digital technology into account will eventually have many benefits. The most important effect – digital media inspire people to be more social.

Keywords: digital technologies, museums, memorial establishments, communication, interactions.

Постановка проблеми. Сучасний світ досягнув надзвичайно великого прогресу у руслі комунікації за кілька останніх десятиліть. Глобальна мережа Інтернет стала великим прискорювачем суспільних інновацій. Березнева статистика 2018 року вказує, що лише за один місяць по всьому світу надсилаються 3,8 більйонів повідомлень, зафіксовано 1,341 більйонів веб-сайтів, кількість користувачів Інтернету сягає 4,021 більйона людей [9]. У червні 2018 року у Європі 85,2% населення мали доступ до глобальної мережі, порівняно з 2000 роком це число зросло на 570% [4]. Люди купують, працюють, спілкуються, проводять своє дозвілля в Інтернеті. Масштабних змін зазнають усі суспільні галузі, серед них також історико-культурний та дозвіллевий сектори. Постають питання: що станеться з музеями, коли цифрові технології демонструють такий потенціал? Які риси матимуть музеї майбутнього? Як вони скористаються можливостями, які пропонують цифрові інновації? Які з цих компетенцій зберігають актуальність музеїв з ХХ ст. до теперішнього часу?

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Чимало дослідників у Європі займаються вивчен-

ням не просто питань використання цифрових технологій для залучення ширшого кола відвідувачів у музеї, пошуками нових форм та методів роботи з аудиторією, а й прогнозуванням, моделюванням ймовірнісних моделей векторів розвитку цієї галузі, передбаченням викликів та шляхів їх нейтралізації. Серед них К. Джувіт, Е. Мерфі, Дж. Візер, Дж. Річардсон, С. Брусаторчі та інші [1; 5; 6, с. 75]. В поле зору їхніх досліджень потрапили також питання цифрових стратегій для музеїв, питання інвестування стейкхолдерів у культурне надбання та питання готовності культурної сфери до нових форм взаємодії з суспільством [9; 10]. Окремі питання впровадження цих засобів розглядаються у працях українських науковців – Банаха В.М. [13], Бокотей А.А. [14] та інших [16]. Практичні тренінги, семінари та воркшопи в Україні проводять такі фахівці, як Федір Бойцов, Сергій Прокопенко, Тетяна Пилипчук, Вікторія Черевко [15]. У рамках Центру міської історії Центрально-Східної Європи стартував проект «ReHERIT: спільна відповідальність за спільну спадщину» [17].

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми. В Україні, яка, на жаль, наразі

сама не імпортує масштабно своїх знань закордон, а, здебільшого акцентує кращі напрацювання зарубіжних колег, спостерігається, в основному зацікавлення до методів імплементації інтерактивної цифрової складової у музейну діяльність. Однак прогностичний аспект щодо використання діджиталізації у культурному секторі практично відсутній.

У світі досі існує опір мистецтва світу цифрових та медіа технологій. Висловлюються припущення про негативний вплив таких досягнень на традиційну діяльність, яка розглядається лише в контексті «музей як храм культури». Стверджується, що цифрові технології руйнують священну природу мистецьких творів, інші ж вважають, що вони надають цим творам друге життя. В основному, побоювання першої групи аргументуються: страхом перед відтворенням, страхом пов'язаним з авторськими правами, страхом перед тим, що станеться, якщо ми дозволяємо використовувати нашу інформацію в Інтернеті й розповсюджувати її [6, с. 79].

Формування цілей статті. У цій статті автор має на меті фрагментарно показати ефект від впровадження цифрових технологій у сферу збереження спадщини, продемонструвати суспільний потенціал, який суттєво зростає при оцифруванні історико-культурного надбання.

