

6. Fedosenko K. Muzychna industriia Ukrainy za chasiv viiny. *Visnyk MDU. Seriya: Filosofiia. Kulturolohiia. Sotsiologiia*, 2022. Vyp. 22. S.149-155.

THE ROLE OF INTERNATIONAL COOPERATION IN THE ORGANIZATION OF MODERN UKRAINIAN PROJECTS

Tormakhova Anastasiia – Ph.D, Associate Professor,
Taras Shevchenko National University of Kyiv, Kyiv

The article outlines the role of international cooperation in the organization and implementation of modern Ukrainian projects. The sphere of socio-cultural design is such that, according to its essential characteristics, it involves cooperation between representatives of various institutions. Cooperation makes it possible to effectively use available resources, to promote cultural and artistic product among the target audience. Many initiatives were implemented by presenting the works of Ukrainian artists (artists, directors, musicians) abroad. The current direction of the implementation of project activities is developing in connection with the change of the venue of events, the organization of foreign projects with the participation of Ukrainian figures and the formation of online initiatives aimed at creating a cultural «front» of resistance. Grant support for the financing of project activities and the implementation of cooperation with foreign institutions serves as a guarantee for the further development of the Ukrainian cultural and artistic sphere during the war, which, at the same time, becomes the basis for its entry into the European and world markets.

Key words: international cooperation, cultural projects, EU, Ukraine, artists, war, institutions.

UDC 327(477:061.1)

THE ROLE OF INTERNATIONAL COOPERATION IN THE ORGANIZATION OF MODERN UKRAINIAN PROJECTS

Tormakhova Anastasiia – Ph.D, Associate Professor,
Taras Shevchenko National University of Kyiv, Kyiv

The aim to investigate the role of international cooperation in the organization of modern Ukrainian cultural and artistic projects.

Research methodology. Six major publications on the subject (scientific journals and sites) have been reviewed. The obtained information was used to understand the role of international cooperation in socio-cultural sphere.

Results. The implementation of modern cultural and artistic projects requires the involvement of the practice of international cooperation. Many initiatives were implemented by presenting the works of Ukrainian artists (artists, directors, musicians) abroad. Cooperation between various institutions allows developing the domestic sphere of socio-cultural design and defining new goals and prospects for its further advancement. The current direction of the implementation of project activities is developing in connection with the change of venue of events (Bouquet Kyiv Stage, the program «Password: Plyanytsia» from Docudays UA), the organization of foreign projects with the participation of Ukrainian figures («Together we are Europe», «For the Will of Ukraine!», «Imagine Ukraine – Art as a Critical Attitude», «Slava Ukraini») and the formation of online initiatives aimed at creating a cultural «front» of resistance.

Novelty. Grant support for the financing of project activities and the implementation of cooperation with foreign institutions serves as a guarantee for the further development of the Ukrainian cultural and artistic sphere during the war, which, at the same time, becomes the basis for its entry into the European and world markets.

The practical significance. The results of this study may be important for organization of projects and the study of promising industries in the socio-cultural sphere.

Key words: international cooperation, cultural projects, EU, Ukraine, artists, war, institutions.

Надійшла до редакції 24.10.2022 р.

УДК 389.47.2

МУЗЕЙ У СУЧАСНОМУ КУЛЬТУРНОМУ ПРОСТОРИ

Шумарова Марина – здобувачка вищої освіти магістерського ступеня спеціальності 028 «Менеджмент соціокультурної діяльності»,
<https://orcid.org/0000-0001-9738-7763>

DOI: <https://doi.org/10.35619/ucpmk.vi43.585>
marynashum777@gmail.com

Виткалов Сергій – доктор культурології, професор, професор кафедри івент-індустрій, культурології та музеєзнавства, Рівненський державний гуманітарний університет, м. Рівне
<https://orcid.org/0000-0001-5345-1364>
sergiy_vsv@ukr.net

Аналізується практика організації музейної сфери в Україні та європейському культурному просторі; наголошується на найбільш яскравих формах проведення музейної діяльності, спрямованої на різні соціально-демографічні групи населення; досліджується специфіка використання різноманітних Інтернет-технологій у цій

справі; виявляються провідні тенденції, наявні у сучасній музейній мережі різних країн та акцентується увага на можливості використання цього досвіду в культурних реаліях України.

