

Дуброва Марія Павлівна,
аспірантка
кафедри ЮНЕСКО з наукової освіти
педагогічного факультету,
Українського державного університету
імені Михайла Драгоманова
orcid.org/0009-0002-7579-6093
mariia-dubrova@ukr.net

СОЦІОКУЛЬТУРНА РОЛЬ ДІДЖИТАЛІЗОВАНИХ МУЗЕЇВ

В сучасному світі діджиталізація є процесом, що поступово поширюється на різні сфери буття людини. Будь-то соціальна, економічна чи культурна системи, жодну з них не оминула ця ознака прогресу. Однак, не забуваймо, що все має як свої переваги, так і недоліки. Особливо, якщо йдеться про процес діджиталізації в сфері культури.

Застосування цифрових технологій в культурі набирає все нових і нових обертів. Так, їх впровадження в традиційні музеї з метою створення більш динамічного, інтерактивного та доступного для відвідувачів цього простору відкриває певні перспективи. Оскільки сучасна людина є свого роду «застосунком» до різноманітних гаджетів, то завдяки цифровим музеям з'являється змога сформувати у людини цікавість до культурного життя. Зокрема, мультимедійні презентації та віртуальна реальність роблять відвідування музею захопливим. А сама їх форма створення є привабливою. Оцифровані колекції дають змогу розширити аудиторію та привабити відвідувачів з будь-якого континенту. Музейна діяльність в цифровій формі дозволяє також покращити освітній процес, що виражається не лише в інтерактивних екскурсіях, а ще й у всіляких курсах, що створюються завдяки тим же цифровим інструментам. Попри це, не слід забувати, що оцифрування музейних експонатів, колекцій дозволяє зберегти культурну спадщину, забезпечує доступ до неї та популяризує її з-поміж широкої аудиторії.

Та є й низка недоліків, які стоять за лаштунками цього процесу. Це й втрата автентичності музейного простору, і відстороненість аудиторії, і потреба в нових і нових формах зацікавлення тощо. Власне про всі ці та інші аспекти діджиталізації музейного простору ми й маємо намір говорити у нашій статті.

Ключові слова: цифрові технології, автентичність, музейний простір, виробництво присутності, соціокультурні пріоритети, культурний софт.

Dubrova Maria,
Postgraduate Student at the UNESCO Chair on Science Education
Faculty of Pedagogy,
Dragomanov Ukrainian State University
orcid.org/0009-0002-7579-6093
mariia-dubrova@ukr.net

SOCIO-CULTURAL ROLE OF DIGITALIZED MUSEUMS

In today's world, digitalization is a process that gradually spreads to various spheres of human existence. Be it social, economic or cultural systems, none of them have escaped this sign of progress. However, let's not forget that everything has both its advantages and disadvantages. Especially when it comes to the process of digitalization in the field of culture.

The use of digital technologies in culture is gaining more and more momentum. Thus, their implementation in traditional museums in order to create a more dynamic, interactive and accessible space for visitors opens up certain perspectives. Since a modern person is a kind of «application» for various gadgets, thanks to digital museums there is an opportunity to form a person's interest in cultural life. In particular, multimedia presentations and virtual reality make visiting the museum exciting. And their very form of creation is attractive. Digitized collections make it possible to expand the audience and attract visitors from any continent. Museum activity in digital form also allows

to improve the educational process, which is expressed not only in interactive tours, but also in all kinds of courses created thanks to the same digital tools. Despite this, one should not forget that the digitization of museum exhibits and collections allows to preserve cultural heritage, provides access to it and popularizes it among a wide audience.

But there are a number of disadvantages behind this process. This is the loss of the authenticity of the museum space, and the detachment of the audience, and the need for new and new forms of interest, etc. Actually, we intend to talk about all these and other aspects of digitalization of the museum space in our article.

Key words: digital technologies, authenticity, museum space, production of presence, socio-cultural priorities, cultural software.

В до-цифрову епоху музей відігравав важливу роль в бутті людини. В ньому зберігалися найцінніші колекції, рідкісні експонати; картини, скульптура etc.; знання, емоції тощо. В музейні простори долучалися унікальні артефакти, твори мистецтва, історичні пам'ятки, які були важливою складовою культурного спадку. Відновлені та реставровані експонати, які з трепетом берегли для майбутніх поколінь вимагали уважного догляду та умов зберігання.

