

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ВОЛИНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ЛЕСІ УКРАЇНКИ

Кафедра музеєзнавства, пам'яткознавства
та інформаційно-аналітичної діяльності

МАКАРУК ПАВЛО ПЕТРОВИЧ

МУЗЕЙНА ЕКСПОЗИЦІЯ ЯК ФОРМА МУЗЕЙНОЇ КОМУНІКАЦІЇ

Робота на здобуття освітнього ступеня «Бакалавр»
за освітньо-професійною програмою
«Музейний менеджмент, культурний туризм»
спеціальності 027 «Музеєзнавство, пам'яткознавство»

РЕКОМЕНДОВАНО ДО ЗАХИСТУ
Протокол № _____
засідання кафедри музеєзнавства,
пам'яткознавства та інформаційно-
аналітичної діяльності
від _____ 2025 р.

Завідувач кафедри
проф. Гаврилюк С. В. _____

Науковий керівник:
кандидат історичних наук, доцент
Чибирак Світлана Вікторівна

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. МУЗЕЙНА ЕКСПОЗИЦІЯ ЯК СПОСІБ ІНТЕРПРЕТАЦІЇ КУЛЬТУРНОЇ СПАДЩИНИ.....	8
1.1. Традиційні підходи до експозиції в музеї.....	8
1.2. Формування новітнього наративу експозиційними засобами.....	12
РОЗДІЛ 2. ІНТЕРАКТИВНІСТЬ ТА ІННОВАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В МУЗЕЙНІЙ КОМУНІКАЦІЇ ЕКСПОЗИЦІОНЕРА.....	18
2.1. Інтерактивні експонати та їх вплив на відвідувачів.....	18
2.2. Віртуальні тури та цифрові експозиції.....	24
2.3. Взаємодія експозиції з відвідувачами у мережі Інтернет.....	27
РОЗДІЛ 3. АУДИТОРІЯ ТА ЇЇ РОЛЬ В ЕКСПОЗИЦІЙНІЙ КОМУНІКАЦІЇ....	32
3.1. Види споживачів музейного продукту.....	32
3.2. Інклюзивність музейної експозиції.....	34
ВИСНОВКИ.....	38
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	41
ДОДАТКИ.....	46

ВСТУП

Актуальність теми. Збереження культурної спадщини залишається важливим чинником формування й підтримки культурної ідентичності. Сьогодні музейні установи відіграють ключову роль у збереженні, осмисленні та популяризації культурних надбань, роблячи їх доступними для широкого загалу завдяки сучасним формам експозиційної діяльності.

Музейні експозиції відіграють важливу роль у формуванні знань і розумінні історії, мистецтва та науки, що є важливими для розвитку критичного мислення. Сучасні технології дозволяють створювати інтерактивні експозиції, що підвищує рівень залучення відвідувачів і робить музейний досвід більш динамічним.

Музеї виступають як соціальні простори, де відбувається діалог між різними культурами та спільнотами, сприяючи толерантності та розумінню. Дослідження експозиційної роботи музейних установ дозволяє зрозуміти, як відвідувачі взаємодіють із представленими матеріалами, що є актуальним для подальшого розвитку інформаційного суспільства.

Мета дослідження полягає у вивченні та аналізі музейної експозиції як форми музейної комунікації.

Для досягнення мети необхідно розв'язати наступні **завдання**:

- охарактеризувати традиційні підходи до створення та використання експозиції в музеї;
- визначити особливості формування новітнього наративу експозиційними засобами;
- з'ясувати вплив інтерактивних експонатів на відвідувачів;
- розкрити значення віртуальних турів та цифрових експозицій;
- проаналізувати взаємодію експозиції з відвідувачами у мережі Інтернет;

- здійснити аналіз видів споживачів музейного продукту;
- висвітлити особливості людей з особливими потребами.

Об'єктом дослідження є музейна експозиція.

Предметом дослідження є вивчення складових експозиції, що забезпечують основні форми музейної комунікації та способи передачі інформації.

Хронологічні межі дослідження охоплюють кінець XX – початок XXI ст.

Територіальні межі дослідження: вивчення комунікаційних стратегій таких як використання текстових, візуальних і мультимедійних засобів для передачі інформації, а також інтерактивних елементів в Україні та країнах світу.

Історіографія проблеми дослідження. Музейна комунікація за допомогою експозиції є особливо цікавою та актуальною темою у вітчизняній та зарубіжній науці. Найбільш важливі та змістовні праці з даної тематики, які заклали основи музейної теорії, зосередили увагу на функціях музеїв, їхньому соціальному призначенні та ролі в суспільстві є роботи Д. Картрайт та А. Бенжамін. Дослідники вказують на зміни в музейній практиці від класичних до сучасних підходів [34].

Значна кількість досліджень присвячена способам комунікації в музеях. Такі учені, як Дж. Хеншель та К. Бек, аналізують експозиції в контексті їх взаємодії з відвідувачами через різні медіа та інтерактивні елементи [28].

Важливими є дослідження впливу музейної експозиції на емоційний і когнітивний досвід відвідувачів. Ця тематика стала складовою наукової роботи таких дослідників, як Р. Бейлі та Л. Мартін. У їхній науковій праці основна увага зусереджена на тому, як дизайн експозиції впливає на запам'ятовування та емоції [18].

Останні музеєзнавчі дослідження фокусуються на впливі нових технологій (наприклад, віртуальної реальності, мобільних додатків) на музейну комунікацію. Так, А. Негре та Т. Вільямс вивчають, як ці інновації змінюють

взаємодію між музеєм та відвідувачами [10]. Ці напрями дозволяють краще зрозуміти еволюцію музеїв та їхньої комунікації з суспільством, а також вказують на важливість контексту в дослідженні музейної експозиції.

Вітчизняні науковці також висвітлюють історію, генезу та сучасний стан експозиційної діяльності музеїв в Україні, зокрема: Н. Барановська [1], Т. Бегаль [2–3], Р. Маньковська [21–22], Л. Бондаренко, Н. Капустіна [7] та ін. Також у ході дослідження було опрацьовано низку праць, присвячених музейній комунікації, її сучасним підходам, інноваційним практикам, креативним формам взаємодії з відвідувачами (П. Вербицька [10–12], Г. Богатирьова, Д. Коваленко [6], І. Яковець [37], М. Тортика [31], Ю. Ключко [17] та ін.

Джерельну базу дослідження. У дослідженні було використано статистичні дані із офіційних сайтів музеїв та культурних інституцій, які надають доступ до віртуальних екскурсій, цифрових експозицій та мультимедійних проєктів [13].

Проаналізовано поради щодо ефективного розміщення інтерактивної музейної виставки (AhaSlides) та міжнародні стандарти цифрової доступності, які використовуються у формуванні інклюзивного музейного простору (Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.1) [37].

Цифрові освітні платформи, що містять матеріали про цифрове мистецтво, інновації та технологічні зміни у сфері культури, зокрема платформу «Дія.Освіта» [33].

Важливим джерелом стала «Конвенція про права осіб з інвалідністю», що регулює питання інклюзії, доступності, культурної політики у музейній сфері [19].

Методи дослідження. У роботі було використано системний підхід, методи: аналізу, синтезу, порівняння, узагальнення теоретичних та дослідних даних тощо. Так, методи аналізу та синтезу були застосовані під час опрацювання міжнародних стандартів цифрової доступності та врахування

можливостей їх застосування українськими музеями. Метод порівняння цільової аудиторії дозволив простежити запити кожної з них, звертати увагу під час побудови сучасних музеїв на переваги та недоліки використання традиційних та цифрових експозицій.

Наукова новизна дослідження. Наукова новизна дослідження музейної експозиції як форми музейної комунікації полягає у вивченні впливу сучасних технологій (AR, VR, інтерактивні інсталяції) на сприйняття музейної експозиції та її комунікаційні можливості. Особлива увага приділяється вивченню особливостей сприйняття експозицій представниками різних соціальних груп. У дослідженні комплексно відтворено цілісну картину музейної експозиції як комунікаційного інструменту, що враховує новітні технології, соціальні зміни та культурні контексти.

Практичне значення одержаних результатів. Практичне значення одержаних результатів дослідження музейної експозиції як форми музейної комунікації може проявлятися в покращенні комунікаційних стратегій та розробці нових комунікаційних підходів, які враховують потреби різних аудиторій та дозволяють створювати інклюзивні та доступні музейні простори. Надання рекомендації щодо використання сучасних технологій (AR, VR, мобільних додатків) у музейних експозиціях можуть зробити їх більш інтерактивними та цікавими для відвідувачів.

Також матеріали кваліфікаційної роботи можуть бути використані для підготовки лекцій, семінарських занять з музеєзнавства, історії музейної справи України, експозиційно-виставкової роботи, музейної комунікації, спеціальних чи вибіркового освітніх курсів для здобувачів освіти зі спеціальності «Культурологія та музеєзнавство».

