

Качковська Яна Олегівна,
*студентка магістратури,
історія мистецтв, історичного факультету
Київського національного університету імені Тараса Шевченка
orcid.org/0009-0004-5100-3102
yana.kachkovska@knu.ua*

РОЗВИТОК КОНЦЕПЦІЇ ЦИФРОВИХ МУЗЕЇВ: ІСТОРИОГРАФІЧНИЙ ОГЛЯД

У статті проведено історіографічний аналіз розвитку цифрових музеїв в Україні з акцентом на їхніх особливостях, класифікації та впливі на освітній процес. Особлива увага приділена змінам в офіційному визначенні поняття «музей» згідно з документами Міжнародної ради музеїв (ICOM). Це відображає динаміку розвитку музейної справи. У статті проаналізовано праці вітчизняних науковців, зокрема внесок Михайла Рутинського, Валентини Троцької, Юрія Рішковеця та Павла Жежничча, Косаревської Раддмили та Левченко Олексія в дослідження цифрових музеїв, а також оглядається законодавча база України, що регулює діяльність музеїв у цифровому просторі. Додатково розглянуто міжнародний досвід, зокрема дослідження Гевіна Міллера, Джона Рімера та Силай Стилїані, Ліарокапіс Фотіс, Коцакіс Костас, Патіас Петрос, які висвітлюють технологічні нововведення у сфері цифрових музеїв та їх роль у освіті. Окрема увага приділена використанню віртуальної та доповненої реальності в освітньому процесі на прикладі праці Джуліанни Гуазароні. У статті авторка здійснює спробу визначити роль цифрових музеїв у культурному та освітньому середовищі України й фіксує поточні дискусії щодо визначення, структури та функцій цифрових музеїв. У висновку ми окреслюємо можливі перспективи розвитку цифрових музеїв у контексті сучасних тенденцій, що містить адаптацію до нових технологій, розширення освітніх можливостей та залучення ширшого кола відвідувачів через інноваційні підходи до презентації музейних колекцій. Отже, дослідження наголошує на значущості цифрових музеїв як елементів сучасної культурної та освітньої інфраструктури, що сприяє доступності культурної спадщини та її інтеграції в глобальний цифровий контекст.

Ключові слова: музей, цифровий музей, історія мистецтв, історіографія, діджиталізація.

Kachkovska Yana,
*Master's Student
in History of Art, Faculty of History
Taras Shevchenko National University of Kyiv
orcid.org/0009-0004-5100-3102
yana.kachkovska@knu.ua*

DEVELOPMENT OF THE CONCEPT OF DIGITAL MUSEUMS: HISTORIOGRAPHICAL OVERVIEW

The article conducts a detailed historiographical analysis of the development of digital museums in Ukraine, focusing on their features, classification, and impact on the educational process. Special attention is given to changes in the official definition of the term “museum”, according to the International Council of Museums (ICOM), reflecting the dynamics of museum development. The article analyzes the works of domestic scholars, in particular, the contributions of Mykhailo Rutynskyi, Valentyna Trotska, Yuriy Rishkovets, Pavlo Zhezhnych, Kosarevska Radmila, and Levchenko Oleksii in the research of digital museums, and reviews the legislative framework of Ukraine regulating museum activities in the digital space. Additionally, the international experience is examined, focusing on the research of Gavin Miller, John Rimer, and Silai Styliani, Liarakapis Fotis, Kotsakis Kostas, Patias Petros, which highlight technological innovations in the field of digital museums and their role in education. Particular attention is paid to the use of virtual and augmented reality in the educational process, exemplified by the work of Julianna Guazzaroni. The article aims to define the role of digital museums in the cultural and educational environment of Ukraine, analyzing current discussions regarding the definition, structure, and functions of digital museums.

The conclusion is dedicated to discussing the future prospects of digital museum development in the context of modern trends, including adaptation to new technologies, expansion of educational opportunities, and attracting a wider audience through innovative approaches to presenting museum collections. Thus, the study emphasizes the significance of digital museums as an element of modern cultural and educational infrastructure, facilitating the accessibility of cultural heritage and its integration into the global digital context.

Key words: museum, virtual museum, history of art, historiography, digitization.