З цифровізацією все вищезазначене залишається, однак видозмінюється та поповнюється завдяки тим можливостям, які надають технології. Оновлюються та з'являються нові експозиції, будуються нові типи музейних приміщень адаптованих до технологічних умов. Завдяки діджитальній перспективі змінюється місія музею, який перестає бути виключно осередком мистецтва та науки: він стає інтерактивним середовищем де можна не лише відвідати зали та переглянути надбаня, але й відвідати лекторій, вечір творчості, дискусію та інші заходи, які пропонуються відвідувачу. Можна стверджувати, що музейний простір втрачає ознаку чогось утаємниченого, того, що залишається «за зачиненими дверима» і виходить в маси.

Існує теорія, що музей обов'язково відповідає тому часу, добі в яку його створюють. Культурний софт, який закладено в підмурок цифрового музею набуває динаміки в бік взаємодії з простором зі змістом та сприйняттям його наповнення. Віртуальні реальність, гейміфікація, роботизація etc. вносять певну специфіку в функціонування та вираження музейного простору, що стає привабливішим для відвідувачів.

На сьогоднішній день, якщо щось з мистецтва трансформовано в цифровий формат, то автоматично включено в широку цифрову та особливо візуально орієнтовану культуру. «Через свій чітко орієнтований на об'єкт підхід художні музеї спочатку зайняли досить обережну позицію щодо використання цифрових програм, але сьогодні програми оцифрування відомих художніх музеїв, таких як Рейксмузеум

в Амстердамі, вийшли на перший план цифрової еволюції. Цифрові засоби виявилися цінними та необхідними доповненнями до: управління колекцією, виставка, освіта, маркетинг, дослідження тощо» (Moens, 2018, с. 69).

Якщо говорити про ту соціокультурну роль, яку наразі несуть цифрові музейні простори, то слід відмітити, що в тих же таки умовах війни ми бачимо не лише поширення та популяризацію мистецького контенту, але й можливість відобразити загрозу, що нависла над сучасною культурною спадщиною. Так, ми бачимо, що за часи війни постали нові музейні форми. Відтак восени 2023 року команда Linza agency розробила *Музей вкраденого мистецтва*. Цей музейний простір існує лише у віртуальному вимірі. В цьому музеї зберігаються твори мистецтва, які було вивезено чи знищено країною агресором за час повномасштабного вторгнення. Відтак, головна соціокультурна місія цього проекту полягає в тому аби надати світового розголосу злочинам, які вчинено за час війни по відношенню до культурного спадку українського народу, а також продемонструвати ці мистецькі твори, а відтак притягти до відповідальності винних за ці злочини.

Теоретичне підґрунтя. Метою даної статті є спроба продемонструвати ту соціокультурну роль та значимість, яку наразі відіграє музейний простір видозмінений завдяки технологічним можливостям. Теоретичним підґрунтям для нашого аналізу будуть виступати роботи таких інтелектуалів як Джон Уррі з його розумінням концепту «мобільності», що дозволяє розкрити аспект можливостей динаміки та рухливості оцифрованого світу; Ганс Ульрих Гумбрехт, що обстоює твердження щодо «виробництва присутності», яке фактично огортає будь-який процес своїм фльором, коли мова заходить про цифровізацію та ін.

В даному аспекті розвідки варто відмітити, Однак, попри жваві обговорення питання