Виклад основного матеріалу дослідження. Працівники прогресивних заходних музеїв та пам'яткоохоронних закладів переконані, що цифрове середовище – це те місце, де зустрічаються світ інформації та фізичний світ людини, це «захоплююче місце, сповнене стрімкого розвитку, свіжих поглядів та переосмислених цінностей» [2, с. 2]. Для того, щоб розуміти, що це за місце, потрібно володіти надзвичайно великою кількістю знань – про смартфони, бази даних, соціальні медіа та семантичну павутину. Насправді цифровий світ пропонує надзвичайно широку палітру перспектив та можливостей для установ, що працюють з спадщиною, культурою та мистецтвом. Є серйозні виклики, але та інституція, яка стратегічно буде враховувати цифрові технології у своїй діяльності, у результаті відчуватиме багато переваг [5, с. 8].

Дуже показним видається той факт, що більшість організацій, які вже імплементавали цифрові технології, зазначають, що цифрові медіа надихають людей бути більш соціальними [2, с. 3]. Відвідувачі стають чимось більшим, ніж просто клієнтами, а самі музеї та пам'яткоохоронні заклади – більше, ніж установа, яка постачає освіту та розваги. Тобто, це цікавий синергійний симбіоз, який творить нові смисли та нові форми соціальної взаємодії.

Цифрова взаємодія є найважливішим інструментом у наборі інструментів сучасної організації. І це стосується кожного аспекту організації [1].

Більшість європейських музеїв зараз використовують віртуальну реальність у своїй діяльності, обов'язковими атрибутами більшості інтерактивних гаджетів-гідів є квести, вікторини, пазли, програми і додатки, що надають доступ до спілкування та інтерпретації надбання на тематичних форумах та інші. Голограми історичних персонажів, використання 3-D технологій, ігор, так звана «геймефікація історії» дає можливість людям взаємодіяти з експозицією у такий спосіб, який був неможливим кілька років тому. Під час прогулянок по музею або галереях часто поруч є QR-коди,

які під час сканування надсилають ваш телефон або планшет більш поглиблену інформацію про окремий експонат. Самостійні тури тепер можна завантажити в Інтернеті та транслювати на персональні мобільні пристрої, позбавляючи потреби в орендованих аудіодоріжках. Цей перехід до більш індивідуального досвіду, крім пасивного отримання кураторської інформації, є наступним кордоном, який долають сучасні музеї.

Активно практикується розробка віртуальних турів, це можна зустріти також і на сайтах багатьох львівських музеїв. Широку можливість у цьому сенсі надає платформа Google Art&Culture – дозволяє створювати власні колекції, здійснювати віртуальні екскурсії по музею, переглядати детально твори мистецтва та культури [3]. Чудовий інтерфейс проекту пропонує багато опцій – вибір колекції, локації та пошук об'єктів культурної спадщини за нею [8]. Прикро, що з українських пам'яткоохоронних закладів тут представлений лише Національний заповідник «Софія Київська» [11].

Чимало музеїв долучилися до глобального руху відкриття фондів, даючи необмежений доступ до своїх фотографій, архівів та баз даних. Прикладом такої ініціативи може бути OpenGLAM (перекл. англ. Open galleries, libraries, archives, museums) [7]. На сайті цієї організації можна віднайти музейні колекції Європи та світу, надані для вільного використання. Аналогічно діє проект Flickr Commons, учасниками якого є понад сотня музеїв, що надалі бази даних своїх закладів для вільного користування без обмеження авторських прав [12].

Цифрові технології – це чудовий спосіб перетворити музейний досвід з пасивного на інтерактивний, на щось справді привабливе та освітнє, навіть для молоді аудиторії, яка інакше залишається зацікавленою лише своїми смартфонами [10, с. 15].

Проте прогрес цих напрямків зустрічає наступні виклики: по-перше, гаджети та технології швидко стають застарілими. Програми, додатки, які використовують музеї, потрібно постійно оновлювати, в таких умовах надзвичайно важливою ланкою в комунікації музей-відвідувач стає сайт закладу або соціальні мережі. Це одне із великих проблем сучасного мистецтва: дотепер традиційні засоби, такі як пояснювальні тексти під експонатами та інші намагалися пояснити відвідувачам творчість художника, його особисту ідею мистецтва, ідеї, що склалися у творі. Тепер же справжньою проблемою є передача цієї інформації найбільш інтуїтивно зрозумілими та прийнятливими способами, які дозволяють розвивати цифрові технології.