Ми живемо в епоху інформаційного суспільства: глобальна мережа стала важливою частиною культурного життя й, відповідно, життя установ культури; музеї поступово долучаються до цього процесу. Сучасні технології стають робочим інструментом музейних працівників, відбувається стрімке опанування цифрового простору. Окрім бурхливого розвитку сучасних технологій, ми спочатку зіткнулися з пандемією COVID-19, а потім і з війною, що унеможливило доступ до музейних колекцій. З огляду на це, цифрові музеї стали основним інструментом для дослідників і відвідувачів музеїв загалом. У статті ми ставимо собі за мету простежити динаміку розвитку концепції цифрового музею та розмежувати такі поняття, як «віртуальний» та «цифровий» музей.

У статті ми послуговувалися нормативними документами Міжнародної ради музеїв (ICOM) для демонстрації динаміки зміни визначення «музею». Крім цього, використано додаткові матеріали, створені в співпраці з ICOM, за допомогою яких ми можемо розмежувати визначення цифрового та віртуального музею.

Більшість робіт українських дослідників не дають визначення поняття цифрового музею, часто плутаючи або змішуючи його з поняттям віртуального музею. Зокрема, Косаревська та Левченко не дають чіткого розуміння, що саме вони визначають як віртуальний музей, хоча в їх дослідженні це поняття – ключове (Косаревська та Левченко, 2023). Троцька у своєму дослідженні через компаративний аналіз «фізичного» та «цифрового» музею формує визначення останнього (Троцька, 2018). Юрій Ришковець та Павло Жежнич у своїй роботі доходять до визначення «віртуального» музею через визначення «віртуальних» експонатів, за допомогою яких він створюється (Жежнич, Ришковець, 2009).

Зарубіжні дослідники першочергово вказують на визначення, яким вони послуговуються, проте в процесі їх дослідження вони інтерпретують це поняття на свій лад, аргументуючи це

відсутністю уніфікованого визначення «цифрового» музею.

Сучасна дефініція музею варіюється залежно від типу музею, його ролі, функції та географічного розташування. Цим пояснюємо труднощі, пов'язані з формуванням єдиного визначення музею, що охопить усі його форми та підійде для будь-якого місця розташування. У 1946 році на першій пленарній сесії ЮНЕСКО представники 14 країн дійшли висновку, що музеї посідають особливе місце в процесі збереження культурної й природної спадщини та сформували Міжнародну раду музеїв (далі – ICOM) (Resolutions adopted by ICOM's constitutive assembly, 1946). На цьому ж засіданні виокремили досить умовне поняття музею, а саме – «усі відкриті для публіки колекції художніх, технічних, наукових, історичних або археологічних матеріалів, включно із зоопарками та ботанічними садами, бібліотеками, лише за наявності постійних виставкових зал» (Lehmannová, 2020). Отже, на той час музей визначали як колекцію в широкому розумінні цього слова.

У 1974 році ICOM затвердила професійне визначення поняття «музей», яке більшість західноєвропейських країн до 2007 року брали собі за основу при формуванні законодавчої музейної бази. Тоді музей визначали як «некомерційну, постійну установу, яка служить суспільству та його розвитку, відкрита для громадськості, досліджує матеріальні докази людини та її середовища, набуває, зберігає, комунікує та демонструє з метою вивчення, освіти й задоволення матеріальних свідчень про людину та її середовище» (Lehmannová, 2020). У 1986 році на 15-й генеральній асамблеї в Буенос-Айресі (Аргентина) англійську мову закріпили як офіційну на рівні з французькою, через що попереднє визначення у 2000-х роках почали трактувати по-іншому (Resolutions adopted by ICOM'S 15th general assembly, 1986). Через зміну мови, а з нею й концептуальної рамки, музей трактують як «некомерційну, постійну установу,

яка служить суспільству та його розвитку, відкриту для громадськості, яка отримує, зберігає, досліджує, передає та демонструє матеріальну та нематеріальну спадщину людства та його навколишнього середовища з метою навчання, вивчення та задоволення» (Desvallées, Mairesse and ICOM, 2010, p. 57). Через особливості перекладу англійською визначення, яке сформувала «французька школа», нематеріальну спадщину тепер прирівнюють до матеріальної та до тієї, якою опікуватиметься музей. Крім цього, нова інтерпретація цього терміна свідчить про зменшення ролі дослідження в музеї, а вже у 2007 році ця частина трансформувалася в одну із сучасних функцій музею – «вивчати».