Ключові слова: європейський культурний досвід, культурний простір, музейна сфера, соціокультурна діяльність, сучасні глобалізаційні виклики.

Актуальність теми. Протягом останніх десятиліть музей перетворюється на унікальний феномен світового соціуму, змінюючись не лише зовні, а й переважно у тематичному ряді власної презентації. У цьому контексті спостерігаємо значну увагу до взаємозв'язку музеїв, історико-культурної спадщини і новітніх технологій, а саме: глобальним комунікаціям, розширення віртуального простору, техніці, більшій орієнтації музейної діяльності на роботу з відвідувачами особливо у напрямі «діалогічного» музею, соціокультурній підтримці відвідувачів тощо. Утім вектори дослідження цієї проблематики фактично безмежні.

Огляд останніх досліджень. Окреслене питання має різноманітну інформаційну базу, серед якої теоретичні розробки фахівців стосовно сутності музею у сучасному культурному просторі [7]. Серед інших – виявлення тенденцій розвитку сучасного музею [9], пошук нових форм роботи з відвідувачами [13], врахування запитів та інтересів яких не лише розширює потенціал установи, але й збільшує його фінансову спроможність. У розвідці використано й практику організації зарубіжного досвіду, яка допоможе Україні швидше адаптуватися під європейський культурний контекст [12], [15-16], [19].

Мета дослідження – виявити тенденції, помітні у практиці діяльності сучасного музею.

Виклад основного матеріалу. Немає жодного напрямку роботи в музеї, де б новітні технології не було впроваджено: мобільні пожертвування, соціальні медіа, мобільні додатки, доповнена реальність, аудіо- та віртуальні гіді, датчики глибини тощо. Залучення нових технологій кардинально змінює відносини музею з фахівцями, меценатами та громадою. Завдяки новим технологіям досвід відвідувачів музеїв розширює доступ до контенту, поєднує фізичний і цифровий досвід, допомагає у візуалізації складних понять і процесів. Проте музеї потребують розробки загально-музейної цифрової стратегії, що надасть їм можливість йти в ногу з часом та технічною інфраструктурою.

За останні кілька років природничі, художні та історичні музеї почали працювати з молодшою аудиторією, водночас дитячі музеї – зі старшою. Частково цьому можуть сприяти напрями «раннього навчання», які підкреслюють цінність раннього досвіду і роль, яку можуть у цьому відігравати музеї та бібліотеки в сучасному суспільстві.

Займаючи важливу нішу в місцевих освітніх екосистемах, музеї мають широкі можливості для навчання інклюзивних учнів, розвитку талантів, моделювання активного навчання для місцевих закладів освіти. Оскільки все більше досліджень висвітлюють переваги неформального навчання та його умов, музеї все частіше можуть використовувати це у плануванні навчального досвіду та заохоченні учнів до продовження навчання в музейному просторі.

Не зважаючи на розширення цифрової інформації про світоустрій, реальні речі – інструменти, посуд, природні матеріали, будівельні матеріали, тканини, предмети повсякденного вжитку, – сповнені інформації про світ, про те, як він влаштований і яким він, ймовірно, буде. Матеріали мотивують, зберігають історії, показують можливості та поглиблюють розуміння концепцій. Співробітники музеїв визнають, що у світі все більш віртуального досвіду і об'єктів, які насправді можуть бути зроблені не з того, чим вони здаються; безпосередній досвід спілкування з автентичними матеріалами у музеї має вирішальне значення для розуміння матеріальності, а також того, як наш організм збирає інформацію і як він її розуміє.

Усе більше музеїв знаходять нові способи планування та роботи з аудиторією, залучення відвідувачів. Вони запрошують до співтворення простору музею громадян, які мають уявлення про їх призначення, використовують краудсорсинг ідей, а також спільно з відвідувачами створюють різноманітні проекти. Відвідувачі допомагають досліджувати та створювати прототипи експонатів. Окрім збагачення музейного досвіду, внесок відвідувачів додає нового звучання, розширює перспективи, підвищує актуальність, зміцнює відповідальність за музей. Багато музеїв експериментують із подібним підходом, шукаючи способи збільшити залучення, персоналізувати взаємодію. Тому музеї до сучасного діджитал середовища вступають із кейсами, що розрізняються за типами проектів, серед яких виокремимо освітні, виставково-експозиційні, цифрові та проекти з використанням колекції музею.