використання цифрових технологій у контексті культурної спадщини, їхній всепроникний вплив на естетичний досвід вкрай недостатньо вивчений як теоретично, так і емпірично. «З одного боку, це пов'язано зі складністю та міждисциплінарним характером предмету, який охоплює декілька дисциплін, зокрема інформатику, музеологію, історію мистецтва, цифрові гуманітарні науки тощо, що призводить до того, що Росс Паррі називає «діаспорним корпусом літератури». З іншої точки зору, це пов'язано зі швидкістю технологічного розвитку та популярністю цих технологій, які підводять до спільного знаменника на прагматичному підході в цій галузі, з акцентом на інтеграцію, використання та розвиток нових медіа-інструментів». Щоб отримати детальніше розуміння цих технологій і сприяти обізнаному використанню, потрібне глибоке осмислення цієї багаторівневої теми. З філософської точки зору ці нові технології переосмислюють основні питання про різні рівні: онтологічний (як ми ставимося до світу за допомогою цифрових технологій?), епістемологічний (як ми пізнаємо світ за допомогою цифрових технологій?), етичний (як ми поведимося та приймаємо рішення, використовуючи цифрові технології?) і естетичний (як наше сприйняття та досвід опосередковуються цифровими технологіями?)» (Moens, 2018, с. 70). Отже, саме за допомогою нашого фундаментального філософського підходу ми можемо виокреми практичний та прагматичний підходи завдяки яким можна формувати характеристики тих процесів, які відбуваються у цій галузі.

Постановка проблеми. Проблема соціокультурної значимості діджиталізованого музейного простору є досить неоднозначною.

Оцифрування музейного простору є реплікою до реально існуючого музею, його окремих експонатів. Аудиторія, відвідувачі в будь-який час мають можливість отримати унікальний культурний досвід завдяки своєму телефону. Не потрібно якихось надзусиль для того аби відвідувати безпосередньо музейний простір. Як власне і не є більше жодних меж чи кордонів, які б завадили людині на шляху до отримання доступу до культурних цінностей.

Однак тут перед нами постає ще й низка проблем, які так чи інакше постають принаймні перед інтелектуалами місія яких: не скільки плисти в потоці змін та безапеляційно

їх сприймати, а насамперед відрефлексувати ті процеси, до яких звернене людство. Так, оцифрування музейних колекцій, які представляються широкій аудиторії постійно вимагає нових та нових видозмін, що умотивовано постійною необхідністю зацікавлення віртуального відвідувача. Так, наразі музей вимагає не лише докладання зусиль до зберігання та поповнення колекцій, але й звертає значну увагу на створення мультимедійної презентації своїх колекцій. Підмітимо, що цей процес вимагає значних фінансових ресурсів. Освітня складова, яка теж є соціальнозначимою в контексті оцифрування музею є теж далеко неоднозначною. Оскільки попри привабливість, пропонований контент ще й має відповідати таким критеріям сприйняття як: легкість, спрощеність, популярний формат тощо.

Виклад матеріалу. Наше сьогодення не можна уявити без технологій. Вони задіяні в будь-якій сфері людського буття. Їх нові форми, стрімкий технологічний розвиток та циркуляція в глобальному світі сприяють і динаміці та «пришвидженню» людини. Як зазначає Джон Уррі, інтелектуал, сферою цікавості якого є «соціологія мобільності»: наразі рух людей, капіталу, культури та технологій відбувається всупереч будь-яким регулятивним правилам, прогнозам чи спробам їх унормувати. Це пов'язано з тим, що контроль над кожною з цих мобільних ланок має хіба економіка, яка за накопиченням ресурсу власної системи, інколи може надавати можливості бути задіяним в щось суспільно-корисне.

Сучасна людина циркулює в потоках. Це їй дозволяють просторово-часові характеристики того русла в якому вона знаходить. Для того аби більш конкретизувати поняття русла варто звернутися до Дж. Уррі, який в ньому вбачає комплексний взаємозв'язок між людьми та речами. До прикладу, люди, які знаходяться в аеропорту утворюють русло з потоку мандрівників, які снують врзнобіч. Індивіди, які підключені до соціальної мережі можуть ознайомлюватися з будь-якою інформацією даного русла. А навчальний заклад в якому працює мережа Інтернет відкриває перспективи освітнього русла за будь-яким маршрутом. Відтак можна стверджувати, що злиття різнорідних сил здатне продукувати нові явища, форми, засоби тощо. До прикладу, самі по собі технології не

є цікавими доки вони не знаходяться в руслі та взаємозв'язку з людиною.