У 2022 році ICOM затвердив нове визначення музею, яке доповнено, враховуючи нові функції, що він на себе бере, відповідно до них музей – це постійно чинна неприбуткова інституція на службі суспільства, яка досліджує, колекціонує, зберігає, презентує та інтерпретує матеріальну й нематеріальну спадщину. Музеї – це відкриті для громадськості, доступні й інклюзивні установи, які плекають розмаїття та сприяють стабільному розвитку. У своїй роботі й комунікаціях музеї керуються етичними професійними засадами, залучають до участі громади й пропонують різні можливості для освіти і задоволення, даючи змогу рефлексувати та ділитися знаннями (Statutes, 2023). Проте варто зауважити, що визначення, які фіксує у своїх статутах ICOM, – це скоріш офіційне «закріплення» процесів, що тривають уже довгий час, ніж започаткування чи нововведення, до яких варто прагнути.

Якщо ми вийдемо за межі визначення, яке обмежено традиційним уявленням про музей, у такому разі його можна розглядати як інструмент, створений людиною з метою архівування, розуміння та трансляції. Музеї також можуть виконувати «особливу функцію, яка може набувати або не набувати ознак інституції, метою якої є забезпечення через чуттєвий досвід, зберігання та передачі культури, що розуміється як ціла сукупність надбань, які роблять та окультурюють істоту, що генетично є людиною (Desvallées and Mairesse 2010, p. 58). Схожі за своїми визначеннями терміни часто приписують і музеям, які неправильно трактують як віртуальні. Зі швидким розвитком сучасних технологій зібрані цифрові колекції по

типу онлайн-платформи Google art and culture, яка представляє створені оцифровані музейні колекції, що зібрані з усього світу (мається на увазі колекції музеїв-партнерів ініціативи Google art and culture), є одним з яскравих прикладів цифрового музею або навіть як мережу цифрових музеїв.

У з'ясуванні термінологічного апарату важливо пам'ятати, що «віртуальне» – це не протилежність «реальному», як ми схильні надто охоче вірити, а скоріш протилежність «фактичному» в його початковому значенні «тепер дійсного». У цьому сенсі віртуальний музей можна розглядати як усі мислимі музеї або всі можливі рішення, застосовані до проблем, на які відповідають традиційні музеї. Отже, віртуальний музей можна визначити як «концепцію, що глобально визначає проблемні сфери музейного поля, тобто наслідки процесу деконтекстуалізації / реконтекстуалізації; колекція фотографій музейних предметів може бути віртуальним музеєм, як і комп'ютеризована база даних. Віртуальний музей – це комплекс рішень, які можна застосувати до музейних проблем, і, природно, вміщує кібермузей або цифровий музей, але не обмежується ним (Desvallées, Mairesse and ICOM, 2010, p. 59).

У науковому дискурсі в Україні та за її межами активно обговорюється питання визначення поняття цифрового музею. Дискусії зосереджуються навколо ідеї, що цифровий музей може містити будь-яку колекцію, доступну в цифровому форматі, наприклад, на гугл-диску або в пам'яті телефона чи комп'ютера. Це ставить під сумнів традиційне розуміння музею та його функцій.

Для детального розуміння особливостей цифрових музеїв ми також звернулися до Закону України «Про музеї та музейну справу», який дає змогу глибше вникнути в правові аспекти існування та функціонування музеїв. Це допомогло визначити, як законодавство впливає на формування й розвиток цифрових музеїв в Україні.

Законодавство України нині не надає методології визначення цифрових музеїв, що створює певні труднощі для їх правового статусу. У Законі України «Про музеї та музейну справу» в статті 1 музей визначено як науково-дослідний і культурно-освітній заклад, створений для вивчення, збереження, використання й популяризації

музейних предметів та музейних колекцій із науковою та освітньою метою; залучення громадян до надбань національної та світової культурної спадщини (Закон України «Про музеї та музейну справу»). Водночас законодавство вимагає фізичної присутності музейного простору для його існування та функціонування, що ставить під питання правовий статус цифрових музеїв. Зокрема, про це згадується в статті 7 цього ж закону, де вказується, що законодавство вимагає для створення музею: матеріальну канву для функціонування музейного простору – приміщення, необхідне для повноцінної організації його діяльності, здійснення просвітницької місії та забезпечення належних умов для виконання своїх обов'язків працівниками (зокрема, взаємодію з відвідувачами); забезпечити всі необхідні складники для охорони музею; графік роботи музею та чітко налаштоване його фінансування (Закон України «Про музеї та музейну справу»). Спираючись на Закон України, а саме на статтю 7, можна зрозуміти, що методології, окремого статуту чи навіть звичайної згадки про наявність цифрових музеїв не існує. Однак існування цифрових музеїв як культурної форми, інтегрованої в сучасний інформаційний простір, демонструє потенціал для розвитку нових підходів у музеєзнавстві.