За традиційною класифікацією музеїв ці проекти виконуються установами різного профілю, а саме художніми, природничонауковими, військово-історичними, науково-технічними, меморіальними, краєзнавчими та національними музеями, музеями-заповідниками.

Серед освітніх є проекти, спрямовані на соціокультурну взаємодію відвідувачів музеїв, залучення широкого загалу до важливих питань сучасності, спільному переживанні історично й психологічно складних періодів тощо. Серед подібних проектів виокремимо низку таких, що й буде проаналізована у цій розвідці.

Проект, що не задумувався для широкого соціокультурного включення, а з метою лише задоволення потреб доступу комерційних дослідників – це Музей війн Імперії (Imperial War Museum) [20]. За своєю сутністю він складає колекцію фільмів, що відображають усі конфлікти, у яких брала участь Британія, країни співдружності та колишньої Британської імперії з початку XX ст. Колекція з 25.000 записаних годин формується з інформаційних, документальних, не відредагованих «бойових» фільмів, офіційної та аматорської кінохронік, громадських та службових записів. Музей створив базу даних відео матеріалів, що буде корисною не лише дослідникам та історикам, а й людям, які цікавляться військовими конфліктами і кінематографом.

Другим прикладом якісно розробленого освітнього проекту можна назвати Будинок Анни Франк (Anne Frank Huis) [1] в Амстердамі на набережній Принсенграхт, у задніх кімнатах якого єврейська дівчинка Анна Франк переховувалася зі своєю сім'єю від нацистів під час II Світової війни. Тут вона вела свій щоденник. Музей А. Франк розповідає не лише про фашизм, антисемітизм і Голокост, а й толерантність та терпимість загалом.

Із метою «виходу за межі» музейного простору й залучення більшої кількості людей до обговорення подібних важливих тем, розроблено онлайн-гру «Fair Play» [2]. Мета гри – дати учасникам можливість подумати про ситуації, коли дискримінація проявляється в їхньому власному житті. Таким чином гравці отримують можливість реагувати на дискримінацію: запобігати їй, погіршити ситуацію або взагалі утриматися від коментарів. За сюжетом гри ти є одним із шести молодих футболістів, запрошених до футбольної академії в Ріо. Гравці потрапляють у кілька неприємних ситуацій, пов'язаних із дискримінацією, забобонами та груповим тиском. Зрештою, група вирішує, хто стане капітаном; голосувати за себе, звісно, не можна.

Наступним музеєм, що впровадив важливий освітній проект, став головний історико-археологічний музей Великої Британії та другий за відвідуваністю серед художніх музеїв після Лувру – Британський музей. Перед працівниками музею стояло завдання зробити відвідування музею і процес пізнання більш інтерактивним і захоплюючим. Із цією метою залучено компанію Samsung. Проекти Samsung Digital Discovery Centre розроблено саме з цією метою [3]. Разом із Samsung музей почав створювати інтерактивні екскурсії. Школярі під час екскурсій можуть використовувати планшети, надані музеєм для того, щоб вивчати історію в інтерактивному форматі.

Прикладом спільної роботи музею і компанії є екскурсія «Self-led session: A gift for Athena». За допомогою планшету можна досліджувати історію Парфенону, граючи у віртуальну гру з доповненою реальністю. Samsung, використовуючи природну цікавість школярів до нових технологій освоєння реальності, дослідження минулого, розкриває у юних відвідувачах здібності, які допоможуть їм навчатися упродовж життя й робити це з легкістю [4].

Наступні два освітні проекти належать до музеїв-меморіалів, музеїв пам'яті, діяльність яких спрямована на подолання травматичного епізоду (досвіду) минулого.