Висновки з даного дослідження. Таким чином, у Європі музеї вже не є закритими системами, як це було в ХХ столітті, але є частинами широких систем наукових, культурних та територіальних відносин. Користувачі – вже не просто споживачі культурних продуктів, але вони стають активними суб'єктами контенту та передачі інформації. Експерти сходяться на думці, що музей майбутнього буде або колективною інституцією, або взагалі не існуватиме. Створення експозицій та фондова робота буде розроблятися та створюватися разом з великими громадами, які її підтримуватимуть та обмінюватимуться рішеннями, своїми думками.

Ефективна робота з культурним надбанням, музеаліями вимагатиме не лише досконалого знання музейної справи, не лише науково-фондових навичок, але й комплексу володіння ІТ-технологіями, швидкого і адекватного їх засто-

сування у культурному секторі. Фахівець, який зуміє «зловити тренд», відчутти, на що робити ставку, формуючи виставку чи експозицію, отримує багато переваг над тим, який матиме старі підходи до розуміння місці і ролі музею у цьому світі.

Список літератури:

1. Adrian Murphy. Digitising Collections – breaking through the museum walls and opening up collections to the world. 2016. URL: <https://advisor.museumsandheritage.com/features/digitising-collections-breaking-museum-walls-opening-collections-world/> (дата звернення: 19.06.2019).
2. Axiell and MCN: Digitising Collections: Leveraging Volunteers & Crowdsourcing to Accelerate Digitisation. 2017. Dublin, Axiell Public Libraries, 29 p.
3. Google Arts&Culture. URL: <https://artsandculture.google.com/> (дата звернення: 20.06.2019).
4. Internet usage statistics. The Internet Big Picture. World Internet Users and 2019 Population Stats. URL: <https://www.internetworldstats.com/stats.htm> (дата звернення: 19.06.2019).
5. Jasper Visser, Jim Richardson. Digital engagement in culture, heritage and the arts. 2013. London, Visser Printing, 67 p.
6. Jewitt C. Digital technologies in museums: New routes to engagement and participation. *Designs for Learning*. 2012. Vol. 5(1-2), 74–93 pp.
7. OpenGLAM Open Collections. URL: <https://openglam.org/open-collections/> (дата звернення: 20.06.2019).
8. Open Heritage. Explore iconic locations in 3D, discover the tools of digital preservation, and download the collection. URL: <https://artsandculture.google.com/project/cyark> (дата звернення: 22.06.2019).
9. Simon Kemp. Digital in 2018: world's internet users pass the 4 billion mark. URL: <https://wearesocial.com/blog/2018/01/global-digital-report-2018> (дата звернення: 20.06.2019).
10. Stefano Brusaporci. Digital Innovations in Architectural Heritage Conservation: Emerging Research and Opportunities. 2017. Rome, Publisher: IGI Global, 233 p.
11. St. Sophia of Kyiv. URL: <https://artsandculture.google.com/partner/st-sophia-of-kyiv> (дата звернення: 24.06.2019).
12. The Commons. URL: <https://www.flickr.com/commons> (дата звернення: 24.06.2019).
13. Банях В.М. Музейні інновації та інтерактивність у теорії та практиці музейної справи. Львів. *Історико-культурні студії*. 2016. № 1(3). С. 1–5.
14. Бокотей А.А. Інноваційні впровадження в природничих музеях Швейцарії та Австрії. Львів. *Наукові записки Державного природознавчого музею*. 2014. Вип. 30. С. 41–50.
15. Диван Тичини. Цифрові технології у музеях. URL: <http://litme.com.ua/dyvan-tychyny-cyfrovi-tehnologiyi-v-muzeyah> (дата звернення: 24.06.2019).
16. Караманов А.В. Организация интерактивной музейной среды: от методов к моделям. Санкт-Петербург. *Вопросы музеологии*. 2012. № 2(6). С. 171–178.
17. ReHerit: спільна відповідальність за спільну спадщину. URL: <http://www.lvivcenter.org/uk/chronicle/news/2848-18-09-24-reherit/> (дата звернення: 24.06.2019).