На сьогоднішній день майже всі сфери життя людини охоплені процесом діджиталізації. Відповідно і електронні технології з використанням мережі Інтернет є частиною цього процесу. Оцифрування в кожній зі сфер суспільного буття є досить ефективним процесом. І як, майже однотайно, завважують фахівці, *в сфері культури це один з найцінніших методів аби архівувати, розповсюдити, а відтак і захистити чи відродити культурну спадщину*. Процес діджиталізації, який дозволяє використовувати не лише мережу Інтернет, а й штучний інтелект, аналітичні дані відкриває ще більше перспектив та можливостей для культурного ландшафту. В прагненні зберегти культурні надбання та популяризації їх, фахівці намагаються оцифрувати мистецтво, літературу, і багато чого іншого враховуючи музейні експозиції.

Існує теорія, що цифрові технології прийшли в музейний простір саме завдяки експонуванню творів цифрового мистецтва. Дане твердження може відповідати критерію достеменності, але має дещо ширшу палітру значень. «На певному етапі розвитку, для підтримки узгодженості з музейними структурами було запроваджено новий підрозділ консерваційного втручання, який узгоджувався з існуючою професійною етикою та цінностями та моделювався за існуючою практикою збереження в MoMA / Museum of Modern Art. Згодом медіа-консерватори MoMA / Museum of Modern Art провели низку консерваційних заходів, таких як робота, виконана над «Без назви (фортепіано)» Нама Джун Пайка, яка дещо змінила оригінальні технології. Вони дотримувалися стандартних методів збереження, дослідження, спільного прийняття рішень і втручання, документуючи свої дії та їх обґрунтування у звітах. Таким чином, процедури, розроблені для цифрового мистецтва, відповідають етичним кодексам і стандартам практики, розробленим для традиційних форм мистецтва. Реагуючи на потреби збереження нових технологій, реставратори адаптували процеси аудіовізуальної, електронної, програмної промисловості та інших галузей. Цифрове мистецтво прийшло в музей із, здавалося б, непереборними викликами, але воно стало частиною музейної практики збереження

через адаптацію, а не через масові та руйнівні зміни. Це сталося, коли сама практика збереження адаптувалася до нового середовища, що ще більше полегшило включення технічних потреб цифрового мистецтва в існуючі музейні структури» (Saaze, Glenn, 2018, с. 228).

Музеї, що накопичили в собі всі надбання різних форм культур під впливом оцифрування набувають нової форми та «звучання». З початком їх діджитальної обробки, вони вийшли за межі своєї первісної ролі – збереження артефактів пам'яті та туристичних пам'ятників. Їм довелося застосовувати цифрові технології для адаптації в сучасному світі. Як наголошують фахівці діджиталізація в музеях рухається двома шляхами: *digitalisation* та *digitisation* (Yap, 2024). *Digitalisation* або ж цифровізація передбачає насичення музейного простору електронними пристроями, системами та засобами, які сприяють переважно зацікавленню аудиторії. В той час як та *digitisation* / оцифрування сприяє збереженню музейних експозицій, їх перенесенню в електронну версію, яку можна переглядати через веб-сайт, тощо.

Як *digitalisation*, так і *digitisation* відіграє беззаперечну позитивну соціокультурну роль, оскільки сприяє підвищенню рівня зацікавленості музейним простором, формує безпечний простір для культурний експозицій тощо. Водночас, перед нами постає і деяка проблематика, що є спільною для всього буття людини, яка занурена в процес технологічних змін.

В концепції «виробництва присутності» Ганс Ульрих Гумбрехт робить спробу увиразнити проблему цифрового дистанціювання (Гумбрехт, 2020). Інтелектуал обґрунтовує тезу про те, що ми існуємо в той час, коли не усвідомлюємо роль та значення чуттєвого досвіду у сприйнятті явищ сучасної культури. Відтак, ми знаходимо ідею того, що сучасна культура, яка надто зацікавлена смислами та значеннями, які набуваються завдяки новим формам та засобам свого власного вираження, замість безпосереднього переживання світу. Г.У. Гумбрехт стверджує, що культурні явища більш свідомо сприймаються лише через безпосереднє їх сприйняття. Так, тілесний досвід, відчуття, які не можуть бути повною мірою виражені в словесній формі, набуваються лише в стінах галерейного, музейного просторів, віднаходяться через особисту присутність на івентах,

лекторіях тощо. Впроваджуючи поняття епіфанії, Ганс Ульріх Гумбрехт вбачає під ним певне раптове осяяння, яке трапляється з людиною, яка безпосередньо сприймає мистецькі твори. Це осяяння, є моментом схоплення істини, яку глядач чи слухач висотує з мистецького явища. Маючи змогу викликати епіфанію, мистецтво дозволяє вийти за межі мови та значень (а відтак нагадаймо про незводимість цього переживання до слів та мови). Критика надмірного використання цифрових технологій та їх впровадження в сферу культури ґрунтується на твердженні про максимальне відчуження людини від реальності. Безпосередній досвід світу залишається осторонь людини, яка надто орієнтована на абстрактне сприйняття аніж на власні відчуття.