Апробація результатів дослідження. Основні положення кваліфікаційної роботи доповідалися на II Всеукраїнській науково-практичній

інтернет-конференції «Актуальні питання музеєзнавства, пам'яткознавства» (Мукачево, 14 лютого 2025 р.).

Публікація. Макарук П. П. Музей сучасного українського мистецтва Корсаків: культурно-освітні проекти. *Актуальні питання музеєзнавства, пам'яткознавства*: Збірник тез доповідей за матеріалами II Всеукраїнської науково-практичної інтернет-конференції. Мукачево: Вид-во МДУ, 2025. С. 13. [20].

РОЗДІЛ 1

МУЗЕЙНА ЕКСПОЗИЦІЯ ЯК СПОСІБ ІНТЕРПРЕТАЦІЇ КУЛЬТУРНОЇ СПАДЩИНИ

1.1. Традиційні підходи до експозиції в музеї

З кожним роком роль музеїв у суспільстві відчутно змінюється. Музеї продовжують переосмислювати себе у своєму прагненні стати більш інтерактивними, орієнтованими на аудиторію, гнучкими, адаптованими та мобільними. Вони стають культурними центрами, які функціонують як платформи, де творчість поєднується зі знаннями, а відвідувачі також можуть ділитися, взаємодіяти та бути співтворцями.

Зберігаючи свою основну місію – збирання, збереження, спілкування, дослідження, – виставки-музеї трансформували свою практику, щоб залишатися ближчими до спільнот, яким вони служать. Сьогодні вони шукають інноваційні шляхи вирішення сучасних соціальних проблем і конфліктів. Діючи на місцевому рівні, музеї також можуть захищати і пом'якшувати глобальні проблеми, намагаючись активно реагувати на виклики сучасного суспільства. Музеї, як соціальні інституції, мають право встановлювати діалог між культурами, будувати мости для комунікації різноетнічного населення і визначати стає майбутнє.

На сьогодні під словом «експозиція» ми розуміємо цілісну просторову систему, у якій музейні предмети та інші експозиційні матеріали об'єднані концептуальним задумом – науковим і художнім. Адже кожен експонат є носієм інформації і має наукову, історичну та пізнавальну цінність [7, с. 48].

У створенні музейної експозиції беруть участь дві групи фахівців – науковці та художники. Наукові працівники створюють науково-інтелектуальний спектр майбутнього музею, а художники – емоційно-

мистецький, який має викликати асоціативну активність відвідувачів і провокувати їх на власний пошук.

Експозиція в музеї – це спосіб організації та презентації предметів для глядачів, який допомагає розкрити певну тему, історичний період чи художній стиль. Вона є одним із ключових елементів музейної діяльності, бо відображає сутність колекцій музею та визначає спосіб їх подання.

Сьогодні основою музейної експозиції є оригінальні музейні предмети, яким притаманні властивості інформативності, репрезативності, асоціативності, експресивності, аттрактивності (відчуття, яке справляє на відвідувача сам експонат, вона пов'язана із зовнішніми якостями предмета).

Основні складові експозиції: 1) концепція – визначає мету виставки, основні теми та повідомлення. Концепція часто будується на основі місії музею та конкретної мети виставки – це може бути популяризація певного культурного спадку, освітня мета або інтерпретація важливого історичного явища; 2) архітектурне та просторове рішення – дизайн простору, де розміщуються експонати. Важливо організувати його так, щоб відвідувачі могли вільно рухатися й одночасно легко зосередитися на представлених об'єктах; 3) експонати – це основа експозиції, яка може включати різні пам'ятки: картини, скульптури, документи, фотографії та інші об'єкти. Часто до них додаються інтерпретаційні матеріали – тексти, мультимедійні матеріали або інтерактивні інсталяції, що доповнюють та посилюють задум [14, с. 128]; 4) освітлення – грамотне освітлення створює атмосферу та привертає увагу до ключових об'єктів експозиції, підкреслюючи їх текстуру, кольори чи об'єм предметів; 5) інформаційний супровід – текстові панелі, аудіогіди, відеоролики або додатки, що надають додаткову інформацію про експонати. Інформація може бути подана різними мовами та адаптована для потреб різних категорій людей; 6) маршрут для відвідувачів – продумана логіка переміщення дозволяє відвідувачам легко слідувати виставці, сприймаючи її в запропонованій

послідовності. Деякі виставки пропонують відкриті маршрути, дозволяючи вільне переміщення, інші – закриті, ведучи глядача за заздалегідь визначеним шляхом; 7) інтерактивні елементи – часто додаються екрани, AR, VR, тощо, щоб залучити аудиторію до активного вивчення теми.

Експозиції можуть бути постійними або тимчасовими. Постійні експозиції формуються для тривалого зберігання й експонування ключових артефактів музею, які розкривають основну тематику колекції. Тимчасові виставки орієнтовані на конкретні теми та оновлюються час від часу, щоб привернути увагу відвідувачів до нових аспектів історії, культури або науки.

Загалом, експозиція в музеї – це комплексний, продуманий процес, спрямований на те, щоб зацікавити та просвітити відвідувачів, сприяючи глибшому розумінню теми та культурного спадку [18, с. 36].

Традиційні підходи до експозиції в музеї – це різноманітні методи та принципи організації та показу музейних предметів, які допомагають розкрити зміст і цінність колекцій для відвідувачів. Вони зазвичай включають кілька ключових аспектів, які допомагають організувати і представити матеріали так, щоб він був зрозумілим, інформативним та візуально привабливим для відвідувачів. Основні з них: хронологічний, тематичний, географічний, монохронний, жанровий, типологічний, інтерактивний, історико-біографічний. Так, хронологічний підхід передбачає розташування експонатів у хронологічному порядку, що допомагає відвідувачам простежити розвиток подій або еволюцію культурних, мистецьких чи історичних явищ у часі. Це особливо популярно у музеях історії або мистецтва [1, с. 13]. Тематичний підхід об'єднує експонати за певними темами або концепціями, що дозволяє детально розглянути конкретний аспект культурного, історичного чи наукового явища. Наприклад, в історичному музеї можуть бути виділені теми, як-от «Технології та індустріалізація» або «Релігія та вірування». Тоді як географічний підхід розподіляє експонати за регіонами або країнами. Це підходить для музеїв

етнографії або тих, що досліджують культурне розмаїття, показуючи, як культурні традиції розвивалися у різних частинах світу. Монохронний підхід застосовується для створення виставки, присвяченої одному історичному моменту, явищу або художньому руху. Експозиція представляє експонати з певної епохи, щоб створити цілісну картину, наприклад, виставка про період бароко або імпресіонізм у мистецтві. Жанровий підхід часто використовують у мистецьких музеях, де експонати об'єднують за жанром або стилем, наприклад, портрет, пейзаж, натюрморт, що дозволяє відвідувачам порівнювати твори мистецтва і вивчати їхні спільні риси або відмінності. А типологічний підхід застосовується у наукових та технічних музеях, де експонати поділяються на групи відповідно до їхніх характеристик, наприклад, зразки мінералів, види рослин або технічні прилади. Це дозволяє розкрити закономірності і еволюцію певного об'єкта або явища [14, с. 15].

Інтерактивний підхід є новим для музеїв, його використання підтверджується наявністю в експозиціях аудіогідів, тактильних зон, діорам та відео, що дають відвідувачам можливість глибше взаємодіяти з культурною та природньою спадщиною. Особливим є історико-біографічний підхід – орієнтований на життя і діяльність конкретної особи. Він підходить для меморіальних музеїв або виставок, присвячених видатним діячам. Експозиція може включати особисті речі, документи та інші матеріали, що ілюструють життя цієї людини.

Таким чином, кожен із цих підходів обирається в залежності від тематики музею, його місії та цільової аудиторії, допомагаючи забезпечити найбільш ефективне засвоєння інформації відвідувачами. Традиційні підходи дозволяють структурувати експозиції так, щоб відвідувачі могли систематично ознайомлюватися з темою, розкривати її в історичному чи культурному контексті й отримувати цілісне розуміння.

1.2. Формування новітнього наративу експозиційними засобами

Важливу роль у експозиційному дизайні відіграють експозиційні засоби. Це різноманітні методи та інструменти, що використовуються для організації та представлення експонатів у музейних просторах. Їх головна мета – ефективно донести зміст експозиції, залучити увагу відвідувачів, допомогти їм глибше зрозуміти тему та пережити певний культурний або емоційний досвід. Важливість цих засобів полягає в їх здатності зробити музейний досвід більш насиченим, інформативним та інтерактивним.