Варто зауважити, що як і в українській, так і в західній історіографії досі є плутанина з термінами, якими оперують дослідники. У розвитку цифрових музеїв в Україні можна простежити певні особливості, які стосуються як термінології, так і практичного застосування. Аналіз доробку Михайла Рутинського, одного з провідних дослідників у цій галузі, показує, що поняття цифрового музею в українській літературі розкривається детальніше. Важливість правильного тлумачення термінів у контексті цифрових музеїв не можна недооцінювати, адже це впливає на подальшу методологію досліджень і практичне впровадження проєктів цифрових музеїв. Цифровий музей в Україні розглядають як новий інтегративний культурний формат, що активно розвивається й закріплюється в інформаційному просторі. Згідно з класифікацією Рутинського, віртуальні музеї можна поділити на кілька типів, зокрема з цифровими аналогами реальних музейних експозицій та більш комплексними міжмузейними проєктами (Рутинський, 2008, с. 76).

Юрій Ришковець та Павло Жежнич у своєму дослідженні доходять висновку, що віртуальний музей – це сукупність консолідованої інформації про віртуальні галереї, експозиції, кімнати, експонати, яка зберігається та опрацьовується в сховищі даних. У статті автори також виводять поняття віртуального експонату, який вони розуміють як сукупність подій, пов'язаних із виявленням, переміщенням, дослідженням, відображенням стану та знищенням експонату (Жежнич, Ришковець, 2009, с. 112). Це те, що колишній голова науково-експозиційного відділу Одеського національного художнього музею (далі – ОНХМ) Кирило Ліпатов називає створенням перехресних систем пошуку та тезаурусом із системно-номенклатурного опису всіх категорій, які використовують для формального опису одиниці збереження. На прикладі створення цифрового музею ОНХМ Ліпатов розповідає, що найголовнішим у цьому процесі є чітке формування мови опису, від якої залежить подальша навігація музеєм. Власне, таку ж тезу відстоюють Юрій Ришковець та Павло Жежнич, адже формування «віртуальних кімнат», а з них і «віртуального музею», залежить від тих формальних та неформальних категорій, які становлять перехресну систему пошуку. Створена мова опису потребує постійного оновлення, через реатрибуцію музейних експонатів (Ліпатов, особистий архів, 11 січня 2024).

Раддаміла Косаревська та Олексій Левченко розглядають, як створення віртуальних музеїв дає змогу поєднати архітектурні знання та інноваційні цифрові можливості. Віртуальні музеї в їх розумінні можуть містити інтерактивні експозиції, де користувачі можуть досліджувати об'єкти з різних ракурсів, дізнаватися докладні архітектурні деталі та вивчати історичний контекст через відтворені архівні матеріали (Косаревська та Левченко, 2023, с. 63).

Валентина Троцька у своєму дослідженні визначає цифровий музей як «логічно пов'язану колекцію цифрових об'єктів, зв'язок та надання доступу до яких здійснюється за допомогою різних засобів». Основними ознаками цифрового музею є архівування, експонування та виховання, подібно до «фізичного» музею. Деякі вчені вважають, що цифрові музеї є представництвами музеїв фізичних. Тож можна зробити висновки, що науковці не вбачають різниці між звичайними та цифровими музеями. Проте, на

думку Троцької, різниця полягає у формі збирання, збереження, використання музейної колекції, а також у способах доступу до неї. Якщо звичайні музеї надають доступ до предметів музейної колекції в матеріальній формі, то цифрові музеї відтворюють (оцифровують) такі предмети, надають доступ до них з місця та в час, вибрані публікою за допомогою мережі інтернет (Троцька, 2018, с. 18).

На Заході питання цифрових музеїв досліджено значно глибше, що видно з праць зарубіжних авторів, як-от Гевін Міллер та Джон Рімер. Ці автори підкреслюють важливість використання цифрових технологій у музейній справі, а також їх роль у навчальному процесі (Riemer, 2005, p. 142). Вони зазначають, що цифрові музеї можуть бути ефективним засобом для привернення уваги молоді, надаючи можливість інтерактивного вивчення матеріалу (Miller, 1992, p. 186).