Центральне пам'ятне місце в соціокультурному просторі Німеччини присвячене жертвам Голокосту. Ідея народилася наприкінці 1980-х років і належить публіцистці Л. Рош та історичу Е. Йекелю. Сам музей-меморіал пам'яті вбитих євреїв Європи має вражаючий вигляд: це поле площею 19.000 м², по всій території якого встановлено 2.711 бетонних прямокутних плит. Щоб збільшити ефект від побаченого й справити відповідне емоційне враження на відвідувача, музей розробив проект «Зала масштабів» [5].

Музей історії польських євреїв Полін (Museum of the history of Polish Jews) – великий музей у Польщі, присвячений історії єврейської громади цієї країни. Музей відкрито 2013 року, а розташований він на території колишнього Варшавського гетто. У 2014 р. спільно з компанією Google музей запустив проект «Core Exhibition in Google Street View», метою якого було залучення онлайн-аудиторії до простору музею [6]. В рамках проекту Музей історії польських євреїв перетворив свою головну залу з постійною експозицією на онлайн-простір, яким відвідувачі можуть прогулятися, використовуючи Google Street View. Виставка «складається» із 8 зал, у яких «представлено» 3.000 років історії.

В Україні також створюються оригінальні освітні проекти, проте вони, здебільшого, представляють музейний простір у мережі Інтернет. Одним із найбільших українських культурологічних ресурсів в Інтернет можна вважати портал, сформований 1999 року під назвою «Пам'ятки України», що діє сьогодні під назвою «Українська спадщина», присвячений питанням культури, історії, архітектури, мистецтва, традицій тощо [7].

Із метою популяризації знань про історико-культурну спадщину України створено й офіційний сайт фундації «Культурна спадщина України», що містить віртуальний музей історії трипільської культури, виставку експонатів музею. Він розповідає про відомих художників минулого і сучасності, містить біографії відомих українців, картини з приватних колекцій, основні дані про діяльність

окремих музеїв, історико-етнографічні особливості регіонів України, визначні пам'ятки духовної і матеріальної культури українського народу тощо [8].

Серед помітних порталів виокремимо «Музейний портал», партнером якого є Мала Академія наук, що надає інформацію та актуальні новини з музейного життя України та світу, доступ до широкої бази даних, а також унікальні віртуальні тури низкою музеїв України та світу [9].

Наступною групою сучасних музейних проєктів є цифрові проєкти. Розглянемо найбільш показовий й значний проєкт соціокультурного залучення, розроблений Лондонським науковим музеєм (Science Museum), що прославився використанням чималої кількості інтерактивних експонатів, таких як симулятор польоту, віртуальна реальність, інтерактивна галерея історії зміни клімату на Землі тощо. Він присвячений різним розділам науки вікторіанської епохи.

Музеєм розроблено набір наукових ігор і додатків, що допомагають досліджувати колекції, серед яких головоломки, вікторини, стратегії [10]:

- Суцільна темрява (Total darkness game) – гра в браузері, в якій потрібно використовувати свої знання, щоб увімкнути світло в місті та визначити причину темряви [11];

- Мисливці за скарбами (Treasure hunters) – гра-додаток, що є доступною для IOS і Android. Це фото-батл, у якому потрібно знімати скарби, що найбільше підходять під описи. Скарбом може стати будь-що, все, що відвідувач зможе побачити в межах експозиції;

- Подорожі винаходами (Journeys of Invention) – додаток для iPad, який проведе гравця 14 інтерактивними історичними маршрутами [12];

- Позашляховики (Rugged Rovers) – додаток, що пропонує створити свій власний всюдихід;

- Вік інформації+ (INFOAGE+) – додаток пропонує чотири творчі розділи, що допоможуть отримати більше від відвідування галереї «Інформаційне століття».

Яскравим прикладом використання цифрових технологій та створення на їх основі цікавих проєктів для задоволення запитів відвідувачів на отримання вражень за допомогою незвичного формату, став проєкт «Доповнена реальність у музейному просторі», презентований в листопаді 2021 р. для Полтавського літературно-меморіального музею В. Короленка [13]. Для музейного простору Полтави це став четвертий проєкт із використанням AR-технології. Проте подібні проєкти потребують фінансування розробок додатків, що в межах невеликих міст та регіональних музеїв часто покладається на місцевий бюджет.