До основних експозиційних засобів відносять: 1) просторове планування та розташування експонатів, адже правильна організація простору і послідовність розміщення експонатів допомагає створити логічний маршрут для відвідувачів, дозволяючи їм поступово заглиблюватися у тему. Це особливо важливо для великих або комплексних виставок, де неправильне планування може призвести до дезорієнтації та зниження інтересу; 2) оформлення та візуальна привабливість – це важливий елемент, що привертає увагу й утримує інтерес. Використання кольорів, текстур, декорацій, а також сучасних дизайнерських рішень допомагає створити атмосферу, що відповідає темі виставки, і підсилює емоційне сприйняття [8, с. 59]; 3) правильно налаштоване освітлення, яке не тільки дозволяє побачити деталі експонатів, але й створює настрій та акцентує увагу на ключових об'єктах. Наприклад, м'яке розсіяне світло може підкреслити історичні артефакти, тоді як спрямоване світло створює акценти на окремих творах мистецтва; 4) інформаційні матеріали – текстові панелі, підписи до експонатів, аудіогіди, віртуальні тури та інші інформаційні матеріали розширюють знання про об'єкти і дають більше контексту. Зрозуміла і стисло подана інформація дозволяє відвідувачам глибше осмислити представлені матеріали; 5) мультимедійні технології – використання інтерактивних екранів, відео, аудіо і навіть голограм підвищує інтерес до виставки, може візуалізувати складні процеси, відтворювати історичні події або

показувати важливі деталі, яких немає в експозиції; 6) інтеграція новітніх технологій у середовище, як-от доповнена реальність (AR), віртуальна реальність (VR) та тактильні елементи, дозволяють відвідувачам активно брати участь у процесі. Це особливо важливо для дітей та молоді, оскільки активна взаємодія дозволяє легше засвоїти інформацію і зробити музейний досвід більш захопливим; 7) мультисенсорні ефекти – залучення різних відчуттів (звукові ефекти, запахи, тактильні поверхні) створює об’ємне враження і посилює атмосферу експозиції. Наприклад, у виставці про середньовіччя можуть бути використані звуки ринку або запахи трав, що допомагає повністю занурити відвідувача в історичний контекст [21, с. 78]; 8) реконструкції та діорами – відтворення історичних сцен або інтер’єрів допомагає «оживити» експонати і дати відвідувачам можливість зрозуміти їхнє застосування. Це особливо ефективно у природничих та історичних музеях, де можна побачити, як жили або працювали люди в певний історичний період; 9) історичні та культурні довідники – додаткові ресурси, такі як історичні документи, архівні матеріали, карти та діаграми, забезпечують глибокий аналіз і розширюють розуміння теми виставки [21, с. 80].

Важливість експозиційних засобів важко переоцінити, адже завдяки цим засобам музеї не просто показують об’єкти, а перетворюють відвідування на активний процес пізнання, де люди можуть навчатися через взаємодію, емоційний відгук та особистий досвід. Сучасні експозиційні засоби розширюють можливості музеїв і роблять їх привабливими для різних аудиторій (за віком, за освітою тощо).

Формування новітнього наративу в музейних експозиціях – це процес переосмислення, оновлення та інноваційної подачі історичних, культурних або мистецьких матеріалів, спрямований на те, щоб зробити музей більш доступним і зрозумілим для сучасної аудиторії. Завдяки інтеграції нових підходів, експозиційні засоби тепер можуть відображати не лише факти й артефакти, але

й передавати цінності, емоції та думки, залучаючи відвідувачів до активного сприйняття та обговорення теми.

Сучасні експозиції активно залучають відвідувачів до взаємодії з об'єктами за допомогою сенсорних екранів, доповненої реальності (AR), віртуальної реальності (VR), інтерактивних дисплеїв і тактильних зон. Вони не тільки привертають увагу, а й дозволяють відвідувачам «пережити» історичні події, наочно побачити механізми або навіть «зустрітися» з історичними персонажами.

Для створення новітнього наративу все частіше використовують методи сторітелінгу – розповідей, які вибудовують навколо артефактів цілі історії. Наприклад, замість сухого опису предмету, відвідувачам можуть запропонувати дізнатися, як цей об'єкт вплинув на життя певної людини або як він використовувався в певний період [31, с. 124].

Нині музей намагається охопити різноманітні групи суспільства. Наприклад, національні меншини, розкриваючи їхній внесок у культуру чи історію. Це допомагає формувати новий, більш збалансований та справедливий наратив, що включає багатогранні аспекти людського досвіду, толерантне ставлення до націй, релігій. У цьому контексті можна використати й емоційну взаємодію – новітній наратив, що підштовхує відвідувачів до співпереживання, розуміння тощо. Це може бути досягнуто завдяки особистим історіям, щоденникам, листам, а також сучасному мистецтву, яке емоційно резонує з темою експозиції. Важливим є формування інклюзивного середовища в музеї, що створює умови для взаємодії з колекцією, адаптації до нових умов, сприйняття себе та інших тощо.

Звукові та візуальні ефекти, аромати, тактильні поверхні допомагають відвідувачам відчувати атмосферу експозиції та глибше зануритися в ідею, предствалену музеєм. Це особливо актуально в етнографічних або історичних музеях, де відчуття може значно посилити сприйняття епохи або культури.

Сучасні музеї активно використовують мультимедійні технології – відео, проєкції, інтерактивні мапи та голограми. Це дозволяє візуалізувати абстрактні поняття, показати історичні події у динаміці або відтворити об'єкти, яких більше не існує [35, с. 147].

Деякі музеї створюють спеціальні зони для глибшого вивчення теми, де відвідувачі можуть проводити власні дослідження за допомогою інформаційних баз, архівних матеріалів або навіть самостійно «збирати» дані для створення власного розуміння подій.

Нині популярними є використання мобільних додатків або аудіогідів, які можуть надавати відвідувачам додаткову інформацію, візуальний або аудіоконтент, що доповнює основний наратив. Деякі з них використовують геолокацію, що допомагає відвідувачам орієнтуватися в просторі і знайомитися з експонатами в зручному темпі [31, с. 85].

Формування новітнього наративу експозиційними засобами має ключову важливість для музеїв, оскільки дозволяє адаптуватися до запитів сучасної аудиторії та зробити виставки більш цікавими, доступними й інтерактивними. Новітній наратив оновлює музейний досвід, створюючи більш глибокий зв'язок з відвідувачами та дозволяючи їм відчувати себе не просто спостерігачами, а активними учасниками пізнання.

Важливість новітнього наративу експозиційними засобами полягає у:

- 1) актуальності для сучасної аудиторії, адже традиційний спосіб подачі експозицій може виглядати сухим та незрозумілим для нових поколінь. Новітній наратив із використанням інтерактивних та мультимедійних засобів робить виставки більш доступними, адже залучає сучасні технології та враховує звички й інтереси відвідувачів; 2) емоційному зв'язку із відвідувачами – через особисті історії, сторітелінг та мультимедійні елементи новітній наратив допомагає встановити емоційний зв'язок. Люди краще запам'ятовують інформацію, коли вона викликає емоції, а не лише надає факти. Такий підхід дає

можливість глибше зрозуміти історію чи культуру, що розкривається у виставці; 3) розширенні перспективи та інклюзивності, оскільки новітній наратив дозволяє представити раніше замовчувані або недооцінені аспекти історії, культури, науки. Це робить музейні експозиції більш репрезентативними, враховуючи досвід різних соціальних груп та національних меншин. Такий підхід сприяє збереженню культурної спадщини та зміцненню культурного діалогу [29, с. 66]; 4) зануренні та інтерактивному досвіді, завдяки VR, AR, мультимедіа та інтерактивним елементам відвідувачі можуть не просто спостерігати, а й «переживати» події або культури. Це сприяє кращому засвоєнню інформації та робить відвідування музею більш захопливим; 5) освітній цінності, так як новітній наратив допомагає поєднати музейний досвід з освітніми цілями, особливо для молоді. Сучасні інтерактивні засоби полегшують процес навчання, дозволяючи одночасно отримувати нові знання і весело проводити час, що особливо важливо для школярів і студентів; 6) адаптації до цифрових змін – новітній наратив у музеях допомагає їм залишатися конкурентними в еру цифрових технологій. Він приваблює різні категорії відвідувачів, оскільки пропонує мультимедійний досвід, що може доповнюватися онлайн-контентом, мобільними додатками і віртуальними турами [30, с. 49].