У *Virtual museums, a survey and some issues for consideration* дослідники пропонують своє визначення віртуального музею, як «(...) логічно пов'язаної колекції цифрових об'єктів, складеної в різноманітних носіях, і, завдяки своїй здатності забезпечувати зв'язок і різні точки доступу, вона піддається виходу за межі традиційних методів спілкування та взаємодії з гнучкість відвідувачів щодо їхніх потреб та інтересів; він не має реального місця чи простору, його об'єкти та пов'язана з ними інформація можуть бути поширені по всьому світу» (Styliani et al., 2009, p. 520).

Крім того, цифрові музеї як важливий елемент сучасного культурно-розважального простору допомагають розвитку творчих можливостей, сприяють культурному обміну й спілкуванню між відвідувачами (Guazzaroni, 2019, p. 44). Цифрові музеї характеризуються декількома ознаками: присутністю в цифровому просторі (це є необхідною умовою існування цифрового музею, і наявність чи відсутність «фізичного» музею в цьому разі несуттєва); наявністю культурного продукту, що репрезентує як минуле, так і теперішнє і майбутнє; адресацію широкому колу осіб (Guazzaroni, 2019, p. 69). Згадані визначення – одні з небагатьох, які були запропоновані дослідниками з країн пострадянського простору і якими, зважаючи на їх інтелектуальну цінність, можна послуговуватися. Щоправда, ці трактування, як ми вже зрозуміли, не закріплені на законодавчому рівні, і подібних досліджень мало.

Також ми звернули увагу на міжнародні практики, зокрема визначення цифровий музею за ICOM, що розглядає його як цифрову сутність, яка доповнює традиційний музейний досвід. Це визначення акцентує на персоналізації, інтерактивності та збагаченні змісту віртуального музею.

На сьогоднішній день цифрові музеї в Україні перебувають на початковій стадії розвитку і потребують як подальшого наукового дослідження, так і правового врегулювання. Їх інтеграція в сучасний культурно-освітній контекст та вплив на музейну практику в Україні вимагає всебічного підходу та ретельного вивчення.

Список використаних джерел:

1. Guazzaroni, G. (2019). *Virtual and Augmented Reality in Education, Art, and Museums* (Advances in Computational Intelligence and Robotics). Pennsylvania, USA: IGI Global. 385 pp.
2. Lehmannová, M. (2020). *International Council of Museums – The global museum network – International Council of Museums*. URL: https://icom.museum/wp-content/uploads/2020/12/2020_ICOM-Czech-Republic_224-years-of-defining-the-museum.pdf
3. Miller, G., Hoffert, E., Shenchang, E., & ін. (1992). The virtual museum: Interactive 3D navigation of a multimedia database. *The Journal of Visualization and Computer Animation*, 183–197.
4. *Resolutions adopted by ICOM'S 15th generals assembly*. (1986, 3 листопада). International Council of Museums - The global museum network – International Council of Museums. URL: https://icom.museum/wp-content/uploads/2018/07/ICOMs-Resolutions_1986_Eng.pdf
5. *Resolutions adopted by ICOM's constitutive assembly*. (1946, 20 листопада). International Council of Museums – The global museum network – International Council of Museums. URL: https://icom.museum/wp-content/uploads/2018/07/ICOMs-Resolutions_1946_Eng.pdf
6. Riemer, J. J., & Callery, B. G. (2005). *Collaborative Access to Virtual Museum Collection Information: Seeing Through the Walls* (Journal of Internet Cataloging). London: Routledge.
7. *Statutes*. (2023, 9 червня). International Council of Museums – The global museum network – International Council of Museums. URL: https://icom.museum/wp-content/uploads/2023/07/Statutes_2023_EN.pdf