Із цифрових проєктів, створених із метою підтримки й популяризації історико-культурної спадщини нашої держави після вторгнення Росії став двомовний портал «Культурні злочини», на якому в режимі онлайн фіксуються пошкодження в результаті війни. Наразі зафіксовано 519 пошкоджених або зруйнованих об'єктів культурної спадщини та закладів культури, серед яких є й музейні установи, бібліотеки і архіви, історичні будівлі та інші пам'ятки [14].

Наступними прикладами сучасних музейних проєктів є ті, в розробці і використанні яких головна роль відводиться саме колекціям. При цьому формат віртуальних виставок дає можливість показати широкій аудиторії численні не завжди доступні скарби, що зберігаються в музейних фондах. При цьому відбувається як розширення меж уявлень про музей, так і популяризація музейних колекцій. Основний напрям роботи у проєктах цього напрямку відведено використанню 3D сканера, завдяки якому музей постає в абсолютно новій якості – як база унікальних і достовірних «моделей», які можна використовувати в інтерактивних інсталяціях, іграх, навчальних додатках і базах даних та для тривимірного друку.

Серед прикладів подібного проєкту виокремимо Стокгольмський музей Середземномор'я і близькосхідних старожитностей (Medelhavs museet). Ще у 2014 р. музей разом із FARO і Autodesk об'єднали зусилля в проєкті візуалізації стародавніх мумій. Шість мумій з колекції музею було оцифровано з використанням новітніх методів 3D зйомки, після чого вони стали доступними для відвідувачів у вигляді інтерактивної виставки «The Return of the Mummy!» [15].

До напрямку цифрових проєктів можна віднести й міжнародні конференції, що стали специфічним майданчиком для обговорення перспектив розвитку, тому вважаємо за доцільне винести їх окремим пунктом у діяльності сучасних музеїв. Отже, цифрові проєкти та перспективи використання новітніх технологій обговорюються на трьох найбільших міжнародних платформах Museum Computer Network [16], Museums and the Web [17], Museum Next [18].

На сайті кожної конференції можна познайомитися з доповідями минулих років, дізнатися про новини галузі, можливості отримання пільгових квитків до ряду музеїв. Через платформи можна стати волонтером або взяти участь у грантовому конкурсі. Останні конференції присвячуються широкій тематиці від імерсивних експонатів до аудіогідів, від віртуальної реальності до роботів, останніх стратегій, методів і технологій розвитку музейництва. Також за подіями конференцій можна стежити за допомогою Твіттера, де закордонні музейники активно розміщують слайди, фото, коментарі, підтримуючи тісний зв'язок із громадськістю.

Сьогодні перед музеями виникають як явні, так і приховані проблеми. Інституційні місії мають бути узгоджені з мінливою демографією, зростаючими очікуваннями відвідувачів, перерозподілом фінансування і технологіями, що постійно розвиваються. В ідеалі це призводить до оволодіння багатшим досвідом відвідувачів. Музеї вирішують ці завдання у безліч способів. Установи переосмислюють і перетворюють свої простори, щоб сприяти глибшому розумінню своїх колекцій і місій, більшій інтерактивності, ширшому спектру діяльності й підвищенню стабільності своїх доходів.

Музеї світу використовують мережу Інтернет, насамперед, як комунікативний засіб: поширення інформації про колекцію, експозиції музею, тематичні екскурсії, лекції, роботу з відвідувачами та ін. Мережа дає змогу підтримувати зв'язок із міжнародними музейними організаціями. У той же час помітним є дисбаланс між ситуацією можливостей інформаційних технологій та музейними цінностями України. Яскравий приклад – Національний художній музей України, що має найбільше і найповніше у світі зібрання українського образотворчого мистецтва, але можливості їх демонстрації становлять 1,2% [19]. Для більшості відвідувачів решта цінностей не стають доступнішими, тому можливості використання мультимедійних технологій, що дозволяють розширювати експозицію у віртуальному просторі або у вигляді інтерактивної експозиції, стали б найкращим рішенням для музею. Тому музейній діяльності необхідно враховувати наявні проблеми та впроваджувати необхідні кроки, що полягають в:

- уніфікації законодавчих регулятивних документів щодо ринку інформаційних технологій;
- налагодженні централізованої системи для побудови національної музейної мережі в мережі Інтернет;
- реалізації комунікаційних технологій і методів у музейній справі;
- поширенні цифрових версій в освітній практиці.