Доцільність новітнього наративу в музейних експозиціях визначається у:

- 1) адаптації до потреб відвідувачів – сучасний підхід дозволяє музеям залучати різні аудиторії – від молоді, що звикла до технологій, до старших людей, яким важлива якісна подача інформації. Це робить музеї більш привабливими і доступними;
- 2) забезпеченні довговічності та актуальності експозицій – новітній наратив дозволяє легко оновлювати експозиції, доповнюючи їх новими цифровими або мультимедійними матеріалами, без необхідності постійно змінювати весь виставковий простір;
- 3) можливості глибокого пізнання, зокрема за допомогою інтерактивних зон і мультимедіа відвідувачі можуть

самостійно досліджувати тему, обираючи той рівень глибини, який їм цікавий. Наприклад, мультимедійні термінали або аудіогіди надають можливість вибрати додаткові матеріали і тим самим краще розуміти тему; 4) забезпеченні інклюзивності за допомогою новітніх засобів, що дозволяють адаптувати інформацію для людей з особливими потребами, наприклад, через аудіогіди, текстові субтитри, тактильні зони або спеціальні додатки, що значно розширює можливості відвідувачів; 5) формуванні сучасного культурного простору, де люди можуть спілкуватися, обмінюватися досвідом і здобувати знання у сучасному форматі [30, с. 103].

Отже, новітній наратив є доцільним і важливим для музеїв, оскільки допомагає їм відповідати на виклики сучасності, залучати нові аудиторії та сприяти культурному розвитку. Основними засобами формування новітнього наративу є: інтерактивність і залучення; наративні техніки та сторітелінг; інклюзивність та репрезентація; мультисенсорні ефекти; цифровізація та мультимедійні елементи; емоційна взаємодія; дослідницькі інтерактивні зони; мобільні додатки та цифрові гіди. Завдяки цим новітнім експозиційним засобам музеї поступово перетворюються з місць зберігання об'єктів культурної спадщини на простори для діалогу, досліджень і взаємодії.

РОЗДІЛ 2

ІНТЕРАКТИВНІСТЬ ТА ІННОВАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В МУЗЕЙНІЙ КОМУНІКАЦІЇ ЕКСПОЗИЦІОНЕРА

2.1. Інтерактивні експонати та їх вплив на відвідувачів

Інтерактивні експонати – це об'єкти або інсталяції в музеях, які дозволяють відвідувачам взаємодіяти з ними, часто через дотик, рух або використання додаткових мультимедійних елементів (екрани, проекції). Вони можуть бути у вигляді сенсорних панелей, симуляторів, ігор, доповненої реальності (AR), віртуальної реальності (VR) та багатьох інших технологічних рішень, що роблять процес вивчення інформації динамічним і захопливим.

Важливість використання інтерактивних експонатів полягає у активному залученні відвідувачів. Вони спонукають відвідувачів не просто споглядати, а безпосередньо брати участь у процесі пізнання. Це підвищує рівень залученості та сприяє тому, що інформація сприймається глибше і надовше запам'ятовується. Інноваційний підхід до навчання дозволяє відвідувачам навчатися через досвід, що є надзвичайно ефективним для дітей, підлітків та молоді. Використовуючи принцип «навчання через гру», такі експонати сприяють розвитку критичного мислення, креативності та навичок вирішення різноманітних проблемних ситуацій [3, с. 7].

Інтерактивні експонати сприяють залученню різноманітної аудиторії, адже приваблюють різні групи відвідувачів, включаючи молодь, сім'ї з дітьми, людей, які звикли до цифрових технологій, і навіть тих, хто раніше не цікавився музеями. Вони дозволяють використати різні стилі навчання оскільки всі люди сприймають інформацію по-різному і підходять для різних типів людей: візуалів, аудіалів, кінестетиків та інших. Наприклад, доповнення до текстових матеріалів відео, звуковими ефектами чи тактильними елементами допомагає засвоїти матеріал більш комплексно; взаємодія з експонатами сприяє

емоційному зануренню та створює незабутній досвід, який надихає відвідувачів повертатися до музею знову. У той же час інтерактивні експонати, що відтворюють історичні сцени або симулюють природні явища, дозволяють відвідувачам відчувати на собі події минулого або природні процеси; продемонструвати складні та багатовимірні явища, які не завжди можна зобразити лише за допомогою статичних об'єктів. А за допомогою доповненої реальності можна «оживити» історичні постаті, або через симуляції показати наукові процеси, як-от вулканічні виверження чи будову молекул [6, с. 58], а голограми та AR-додатки використовують для перегляду відтворених об'єктів чи облич історичних постатей, тоді як VR-тури дозволяють «відвідати» місця, куди неможливо потрапити фізично, екрани використовують для вивчення процесів на зразок руху планет, розвитку живих організмів чи технічних механізмів [6, с. 59].

Зауважимо, що люди краще запам'ятовують інформацію, коли вони активно взаємодіють з нею. Інтерактивні експонати стимулюють мислення, допомагають краще зрозуміти складні концепції, процеси чи явища, що особливо важливо для технічних чи наукових музеїв [5, с. 199].

Інтерактивні елементи створюють емоційний зв'язок, що робить музейний досвід більш особистим і значущим. Наприклад, взаємодія з експонатом, що відтворює історичну подію чи природне явище, викликає емоції і дає змогу відчувати себе частиною цього процесу, що сприяє глибшому розумінню та співпереживанню. Крім того, інтерактивні експонати дозволяють відвідувачам самостійно вибрати рівень залученості, який їм цікавий, і знаходити власний шлях у навчанні.

Коли відвідувачі можуть торкатися, експериментувати або брати участь у симуляціях, вони відчують значно більшу мотивацію до вивчення теми. Наприклад, симуляції або доповнена реальність (AR) створюють захопливий досвід, який заохочує відвідувачів глибше досліджувати інформацію та

дізнаватися більше. Стимулюванні групової взаємодії, інтерактивні експонати заохочують до співпраці та комунікації між відвідувачами, особливо якщо вони розраховані на групи або сімейне відвідування. Це дозволяє відвідувачам обговорювати свої враження, ставити запитання та ділитися думками, що створює середовище спільного навчання та обміну знаннями [5, с. 200].

Варто зазначити, що інтерактивні експонати можуть бути адаптовані для людей з особливими потребами, наприклад, за допомогою аудіоописів, тактильних карт чи сенсорних елементів, що робить музей доступним для кожного.

Завдяки інтерактивним експонатам музеї стають привабливішими для широкого кола аудиторій. Інтерактивність робить музеї цікавими не лише для традиційних відвідувачів, але й для молоді, яка звикла до технологій і шукає нові форми культурного та освітнього дозвілля [10, с. 21].

Багато інтерактивних експонатів пропонують завдання, які вимагають вирішення проблем або аналізу, що стимулює розвиток критичного мислення. Наприклад, інтерактивні моделі екологічних систем можуть показувати вплив діяльності людини на природу і заохочувати відвідувачів замислитися над наслідками своїх дій. Крім того, вони викликають природну цікавість і почуття задоволення від взаємодії. Це позитивно впливає на загальне сприйняття музейного досвіду, перетворюючи його на приємне та пізнавальне проведення часу, яке хочеться повторити.

Традиційні виставки показують цікаві об'єкти, а інтерактивні виставки дають змогу їх відчувати. Замість того, щоб просто демонструвати артефакти, куратори інтерактивних музейних виставок розробляють інтерактивні заходи, які оживляють об'єкти. Вони використовують такі технології, як сенсорні екрани, моделювання та віртуальна реальність, щоб створити контекст і розповісти історії, що стоять за об'єктами. Також відвідувачі можуть побачити, почути, доторкнутися до пам'ятки [15, с. 289].

Створення інтерактивного музею потребує великої праці, але в довгостроковій перспективі це обов'язково окупиться. І щоб переконатися, що дійсно створення інтерактивного музею це перспективно варто користуватися певними практичними порадами (див. дод. А). Дуже важливо мати цікаві ідеї для створення інтерактивних музеїв, які сприятимуть залученню великої кількості відвідувачів (див. дод. Б.). Якщо загальна мета – залучити відвідувачів до активного вивчення музейних артефактів за допомогою взаємодії, оповідання, мультимедіа та контексту. То необхідно провести тестування прототипів із цільовою аудиторією та вдосконалити їх на основі відгуків, що допоможе переконатися, що мета буде досягнута.

Є кілька ключових відмінностей між традиційними та інтерактивними музеями. Перші, як правило, мають статичні експонати, на яких об'єкти пасивно демонструються для перегляду. Інтерактивні музеї містять практичні експонати, симуляції, мультимедіа та інтерактивні технології, які дозволяють відвідувачам активно взаємодіяти зі змістом. Традиційні музеї зазвичай більше покладаються на лекції та односторонню передачу інформації, у цьому випадку відвідувачі виконують пасивну роль глядачів або читачів. В інтерактивних музеях відвідувачі стають активними учасниками експонатів і беруть на себе більш самостійну роль у створенні власного навчального досвіду. Інтерактивні музеї мають вищий ступінь інтерактивності, вбудованої в експонати за допомогою таких елементів, як сенсорні екрани, симуляції, ігри тощо.