References:

1. Adrian Murphy (2016). Digitising Collections – breaking through the museum walls and opening up collections to the world. Available at: <https://advisor.museumsandheritage.com/features/digitising-collections-breaking-museum-walls-opening-collections-world/> (accessed: 19.06.2019).
2. Axiell and MCN (2017). Digitising Collections: Leveraging Volunteers & Crowdsourcing to Accelerate Digitisation. Dublin, Axiell Public Libraries, 29 p.
3. Google Arts&Culture. Available at: <https://artsandculture.google.com/> (accessed: 20.06.2019).
4. Internet usage statistics. The Internet Big Picture. World Internet Users and 2019 Population Stats. Available at: <https://www.internetworldstats.com/stats.htm> (accessed: 19.06.2019).
5. Jasper Visser, Jim Richardson (2013). Digital engagement in culture, heritage and the arts. London: Visser Printing, 67 p.
6. Jewitt C. (2012). Digital technologies in museums. New routes to engagement and participation. *Designs for Learning*, vol. 5(1-2), pp. 74–93.
7. OpenGLAM Open Collections. Available at: <https://openglam.org/open-collections/> (accessed: 20.06.2019).
8. Open Heritage. Explore iconic locations in 3D, discover the tools of digital preservation, and download the collection. Available at: <https://artsandculture.google.com/project/cyark> (accessed: 22.06.2019).
9. Simon Kemp. Digital in 2018: worlds internet users pass the 4 billion mark. Available at: <https://wearesocial.com/blog/2018/01/global-digital-report-2018> (accessed: 20.06.2019).
10. Stefano Brusaporci (2017). Digital Innovations in Architectural Heritage Conservation: Emerging Research and Opportunities. Rome, Publisher : IGI Global, 233 p.
11. St. Sophia of Kyiv. Available at: <https://artsandculture.google.com/partner/st-sophia-of-kyiv> (accessed: 24.06.2019).
12. The Commons. Available at: <https://www.flickr.com/commons> (accessed: 24.06.2019).
13. Banakh V.M. (2016). Muzeini innovatsii ta interaktyvnist u teorii ta praktysii muzeinoi spravy. [Museum innovations and interactivity in the theory and practice of museology]. *Istoryko-kulturni studii*, no 1(3), pp. 1–5. Available at: <http://science.lpnu.ua/sites/default/files/journal-paper/2017/oct/6320/170519verstka.pdf>
14. Bokotei A.A. (2014). Innovatsiini vprovadzhennia v pryrodnychykh muzeiakh Shveitsarii ta Avstrii. [Innovative implementation in the natural museums of Switzerland and Austria]. *Naukovi zapysky Derzhavnoho pryrodnavchoho muzeiu*, vol. 30, pp. 41–50. Available at: <http://journals.urau.ua/index.php/2224-025X/article/view/59195>
15. Dyvan Tychyny. Tsyfrovii tekhnologii u muzeiakh. [Digital technology in museums]. Available at: <http://litme.com.ua/dyvan-tychyny-cyfrovi-tehnologiyi-v-muzeyah> (accessed: 24.06.2019).
16. Karamanov A.V. (2012). Organizatsiya interaktivnoy muzejnoy sredy: ot metodov k modelyam. [Organizing an interactive museum environment: from methods to models]. *Voprosy muzeologii*, vol. 2(6), pp. 171–178. Available at: <http://voprosi-muzeologii.spbu.ru/ru/arkhiv-nomerov/36-voprosy-muzeologii-2-6-2012/muzejnoe-obrazovanie-i-obrazovanie-v-muzej/156-karamanov-a-v-organizatsiya-interaktivnoy-muzejnoy-sredy-ot-metodov-k-modelyam.html>
17. ReHerit: spilna vidpovidalnist za spilnu spadshchynu. [Common responsibility for a common heritage]. Available at: <http://www.lvivcenter.org/uk/chronicle/news/2848-18-09-24-reherit/> (accessed: 20.06.2019).