Живопис, музика, література, театр, музей – це ті види мистецтва, які здатні викликати у людині неймовірну палітру сильних переживань та емоцій, що невимовно закарбовуються та залишаються в людині. На такому ж рівні сприймається природа (непередаваність споглядання заходу сонця чи безпосередній досвід прогулянки лісом чи міжособистісне спілкування, яке передбачає більш тісну взаємодію аніж це можливо будучи опосередкованими технічними засобами. Таким чином, Ганс Ульріх Гумбрехт ставить нас перед проблемою, яка нависає над людством та про яку завважували ще постмодерністи: поступовий відхід від «глибини», істини в бік сприйняття абстрагованих форм та опосередкованої взаємодії з реальністю.

З одного боку цифрові технології забезпечують зацікавленість аудиторії, поширення знань, зберігання та поповнення колекцій тощо. А з іншого саме вони спричиняють глибоку кризу в соціокультурному полі, яке формують розрив між людиною та середовищем, яке вони сприймають та пізнають.

Чіл ван ден Аккер і Сьюзан Леген у своїй роботі «Музеї в цифровій культурі. Як мистецтво та спадщина стають значущими?» (Akker, Legêne, 2016) звертають увагу на той факт, що навколо впровадження цифрових технологій у музейний простір теж існує низка проблем. Так, варто визнати, що цей процес є досить фінансово затратним і тому потребує чималих економічних ресурсів. В якості прикладу автори книги згадують Генрі Тейта, який «наприкінці

дев'ятнадцятого століття, будучи казково багатим промисловцем, накопичив величезні статки фінансував будівництво художньої галереї біля річки Темзи в Лондоні. До початку двадцятого століття Галерея Тейт зросла настільки, що вже мала групу з чотирьох музеїв зі значною колекцією, яка охопила живопис, малюнок, скульптуру, гравюру, фотографію, кіно, інсталяцію та перформанс починаючи від раннього модерного британського мистецтва до сучасних робіт всесвітньо відомих художників» (Akker, Legêne, 2016, с. 13). Сьюзен Коллінз та Сенді Нейрн звертають увагу на подальший масштабований розвиток та реорганізацію Tate Group. Процес їх розвитку супроводжувався значними фінансовими витратами та вимагав економічного донорства. Історія галереї Tate Group є лише одним з багатьох прикладів того, що економіка, яка наразі домінує майже над усіма сферами буття людини, може як надати перспектив до набуття нових форм вираження, так і анулювати будь-які перспективи.

Напевне не дарма Сьюзен Зонтаг завважує, що економічна система, яка наразі фактично виявляється рушійною силою до будь-яких змін, «прогресу», розвитку надає людині різноманітні «привілеї» аби вона лише звернула свій погляд на певний процес та була до нього залучена. «Функціонування економічної системи, що подарувала безпрецедентні привілеї у формі такої бажаної фізичної мобільності та матеріального процвітання, залежить від заохочення людей до того, аби вони мене ні в чому не обмежували. Апетит має бути надзвичайним. *Ідеологія капіталізму зробила з нас великих знавців свободи – безкінечного розширення можливостей.* По суті кожен тип пропаганди твердить, що пропонує передусім серед іншого і деяке розширення свободи. Будьте певні, не всякої свободи» (Зонтаг, 2012, с. 146).