Традиційні музеї, як правило, мають нижчу інтерактивність і більше покладаються на статичні об'єкти для перегляду [34, с. 18]. Метою традиційних музеїв часто є збереження та обмін культурною спадщиною та знаннями. Інтерактивні музеї спрямовані не лише на обмін знаннями, а й на сприяння залученню відвідувачів, навчанню на досвіді через захоплюючий досвід. Традиційні музеї, як правило, більш вузько зосереджуються на освітніх аспектах. Інтерактивні експонати змінюють роль відвідувачів у музеї,

підвищуючи інтерес до навчання, покращуючи розуміння матеріалу, допомагаючи музеям адаптуватися до вимог сучасної аудиторії та забезпечуючи більш доступний музейний досвід.

Часто музею комбінують традиційні та інтерактивні виставки. Наприклад, Музей сучасного українського мистецтва Корсаків, що у місті Луцьку, організовує класичні виставки, лекції, майстер-класи, презентації. Музей в своїй роботі застосовує інноваційні технології, що посилює зацікавленість і дозволяє просувати мистецтво для чисельнішої аудиторії.

Найбільшим артпроектом музею стала презентація у вересні 2024 р. «Космогонії» – твору образотворчого мистецтва площею 2 тис. м. кв. Художник Петро Антип втілює у життя ідею та концепцію Віктора Корсака: об'єднав філософію та мистецтво в унікальній подорожі крізь час і простір [20, с. 13].

У межах артпроекту «Космогонія» було застосовано сучасні цифрові технології для візуальної динамізації окремих елементів живописних творів. Застосування анімаційних ефектів (зокрема, руху води, неба, птахів, прозорості, змінного освітлення), створених у графічних редакторах (Artivive, Adobe After Effects, Blender, Procreate), сприяло формуванню емоційно насиченого середовища, що активізує візуальну взаємодію глядача з експозицією.

Інтеграція інструментів штучного інтелекту дозволила досягти ефекту часткової інтерактивності: анімовані зображення реагували на присутність або переміщення відвідувачів. Таким чином, експозиція набула ознак комунікативної платформи, в межах якої твір мистецтва постає не лише як об'єкт споглядання, а як активний учасник міжсуб'єктної взаємодії з глядачем. Такий підхід поглиблює естетичне сприйняття, підсилює емоційний контакт і формує нові форми музейної комунікації.

Під час відкриття для відвідувачів представили найбільший у світі живопис на полотні та прем'єру імєрсивної вистави «Космогонія», у якій було поєднано візуальну інсталяцію та звукові ефекти, що дозволяли відчувати

атмосферу космосу. У ході комунікаційної кампанії з популяризації даного артпроєкту відбулася пресконференція для ЗМІ та арт-показ одягу Lookart Cosmogony [20, с. 13].

Одним із успішних інтерактивних заходів є ніч у Музеї сучасного українського мистецтва Корсаків під назвою «Космогоніч». На цьому проєкті музейники реалізували майстер-клас із проявлення фотографій та гончарства, нічну екскурсію залами музею з ліхтариками, що дозволило додатково залучити аудиторію. Вагомою подією культурного життя Луцька стала підготовлена Музеєм сучасного українського мистецтва Корсаків виставка «АРТпостріл: Мистецтво, народжене війною». На ній експонувалися роботи, створені в рамках проєкту громадської організації «П'ятерня». Виставка присвячена арттерапевтичному мистецтву, яке стало засобом ментального зцілення під час війни. На виставці було представлено понад 5 тис. експонатів із глини та тканини і картини авторства не лише військових, а й дітей [24, с. 13].

Інтерактивність виставки «АРТпостріл: Мистецтво, народжене війною» полягає у безпосередньому залученні глядача до емоційного та психологічного досвіду авторів робіт – як військових, так і дітей. Інтерактив виставки «АРТпостріл» полягає не лише у фізичній взаємодії з експонатами, а й у глибокій емоційній та психотерапевтичній взаємодії – це досвід співпереживання і власного вираження через мистецтво. Інтерактивність передбачає активну взаємодію відвідувачів з експонатами або простором виставки (наприклад, можливість доторкнутися, створити щось, вплинути на експозицію).

Таким чином, інтерактивні експонати в музеях є надзвичайно важливими, оскільки вони не лише додають музею сучасності, а й роблять його доступнішим, зрозумілішим і привабливішим для широкого кола відвідувачів. Вони розширюють можливості музеїв щодо навчання, розваг і налагодженню культурного діалогу, допомагаючи зберегти інтерес суспільства до історії,

науки та мистецтва. Також інтерактивні експонати перетворюють традиційний процес ознайомлення з експонатами на активний і захопливий досвід, що дозволяє глибше зрозуміти та краще запам'ятати матеріал. Такий підхід поєднує освіту і розвагу, підвищує рівень задоволення відвідувачів та заохочує їх до повернення.

2.2. Віртуальні тури та цифрові експозиції

Віртуальні тури – це цифрові екскурсії, які дозволяють відвідувачам здійснити подорож музеєм чи виставкою за допомогою Інтернету. Вони стали особливо важливими в умовах сучасного світу, де цифровізація та доступність грають вирішальну роль у збереженні та популяризації культурної спадщини.

Значення віртуальних турів заключається в доступності для широкої аудиторії, адже вони дають змогу відвідувати музеї незалежно від їхнього місцезнаходження. Це важливо для тих, хто живе в регіонах, де немає музеїв, або для тих, хто не має можливості подорожувати через фінансові, фізичні чи інші обмеження. Також цифрові екскурсії можуть бути використані як частина навчальної програми, забезпечуючи зручний спосіб дослідження музейних колекцій та історичних артефактів без необхідності фізичного відвідування. Зауважимо, що відвідувачі можуть оглядати експозиції у зручний для себе час, без обмежень щодо графіка роботи музею. Це також дозволяє обирати індивідуальний темп огляду, повертаючись до певних експонатів або частин виставки за потреби [20, с. 13].

Сучасні віртуальні тури можуть включати інтерактивні елементи, такі як інформаційні підказки, аудіо- та відеокоментарі, що додає до турів освітньої та розважальної цінності. Завдяки технологіям доповненої (AR) і віртуальної реальності (VR) відвідувачі можуть навіть занурюватися в 3D-моделі приміщень чи експонатів. Збереження культурної спадщини, оцифрування експонатів та створення віртуальних турів сприяють збереженню культурної

спадщини, адже віртуальні тури надають можливість зберігати зображення та деталі артефактів навіть у випадку їх пошкодження чи втрати. Вони також дозволяють створювати архіви та бази даних для дослідників. Цифрові екскурсії допомагають музеям залучати нову аудиторію, підвищуючи їхню впізнаваність у світі. Зацікавлені глядачі з різних куточків світу можуть знайти експозицію онлайн, що може мотивувати їх пізніше відвідати музей особисто. Також віртуальні тури можна адаптувати для різних аудиторій, включаючи людей з особливими потребами, наприклад, із додаванням аудіоописів, субтитрів або можливості налаштувати контрастність для людей з порушенням зору [27, с. 195].

Під час пандемій або інших кризових ситуацій віртуальні тури забезпечують безпечний спосіб познайомитись з культурою та мистецтвом без ризику для здоров'я, що дозволяє музеям залишатися доступними.

Відзначимо, що музеї можуть створювати спеціальні віртуальні виставки, які доповнюють фізичні експозиції, з унікальними експонатами або контентом, що не завжди доступний у самому музеї. Це дає можливість відвідувачам насолодитися додатковим досвідом (див. дод. В).

Віртуальні тури стали невід'ємною частиною сучасних музеїв, дозволяючи їм залишатися актуальними та доступними для аудиторії у всьому світі. Вони не тільки сприяють збереженню і популяризації культурної спадщини, а й створюють нові можливості для навчання, розваг та інклюзії, роблячи мистецтво та культуру ближчими до всіх [23, с. 457].

Цифрові експозиції в музеях – це інтеграція цифрових технологій для створення віртуального або мультимедійного досвіду, який доповнює або повністю замінює традиційні експонати. Вони охоплюють екрани, інтерактивні панелі, віртуальну (VR) та доповнену реальність (AR), проєкції, голограми та цифрові інтерактивні карти. Цифрові експозиції дають музеям можливість динамічніше та доступніше представляти історію, науку, мистецтво і культуру.

Значення цифрових експозицій у музейній діяльності дуже велике. Воно забезпечує покращення освітнього процесу, бо цифрові експозиції допомагають подати інформацію у доступній і наочній формі, що полегшує сприйняття і запам'ятовування. Наприклад, анімації чи інтерактивні моделі дозволяють глибше зрозуміти складні концепції, такі як наукові відкриття або історичні події. Відбувається актуалізація історичних об'єктів, цифрові технології дозволяють «оживити» старовинні артефакти та зробити їх більш зрозумілими для сучасного відвідувача. За допомогою AR чи 3D-моделей можна, наприклад, побачити, як виглядала реконструкція древніх споруд або побут історичних епох.