8. Styliani, S., Fotis, L., Kostas, K., & Petros, P. (2009). Virtual museums, a survey and some issues for consideration. *Journal of Cultural Heritage*, 10(4), 520–528. <https://doi.org/10.1016/j.culher.2009.03.003>
9. Косарецька, Р., & Левченко, О. (2023). Цифровізація історичних пам'яток України в контексті архітектури та містобудування: створення віртуальних музеїв та майданчиків. *Сучасні проблеми Архітектури та Містобудування*, (67), 60–71. <https://doi.org/10.32347/2077-3455.2023.67.60-71>
10. Про музеї та музейну справу, Закон України № 25 (2020) (Україна). URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/249/95-вр#n58>.
11. Ришковець, Ю., & Жежнич, П. (2008). Структурна та формальна моделі віртуального музею. *Вісник Національного університету «Львівська політехніка»*, (631), Стаття 3. URL: <https://science.lpnu.ua/sites/default/files/journal-paper/2019/apr/16276/vis631ism-107-112.pdf>
12. Рутинський, М. Й., & Стецюк, О. В. (2008). Музеєзнавство. К.: Знання.
13. Троцька, В. (2018). Цифрові музеї та обмеження майнових прав авторів: законодавство і практика ЄС. *Теорія і практика інтелектуальної власності*, (5), 18–29.

References:

1. Guazzaroni, G. (2019). *Virtual and Augmented Reality in Education, Art, and Museums (Advances in Computational Intelligence and Robotics)*. Pennsylvania, USA: IGI Global.
2. Kosarevska, R., & Levchenko, O. (2023). Tsyfrovizatsiia istorychnykh pam'iatok Ukrainy v konteksti arkhitektury ta mistobuduvannia: stvorennia virtual'nykh muzeiv ta maidanchyiv [Digitalization of historical monuments of Ukraine in the context of architecture and urban planning: creation of virtual museums and platforms]. *Suchasni problemy Arkhitektury ta Mistobuduvannia*, (67), 60–71. <https://doi.org/10.32347/2077-3455.2023.67.60-71> [in Ukrainian].
3. Lehmannová, M. (2020). International Council of Museums – The global museum network – International Council of Museums. Retrieved from https://icom.museum/wp-content/uploads/2020/12/2020_ICOM-Czech-Republic_224-years-of-defining-the-museum.pdf
4. Miller, G., Hoffert, E., Shenchang, E., & ін. (1992). The virtual museum: Interactive 3D navigation of a multimedia database. *The Journal of Visualization and Computer Animation*, 183–197.
5. Resolutions adopted by ICOM'S 15th generals assembly. (1986, November 3). International Council of Museums - The global museum network – International Council of Museums. Retrieved from https://icom.museum/wp-content/uploads/2018/07/ICOMs-Resolutions_1986_Eng.pdf
6. Resolutions adopted by ICOM's constitutive assembly. (1946, November 20). International Council of Museums – The global museum network – International Council of Museums. Retrieved from https://icom.museum/wp-content/uploads/2018/07/ICOMs-Resolutions_1946_Eng.pdf
7. Riemer, J. J., & Callery, B. G. (2005). *Collaborative Access to Virtual Museum Collection Information: Seeing Through the Walls (Journal of Internet Cataloging)*. London: Routledge.
8. Ryshkovets, Yu., & Zhezhnych, P. (2008). Strukturna ta formal'na modeli virtual'noho muzeiu [Structural and formal models of the virtual museum]. *Visnyk Natsional'noho universytetu "Lvivs'ka politekhnik"*, (631), Article 3. Retrieved from <https://science.lpnu.ua/sites/default/files/journal-paper/2019/apr/16276/vis631ism-107-112.pdf> [in Ukrainian].
9. Rutynskyi, M. I., & Stetsiuk, O. V. (2008). *Muzeieznavstvo [Museology]*. Kyiv: Znannia. [in Ukrainian].
10. Statutes. (2023, June 9). International Council of Museums – The global museum network – International Council of Museums. Retrieved from https://icom.museum/wp-content/uploads/2023/07/Statutes_2023_EN.pdf
11. Styliani, S., Fotis, L., Kostas, K., & Petros, P. (2009). Virtual museums, a survey and some issues for consideration. *Journal of Cultural Heritage*, 10(4), 520–528. <https://doi.org/10.1016/j.culher.2009.03.003>
12. Trotska, V. (2018). Tsyfrovi muzei ta obmezhenia mainovykh prav avtoriv: zakonodavstvo i praktyka YeS [Digital museums and limitations of authors' property rights: legislation and practice of the EU]. *Teoriia i praktyka intelektual'noi vlasnosti*, (5), 18–29. [in Ukrainian].
13. *Zakon Ukrainy № 25 (2020) [On Museums and Museum Affairs, Law of Ukraine № 25 (2020)]*. Retrieved from <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/249/95-вр#n58>. [in Ukrainian].