Висновок. Таким чином, як можна судити на основі аналізованого нами пласту досліджень, впровадження цифрових технологій в музейний простір є перспективним процесом в тенденціях сучасної музейної справи. Воно дозволяє не лише розширити аудиторію чи привабити увагу масового споживача, але й перетворює сам музейний простір цікаве інтерактивне, освітнє середовище. Створення віртуальних турів музеєм, яке відбувається безвідривно від свого гаджету;

мобільні застосунки, які дозволяють вивчати та з'ясувати інформацію про ті чи інші колекції та експонати; можливість аналітики цікавості відвідувачів задля покращення платформи музейного ресурсу; чат-боти, які відповідають на питання відвідувачів тощо. Так, привернення уваги, поліпшення освітнього процесу, збереження культурного спадку чи оптимізація роботи музею є далеко невичерпним рядом соціокультурних переваг, яких набуває музей в епоху діджиталізації. Однак, варто пам'ятати і про ті виклики, які постають

перед людиною. До крайніх можна віднести відстороненість та відчуженість від перспективи глибокого розуміння цінності музейних експозицій. Потреба в постійному оновленні та нових і нових способах зваби споживача, яка потребує значних фінансових інвестицій. Розуміння цих та інших викликів схиляє нас до думки, що як і будь-яка інша тенденція, цифровізація має бути осмисленим явищем, а відтак і систематично прорахованим: з урахуванням тих ризиків, які людина отримає в результаті тотальної діджиталізації музейного простору.

Список використаних джерел:

1. Бодрійяр, Жан. (2004). Симулякри і симуляції. Київ: Видавництво Соломії Павличко, 223 с.
2. Гумбрехт, Ганс Ульрих. (2020). Продуктування присутності. Що значення не може передати. Київ: IST Publishing, 192 с.
3. Зонтаг, Сьюзен. (2012). Хвороба як метафора. СНІД та його метафори. Київ: Вид.-во Жупанського, 162 с.
4. Akker, Chiel, Legêne, Susan. (2016). Museums in a Digital Culture How Art and Heritage Become Meaningful. Amsterdam University Press, 148 p.
5. Bowen, Jonathan P. (2019). Museums and Digital Culture. New Perspectives and Research. Springer International Publishing, С. 48–121, 590 p.
6. Moens, Bart G. (2018). Aesthetic Experience in Virtual Museums: A Postphenomenological Perspective. *Studies in Digital Heritage* 2, № 1, P. 68–79.
7. Saaze, Vivian Van. Wharton, Glenn. (2018). Adaptive Institutional Change: Managing Digital Works at the Museum of Modern Art. *Museum and Society* 16, № 2, P. 220–239.
8. Urry, John. (2016). What is the Future? Cambridge: Polity Press, 226 p.
9. Yap, Joel Qi Hong. (2024). The impact of digitalisation and digitisation in museums on memory-making. *Current Issues in Tourism*, 27, pp. 2538–2560.

References:

1. Bodriiia, Zhan. (2004). Symuliakry i symuliatsii [Simulacra and simulations]. Kyiv: Vydavnytsvo Solomii Pavlychko, 223 s.
2. Gumbrekht, Hans Ulrykh. (2020). Produktuvannia prysutnosti. Shcho znachennia ne mozhe peredaty [Production of presence. That value cannot convey]. Kyiv: IST Publishing, 192 s.
3. Zontah, Siuzen. (2012). Khvoroba yak metafora. SNID ta yoho metafory [Illness as a metaphor. AIDS and its metaphors]. Kyiv: Vyd.-vo Zhupanskoho, 162 s.
4. Akker, Chiel. Legêne, Susan. (2016). Museums in a Digital Culture How Art and Heritage Become Meaningful. Amsterdam University Press, 148 p.
5. Bowen, Jonathan P. (2019). Museums and Digital Culture. New Perspectives and Research. Springer International Publishing, С. 48–121, 590 p.
6. Moens, Bart G. (2018). Aesthetic Experience in Virtual Museums: A Postphenomenological Perspective. *Studies in Digital Heritage* 2, № 1, P. 68–79.
7. Saaze, Vivian. Wharton, Glenn. (2018). Adaptive Institutional Change: Managing Digital Works at the Museum of Modern Art. *Museum and Society* 16, № 2, P. 220–239.
8. Urry, John. (2016). What is the Future? Cambridge: Polity Press, 226 p.
9. Yap, Joel Qi Hong. (2024). The impact of digitalisation and digitisation in museums on memory-making. *Current Issues in Tourism*, 27, rr. 2538–2560.