Цифрові експозиції можуть створювати інтерактивний та емоційний зв'язок із відвідувачем, викликаючи більший інтерес та співпереживання. Проекції, звуковий супровід або VR-середовища можуть відтворювати цілі сцени або епохи, даючи змогу пережити їх заново. Інтерактивність цифрових експозицій привертає молодь та дітей, які звикли до технологій у повсякденному житті. Цифровий контент, розроблений як ігровий чи дослідницький елемент, робить музейний досвід цікавим і близьким для сучасного покоління. Цифрові експозиції можуть бути адаптовані для людей з особливими потребами, завдяки різним мовним версіям, субтитрам, аудіоописам або спеціально налаштованим інтерфейсам. Це дозволяє зробити музеї інклюзивними для всіх відвідувачів [11, с. 14].

За допомогою цифрових засобів можна показати об'єкти, які фізично неможливо представити через їхній розмір, стан або історичну цінність. Наприклад, у цифровій формі можна демонструвати копії великих артефактів або дорогоцінних предметів, які зберігаються в сховищах. Цифрові експозиції легко оновлювати, змінювати або додавати новий контент. Це дозволяє музеям реагувати на нові наукові відкриття, змінювати акценти у виставках або постійно пропонувати відвідувачам новий досвід. Цифрові експозиції дають

змогу відвідувачам взаємодіяти з контентом через сенсорні екрани, мультимедійні стійки або мобільні додатки. Це створює активний і цікавий процес дослідження, дозволяючи відвідувачам вибирати свій шлях або формат знайомства з матеріалом [4, с. 326]. Приклад розробки цифрової експозиції висвітлений в додатку Д.

Оцифрування експонатів є важливим кроком у збереженні культурної спадщини, що допомагає музеям створювати віртуальні архіви та зберігати цифрові копії навіть найцінніших артефактів. На їх основі можуть бути розроблені інтерактивні карти, чи використані сенсорні екрани для детального огляду місць виготовлення чи особливостей виготовлення об'єктів. VR-технології для відтворення подій минулого або дослідження віддалених чи небезпечних місць [4, с. 329]. Доповнена реальність для демонстрації прихованих деталей експонатів або реконструкції артефактів. 3D-моделі, що дозволяють детально дослідити структуру об'єктів [4, с. 330].

Отже, цифрові експозиції є важливим інструментом для музеїв, адже вони не лише роблять культуру більш доступною, але й надають нові засоби для її глибшого розуміння. Для музеїв це можливість актуалізувати власну колекцію в інноваційний спосіб, сформувати у відвідувача захопливий досвід та нові знання, спонукати до пізнання та взаємодії.

2.3. Взаємодія експозиції з відвідувачами у мережі Інтернет

Взаємодія експозиції з відвідувачами в мережі Інтернет стала важливим аспектом музейної практики, особливо в умовах швидкого розвитку цифрових технологій і змін у поведінці споживачів. Ця взаємодія не лише збагачує досвід відвідувачів, але й допомагає музеям залучати нову аудиторію, підвищувати рівень обізнаності про свою діяльність і зберігати культурну спадщину.

Основні аспекти взаємодії експозиції з відвідувачами в Інтернеті:

1) віртуальні тури, завдяки цифровим технологіям відвідувачі можуть здійснити

віртуальну екскурсію музеєм, оглядаючи експонати та отримуючи інформацію про них у зручному для себе форматі, що дозволяє музеям долати фізичні бар'єри і розширювати аудиторію; 2) віртуальні виставки, музеї та галереї створюють онлайн-експозиції, де відвідувачі можуть переглядати твори мистецтва або експонати у форматі 3D. Наприклад, Google Arts & Culture пропонує доступ до численних колекцій [12, с. 22].

Музеї активно використовують платформи соціальних медіа (Facebook, Instagram, Twitter) для взаємодії з відвідувачами. Через ці канали вони діляться новинами, оголошеннями, фотоекспозиціями, відео, а також залучають користувачів до участі в опитуваннях, конкурсах чи обговореннях. Музеї можуть створювати інтерактивні веб-сайти або мобільні додатки, де відвідувачі взаємодіють з експонатами, дізнаються про них більше та проходять освітні програми (вікторини, ігри або навчальні модулі). Використання інтерактивних елементів дозволяє онлайн-відвідувачам досліджувати експонати більш детально, або ж «переміщатися» у просторі [12, с. 24].

Нині популярним є блогінг та контент-маркетинг про музейні колекції, дозволяє музеям ділитися експертною думкою і залучати відвідувачів до дискусій. Це також допомагає формувати спільноту навколо музею та залучати нову, потенційну аудиторію.

Актуальними залишаються вебінари та онлайн-лекції, семінари та воркшопи, які дозволяють залучити до музею фахівців та зацікавлених осіб з усього світу. Тоді як аудіогіди, доступні через смартфони, та мобільні додатки допомагають відвідувачам отримувати додаткову інформацію про експонати в режимі реального часу, що робить їх досвід більш персоналізованим. Гейміфікація, створення ігор або вікторин, які пов'язані з експонатами, може бути цікаво для молодшої аудиторії чи сімейного відпочинку. А цифрові картографічні інструменти допомагають відвідувачам краще орієнтуватися в

просторі музею і знайомитися з його експозиціями, надаючи можливість фільтрувати експонати за категоріями або темами [17, с. 276].

Форуми та онлайн-спільноти, що створюються музеями з метою, щоб відвідувачі могли поділитися своїми враженнями, запитаннями та пропозиціями. Також допомагають формувати спільноту навколо музею та залучати нових користувачів. Зазначимо, що ефективними є платформи, які дозволяють відвідувачам залишати коментарі або брати участь в обговореннях під час перегляду експозиції.

Багато музеїв пропонують онлайн-магазини, де відвідувачі можуть купити сувеніри, книги, репродукції та інші продукти, пов'язані з експозиціями. Це не лише забезпечує додатковий дохід, але й підтримує зв'язок із відвідувачами. Зворотний зв'язок, інтерактивні опитування, відгуки та коментарі на веб-сайті або соціальних мережах дозволяють музеям отримувати цінну інформацію від відвідувачів, що допомагає покращувати культурні продукти та послуги. Аналіз даних, збір відгуків та статистика взаємодії дозволяють зрозуміти, які частини експозиції цікаві відвідувачам, а які потребують покращення [26, с. 62].

Отже, взаємодія експозицій з відвідувачами в мережі Інтернет відкриває нові можливості для музеїв, дозволяючи їм залишатися актуальними та доступними в умовах постійних змін. Цифрові платформи сприяють розвитку культури, освіти та обміну знаннями, що робить музеї важливими учасниками сучасного суспільства. Це не лише покращує досвід відвідувачів, але й допомагає музеям стати більш інтерактивними, інклюзивними і доступними для аудиторії.

Взаємодія відвідувачів з музейною експозицією у мережі Інтернет має низку важливих аспектів, які варто враховувати під час створення онлайн-продукту. По-перше, доступність – віртуальні експозиції дозволяють людям з усього світу отримати доступ до культурних, освітніх та інформаційних ресурсів, які можуть бути недоступні в їхньому регіоні. По-друге, залучення

аудиторії – інтерактивні елементи та можливість коментувати або ділитися враженнями підвищують зацікавленість та активність відвідувачів. По-третє, освіта та навчання – онлайн-експозиції можуть бути використані для навчання, забезпечуючи додаткові матеріали, лекції та вікторини, що допомагають глибше зрозуміти теми. По-четверте, адаптація до сучасних умов – з розвитком технологій і змінами в поведінці споживачів, онлайн-взаємодія стає важливою для адаптації до нових норм, особливо в умовах пандемій або інших обмежень. По-п'яте, зворотний зв'язок – взаємодія з відвідувачами через опитування або коментарі допомагає організаторам зрозуміти їхні потреби та вподобання, що сприяє покращенню експозицій. По-шосте, розширення охоплення – онлайн-експозиції дозволяють залучити ширшу аудиторію, включаючи молодь, людей з обмеженими можливостями та тих, хто не може відвідати місця в реальному житті. По-сьоме, формування тематично зацікавленої спільноти – віртуальні платформи можуть стати місцем для обговорення та обміну ідеями між відвідувачами експозиції. По-восьме, інноваційні формати – можливість використовувати новітні технології, такі як віртуальна реальність або доповнена реальність, для створення унікальних і незабутніх вражень [20, с. 13].

Таким чином, мережа Інтернет є потужним інструментом для музеїв, що дозволяє їм розширити аудиторію, покращити взаємодію з відвідувачами, зберегти та популяризувати культурні цінності. В цілому, взаємодія експозицій з відвідувачами в онлайн-форматі відкриває нові можливості для освіти, культури та взаємодії, що робить її важливою в сучасному інформаційному світі.