Перспективи подальшого дослідження теми полягатимуть у наступному. Сьогоднішній акцент на особистому, керованому музеєм досвіді розвиватиметься, щоб пристосувати цифрову взаємодію всередині музею та за його межами. У міру розширення своєї присутності музеї будуть приділяти більше уваги програмам, орієнтованим на дітей і молодь. Проте задоволення активності публіки без шкоди для традиційного, більш спокійного музейного досвіду, на який очікують багато відвідувачів, – буде залишатись у пріоритеті музеїв і у майбутньому.

Список використаної літератури:

1. Anne Frank Huis [Електронний ресурс]. URL: <http://playfairplay.org/>
2. Fair Play [Електронний ресурс]. URL: <http://playfairplay.org>
3. Samsung Digital Discovery Centre [Електронний ресурс]. URL: <https://goo.su/kWLI9BQ>.
4. Research [Електронний ресурс]. URL: <https://cutt.ly/qMVLXqN>.
5. Stiftung Denkmal fur die ermordeten Juden Europas [Електронний ресурс]. URL: <https://goo.su/7ECZiwF>.
6. Polin. Museum of the history of Polish Jews [Електронний ресурс]. URL: <https://goo.su/FeUBqs>
7. Спадщина України [Електронний ресурс]. URL: <http://www.spadshina.com/>
8. Spadok.org.ua. Інформаційно-аналітичний, культурно-просвітницький портал [Електронний ресурс]. URL: <https://spadok.org.ua/>
9. Музейний портал [Електронний ресурс]. URL: <https://cutt.ly/DMVLkNu>
10. Games and apps. Explore our collection, complete brain-teasing puzzles or learn about science with our range of science games and apps [Електронний ресурс]. URL: <https://goo.su/bHGDBC>
11. Total darkness game [Електронний ресурс]. URL: Total darkness game
12. Journeys of Invention. From the London Science Museum [Електронний ресурс]. URL: <https://goo.su/JUgywc>
13. Синицька Д. У Полтаві презентували доповнену реальність Музеї Короленка. *Полтавщина: інтернет-видання*. 10.11.2021 [Електронний ресурс]. URL: <https://poltava.to/news/63426/>
14. Destroyed cultural heritage of Ukraine [Електронний ресурс]. URL: <https://culturecrimes.mkip.gov.ua/>
15. UTSTÄLLNINGAR. Medelhavsmuseet [Електронний ресурс]. URL: <https://goo.su/P81V>
16. MCN [Електронний ресурс]. URL: <https://mcn.edu/>
17. Muse Web [Електронний ресурс]. URL: <https://cutt.ly/kMBod3>
18. Museum Next [Електронний ресурс]. URL: <https://cutt.ly/WMBozkr>
19. Черченко О. Світові та українські музеї в умовах інформаційно-комп'ютерного суспільства. 2008 [Електронний ресурс]. URL: <https://goo.su/GMGOhn>
20. Imperial War Museum [Електронний ресурс]. URL: <https://film.iwmcollections.org.uk/>

References

1. Anne Frank Huis [Elektronnyi resurs]. URL: <http://playfairplay.org/>
2. Fair Play [Elektronnyi resurs]. URL: <http://playfairplay.org>
3. Samsung Digital Discovery Centre [Elektronnyi resurs]. URL: <https://goo.su/kWLI9BQ>.
4. Research [Elektronnyi resurs]. URL: <https://cutt.ly/qMVLXqN>.
5. Stiftung Denkmal fur die ermordeten Juden Europas [Elektronnyi resurs]. URL: <https://goo.su/7ECZiwF>.