Мережа Інтернет дозволяє музеям пропонувати різноманітні культурні продукти та послуги, а саме: віртуальні експозиції, цифрові екскурсії, онлайн-курси, лекції, відео та статті. Музеї використовують соціальні мережі, як-от Instagram, Facebook та TikTok, для залучення нової, потенційної та підтримки інтересу у наявної аудиторії. На сторінках у соціальних мережах найчастіше

публікують контент, який підкреслює особливість музейної установи, знайомить з унікальними експонатами, подіями та новинами.

Музеї можуть інтегрувати свої експозиції на різні цифрові платформи, зокрема на Europeana. Цифрові архіви та бази даних сприяють збереженню й популяризації культурної спадщини, роблячи її доступною для пізнання, дослідження та освіти широкої аудиторії. Крім того, відеоконтент на YouTube дозволяє знайомити споживачів з музейними проєктами та виставками. Все більшого поширення набуває й використання мобільних додатків, які покращують досвід відвідування музеїв.

РОЗДІЛ 3

АУДИТОРІЯ ТА ЇЇ РОЛЬ В ЕКСПОЗИЦІЙНІЙ КОМУНІКАЦІЇ

3.1. Види споживачів музейного продукту

Види споживачів музейного продукту можна класифікувати за різними критеріями: за віком, мотивацією, рівнем підготовки, способом участі тощо. За віковими групами – діти (дошкільнята та молодші школярі) – зазвичай залучаються через інтерактивні програми, ігрові форми, екскурсії, майстер-класи. Підлітки та молодь – зацікавлені в сучасних формах подачі: мультимедійних інсталяціях, AR/VR, соціокультурних подіях. Дорослі – основна аудиторія традиційних музейних експозицій, тематичних виставок, лекцій. Літні люди – часто проявляють інтерес до історичних, культурних, духовних тем, а також відвідують музеї з пізнавальною або ностальгічною метою [36, с. 129].

За мотивацією візиту є освітні споживачі, культурно-дозвіллієві споживачі, туристи, професійна аудиторія, соціальні споживачі., релаксаційні споживачі, ритуальні споживачі. Так, освітні споживачі відвідують музей з метою навчання, розширення знань, задоволення пізнавальних інтересів. Це можуть бути студенти, школярі, викладачі, науковці або просто люди, які прагнуть дізнатися щось нове. Культурно-дозвіллієві споживачі приходять у музей заради естетичного задоволення, натхнення, відпочинку, залучення до культурної спадщини, проведення змістовного дозвілля. Вони цінують музей як культурний осередок, місце збереження історії та мистецтва. Туристи сприймають музей як частину маршруту або культурної програми. Професійна аудиторія: художники, історики, культурологи, музейники, які використовують музей як джерело професійного розвитку або натхнення. Соціальні споживачі використовують музей як місце для зустрічей, спілкування з друзями та

родиною, проведення часу в культурному середовищі. Релаксаційні споживачі відвідують музей з метою відпочинку, зміни обстановки. Ритуальні споживачі відвідують музей з традиційних чи особистих причин (наприклад, відвідування виставки для вшанування пам'яті загиблих) [28, с. 161].

За рівнем залученості виділяють: пасивних глядачів, які споглядають експозицію без глибокої взаємодії; активних учасників – беруть участь у воркшопах, квестах, інтерактивних програмах, залишають відгуки або створюють власні продукти; онлайн-споживачів – взаємодіють з музеєм через цифрові платформи, віртуальні виставки, соцмережі, сайти [9, с. 10].

Класифікують відвідувачів і за формою участі. Зокрема виокремлюють індивідуальних відвідувачів, які самостійно планують візит; групових споживачів – це організовані групи школярів, туристів, студентів, клубів за інтересами; сімейних відвідувачів – батьки з дітьми, для яких музеї пропонують сімейні програми. Окремо варто звернути увагу на знавців та любителів мистецтва. Так, знавцями є відвідувачі з глибокими знаннями в галузі історії, мистецтва тощо. Вони цінують автентичність експонатів, їхню історичну цінність і можуть мати специфічні інтереси. Любителі – це ті відвідувачі, які є просто зацікавлені, які прагнуть дізнатися більше, часто ставлять запитання та потребують додаткової інформації. Також є випадкові відвідувачі, які потрапили до музею спонтанно, можливо, через цікаву рекламу або зручне розташування. Їхні інтереси можуть бути різноплановими [16, с. 19].

Ще один поділ відвідувачів є за специфікою потреб. Це можуть бути люди з особливими освітніми потребами – потребують інклюзивного дизайну, адаптованих програм, або ж іноземні відвідувачі, котрі очікують на переклад текстів в експозицій, аудіогіди, зрозумілі візуальні матеріали. Окремо виділяють групу меценати та партнери, котрі споживають музейний продукт з точки зору підтримки, співпраці, інвестування в культуру [8, с. 67].

Є ще чимало класифікаційних підходів до поділу музейної аудиторії. Наприклад, за віковими групами відвідувачами можуть бути діти, підлітки, молодь, дорослі, люди похилого віку. Кожна група може мати свої особливості сприйняття та інтереси. Також за соціальним статусом – студенти, працівники різних сфер, пенсіонери, безробітні тощо. Відвідувачі з різним рівнем освіти можуть мати різні потреби в інформації та інтерпретації експонатів. За географічним положенням, це можуть бути місцеві жителі, туристи з інших регіонів або країн. Розуміння різних видів споживачів музейного продукту є важливим для розробки ефективних маркетингових стратегій, створення цікавих та релевантних експозицій і програм, а також для залучення та утримання аудиторії [32, с. 45].

Таким чином, при створенні музейного продукту варто враховувати інтереси різноманітних споживачів, кожен з яких має свої унікальні мотивації, рівень знань та потреби. Розуміння цих відмінностей є ключовим для музеїв, адже дозволяє створювати привабливі та змістовні пропозиції, задовольняючи інтереси широкої аудиторії та сприяючи культурному розвитку суспільства. Для ефективної взаємодії музей має адаптувати форми і зміст свого продукту до різних типів споживачів, що забезпечить сталий розвиток музею та підкреслить його роль у культурному ландшафті.

3.2. Інклюзивність музейної експозиції

У Конвенції ООН про права осіб з інвалідністю від 2006 р. прописано, що держави-учасниці повинні забезпечувати людям з інвалідністю доступ до культурних місць, як от музеїв чи театрів, а також визнавати їхнє право нарівні з іншими брати участь у культурному житті. Зокрема, йдеться про статтю 30 пункт 1 цієї Конвенції, у якій зазначається, що: «держави-учасниці визнають право осіб з інвалідністю нарівні з іншими брати участь у культурному житті та вживають відповідних заходів для того, щоб особи з інвалідністю мали доступ

до місць проведення культурних заходів, таких як театри, музеї, кінотеатри, бібліотеки та туристичні послуги...» [19]. Музеї різних країн світу намагаються адаптувати простір та виставки під потреби людей з інвалідністю, а також вводять інклюзивні практики, які стосуються взаємодії з мистецькими творами.

Нині першим, із чого будь-яка людина починає знайомство з музеєм, є сайт. Щоб зробити його зручним і доступним для всіх користувачів, деякі музеї посилаються на міжнародні рекомендації Web Content Accessibility Guidelines, що розроблені для забезпечення доступності вебконтенту для всіх користувачів, включно з особами з інвалідністю. У них прописані принципи як зробити сайти більш зрозумілими, зручними та функціональними для людей із порушеннями зору, слуху, моторики або когнітивними порушеннями [37].

В основі розробки інклюзивного, доступного сайту покладено чотири принципи: сайт музею має бути доступним для сприйняття (можна прослухати аудіоверсію тексту, прочитати його збільшеним шрифтом або шрифтом Брайля); сайт має бути легким у керуванні (усі користувачі можуть керувати сайтом в будь-яких умовах); сайт має бути зрозумілим (текст написано простою мовою, його зручно читати); сайт має бути надійним (текст зчитується/інтерпретується допоміжними технологіями, наприклад, адаптивними програмами, що їх використовують незрячі люди) [21, с. 136].

Інклюзивність музейної експозиції полягає у забезпеченні доступу до культурних, освітніх та інформаційних ресурсів для всіх відвідувачів, незалежно від їхніх фізичних або розумових можливостей. Це важливий аспект, який сприяє створенню рівних умов для всіх груп населення, включаючи людей з інвалідністю.

Фізична доступність музейної установи реалізується через наявність пандусів, ліфтів, безбар'єрних туалетів, широких проходів і зручних зон для відпочинку. Важливою складовою є зручна навігація (великий шрифт, графічні

символи і кольоровий контраст), що допомагає людям з порушеннями зору орієнтуватися в просторі експозиції.