6. Polin. Museum of the history of Polish Jews [Elektronnyi resurs]. URL: <https://goo.su/FeUBqs>
7. Spadshchyna Ukrainy [Elektronnyi resurs]. URL: <http://www.spadshina.com/>
8. Spadok.org.ua. Informatsiino-analitychnyi, kulturno-prosvitnytskyi portal [Elektronnyi resurs]. URL: <https://spadok.org.ua/>
9. Muzeinyi portal [Elektronnyi resurs]. URL: <https://cutt.ly/DMVLkNu>
10. Games and apps. Explore our collection, complete brain-teasing puzzles or learn about science with our range of science games and apps [Elektronnyi resurs]. URL: <https://goo.su/bHGDBC>
11. Total darkness game [Elektronnyi resurs]. URL: Total darkness game
12. Journeys of Invention. From the London Science Museum [Elektronnyi resurs]. URL: <https://goo.su/JUgywc>
13. Synytska D. U Poltavi prezentuvaly dopovnenu realnistu Muzei Korolenka. *Poltavshchyna: internet-vydannia*. 10.11.2021 [Elektronnyi resurs]. URL: <https://poltava.to/news/63426/>
14. Destroyed cultural heritage of Ukraine [Elektronnyi resurs]. URL: <https://culturecrimes.mkip.gov.ua/>
15. UTSTÄLLNINGAR. Medelhavsmuseet [Elektronnyi resurs]. URL: <https://goo.su/P81V>
16. MCN [Elektronnyi resurs]. URL: <https://mcn.edu/>
17. Muse Web [Elektronnyi resurs]. URL: <https://cutt.ly/kMBodz3>
18. Museum Next [Elektronnyi resurs]. URL: <https://cutt.ly/WMBozkp>
19. Cherchenko O. Svitovi ta ukrainski muzei v umovakh informatsiino-kompiuternoho suspilstva. 2008 [Elektronnyi resurs]. URL: <https://goo.su/GMGOhn>
20. Imperial War Museum [Elektronnyi resurs]. URL: <https://film.iwmcollections.org.uk/>

MUSEUM IN A MODERN CULTURAL SPACE

Shumarova Maryna – applicant for higher education of the II (master's) level,
028 «Management of socio-cultural activities» specialty, Rivne State Humanitarian University, Rivne
Vytkalov Serhii – Doctor of Cultural Studies, Professor,
Professor of the Department of Event Industries, Cultural and Museum Studies,
Rivne State Humanitarian University, Rivne

The practice of organizing the museum sphere in Ukraine and the European cultural space is analyzed; emphasis is placed on the most vivid forms of conducting museum activities aimed at various socio-demographic groups of the population; the specifics of the use of various Internet technologies in this case are investigated; the leading present trends in the modern museum network of various countries are revealed and attention is focused on the possibility of using this experience in the cultural realities of Ukraine.

Key words: European cultural experience, cultural space, museum sphere, socio-cultural activity, modern globalization challenges.

UDC 389.47.2

MUSEUM IN A MODERN CULTURAL SPACE

Shumarova Maryna – applicant for higher education of the II (master's) level,
028 «Management of socio-cultural activities» specialty, Rivne State Humanitarian University, Rivne
Vytkalov Serhii – Doctor of Cultural Studies, Professor,
Professor of the Department of Event Industries, Cultural and Museum Studies,
Rivne State Humanitarian University, Rivne

The urgency of the problem lies in searching for ways to optimize the activity of Ukrainian museums in modern conditions relying on the best experience of organizing similar European practices. After all, only by expanding its own arsenal of means, the national museum will be able to compete successfully in the modern cultural space.

The scientific novelty of the research can be defined in an attempt to involve foreign experience in cultural circulation and an attempt to draw analogies with the existing museum practices of Ukraine. Emphasis is placed on the most vivid forms of museum activities aimed at various socio-demographic population groups in certain European countries; the specifics of the use of various Internet technologies in this case are investigated; the leading present trends in the modern museum network of various countries are revealed and attention is focused on the possibility of using this experience in the cultural realities of Ukraine.

The practical significance of the study lies in the possibility of using the published experience in the practice of the museum network of Ukraine in modern conditions.

Key words: European cultural experience, cultural space, museum sphere, socio-cultural activity, modern globalization challenges.

Надійшла до редакції 1.12.2022 р.