Адаптація контенту передбачає використання мультимедійних засобів, таких як інтерактивні технології, аудіогіди та відеоматеріали з субтитрами, що забезпечують доступ до інформації для відвідувачів з різними потребами. Окрему увагу варто приділити спеціалізованим програмам для дітей з особливими освітніми потребами. Для реалізації яких необхідне використання тактильних експонатів та інтерактивних завдань, що сприятимуть кращому залученню до музейного середовища та засвоєнню нового матеріалу [2, с. 75].

Зауважимо, що майже половина музеїв України сьогодні фізично недоступна маломобільним відвідувачам, які пересуваються на колісних візках. Про це свідчать попередні дані моніторингу стану інклюзивності музейної сфери, що проводиться у межах проєкту «Inclusive Travels in Ukraine: доступність музеїв України» за підтримки Українського культурного фонду [18, с. 59].

Розробка доступних експозицій часто вимагає впровадження нових технологій та підходів, що може призвести до інновацій у музейній практиці. Також музеї, які активно впроваджують інклюзивні практики, отримують позитивний імідж у суспільстві, що може сприяти залученню партнерів та спонсорів. Створення інклюзивних музейних експозицій для людей з обмеженими можливостями є важливим кроком у забезпеченні рівного доступу до культурних ресурсів.

Інклюзивні експозиції допомагають підвищити обізнаність суспільства про потреби людей з особливими потребами, сприяючи зменшенню стереотипів і упереджень. Це не лише сприяє соціальній справедливості, а й збагачує музейний досвід для всіх відвідувачів, стимулює інновації та формує більш чутливе суспільство [22, с.80].

Отже, інклюзивність музейної експозиції є важливим елементом, що сприяє доступності культурних ресурсів для всіх. Впровадження цих принципів не лише покращує досвід відвідувачів з особливими потребами, але й створює більш чутливе і відповідальне суспільство, де кожен має можливість насолоджуватися культурною спадщиною. Доступність музейних експозицій є важливим аспектом, що забезпечує рівний доступ до культурних ресурсів для всіх відвідувачів, включаючи людей з обмеженими можливостями, а також підвищує обізнаність суспільства про потреби різних груп населення, формуючи більш чутливе і відповідальне суспільство.

ВИСНОВКИ

Музейна експозиція – це цілісна предметно-просторова система, в якій музейні предмети та інші експозиційні матеріали об'єднані концептуальним (науковим і художнім) задумом, організовані композиційно, забезпечені коментарем, технічно і художньо оформлені і у результаті створюють специфічний музейний образ природних і суспільних явищ. Вона являється важливим комунікативним інструментом, що дозволяє передати знання, познайомити з культурними цінностями та історичним контекстом.

Музейна експозиція виконує важливу роль у формуванні культурного діалогу, освітньої діяльності та соціальної інтеграції. Її значення не лише в передачі знань, але й у створенні середовища для спілкування, обміну думками та розуміння різноманіття людського досвіду.

Сучасні експозиції все більше орієнтуються на інтерактивні елементи, які залучають відвідувачів у процес пізнання. Це не лише підвищує інтерес, але й сприяє глибшому засвоєнню інформації. Впровадження новітніх технологій, таких як віртуальна та доповнена реальність, змінює спосіб сприйняття експозицій, роблячи їх більш динамічними та доступними.

Музеї, через свої експозиції, відіграють важливу роль у формуванні громадської свідомості, підвищуючи обізнаність про соціальні, екологічні та культурні проблеми. Вони допомагають зберігати та популяризувати культурну спадщину, формуючи почуття гордості та ідентичності у відвідувачів.

Збір відгуків від відвідувачів є ключовим для вдосконалення експозицій. Це дозволяє музеям адаптуватися до потреб аудиторії та покращувати якість музейної комунікації.

Ефективні музейні експозиції враховують потреби різних груп населення, включаючи людей з особливими потребами. Інклюзивний підхід сприяє

забезпеченню рівного доступу до культурних ресурсів, що є важливим елементом суспільної справедливості.

Музейна експозиція є потужною формою музейної комунікації, яка не лише передає знання, але й формує культурну ідентичність суспільства. Її успіх залежить від здатності адаптуватися до змінних умов і потреб аудиторії, впроваджувати інновації та забезпечувати доступність для всіх.

Традиційна експозиція орієнтована на хронологічний або тематичний принципи побудови, з акцентом на автентичність експонатів, документальність і просвітництво. Відвідувач виступає пасивним спостерігачем, а подача інформації є односторонньою.

Сучасна експозиція спрямована на створення активну взаємодію через особисті історії, маргіналізовані голоси, емоційну візуалізацію. Для цього у музейному просторі використовуються мультимедійні засоби, артінсталяції, інтерактивні платформи, що дозволяють формувати суб'єктивне, багат шарове осмислення подій. Інтерактивність забезпечує активну участь, викликає емоційний відгук та довготривалу пам'ять. Відвідувач не лише сприймає інформацію, а й взаємодіє з нею – торкається, обирає сценарії, створює власні смисли, що робить музейний досвід особистісно значущим.

Віртуальні тури дозволяють відвідати музей дистанційно, незалежно від географічного розташування чи фізичних обмежень. Це інструмент доступності, інклюзії та модернізації комунікації. Цифрові експозиції часто містять додаткові матеріали (аудіо, відео, 3D), розширюючи сприйняття. У цифровому просторі музейна експозиція стає інтерактивною платформою: через соцмережі, коментарі, онлайн-опитування, цифрові кампанії. Відвідувач може реагувати, обговорювати, поширювати, що змінює його статус із пасивного спостерігача на активного співучасника комунікації.

Музеям сьогодні важливо забезпечити рівний доступ до інформації та простору для всіх категорій людей. Це реалізується через створення

інклюзивного середовища: пандуси, ліфти, аудіоописи, тексти шрифтом Брайля, адаптовані формулювання, візуальні підказки, а також залучення людей з інвалідністю до створення музейного продукту. Люди з порушеннями зору, слуху, моторики чи когнітивного сприйняття мають різні сенсорні канали отримання інформації та потребують адаптованих інтерфейсів і просторів. Їхній досвід перебування в музеї залежить від зрозумілості, безбар'єрності, доступності формату та чутливості персоналу.

Сучасні музеї трансформуються у соціокультурні платформи. Врахування потреб аудиторії та налагодження різних каналів для залучення аудиторії до спілкування сприятимуть розвитку комунікації, соціальної взаємодії, обміну думками та емоційного зв'язку між людьми, підтримці ментального здоров'я та створенню почуття спільності у суспільстві, що актуалізує музейну установу як важливу складову життя громади.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Барановська Н. Експозиційна робота у діяльності музею. *Historical and cultural studies*. 2015. Vol. 2. № 1. С. 13–17. URL: https://shron1.chtyvo.org.ua/Baranovska_Nadiia/Ekspozytsiina_robota_u_diialnosti_muzeiu.pdf? (дата звернення: 01.03.2025)
2. Бегаль Т. О. Генеза експозиційного середовища музею: від витоків до сучасності: монографія. Київ: Видавничий центр КНУКиМ, 2022. 200 с.
3. Бегаль Т. О. Роль цифрових технологій у формуванні сучасного експозиційного простору. *Science and Education a New Dimension. Humanities and Social Sciences*. 2020. № VIII (43), I.: 243. С. 7–10.
4. Белікова М. В., Гресь-Євреїнова С. В. Запровадження інноваційних технологій в музеях України. *Наукові праці історичного факультету Запорізького національного університету*. 2015. Вип. № 43. С. 326–330.
5. Богатирьова Г. А., Коваленко Д. О. Інтерактивні технології як креативна форма музейної комунікації. *Індустрія туризму й сфера гостинності в Україні та світі*: матеріали III Міжнародної науково-практичної конференції. Луцьк: ПП Івасюк, 2020. С. 199–200.
6. Богатирьова Г. А., Коваленко Д. О. Шляхи формування комунікаційного потенціалу сучасного музею. *Соціально-гуманітарний вісник: збірн. наук. праць*. Вип. 35. Харків: СГ НТМ «Новий курс», 2020. С. 58–59.
7. Бондаренко Л. І., Капустіна Н. І. Листи з 43-ого. *Музей і відвідувач*: методичні розробки, сценарії, концепції. Дніпропетровськ: АРТ-ПРЕС, 2005. 148 с. URL: <http://museum.dp.ua/article0508.html> (дата звернення: 27.03.2025).
8. Велика Л. П. Музейне експозиційне мистецтво: монографія. Харків, 2000. 159 с.: іл.

9. Велика Л. П. Роль образної побудови експозиції у системі музейної комунікації (аспект розбудови української школи музеєтворення) : автореф. дис. ... канд. іст. наук. Харків, 2000. 20 с.
10. Вербицька П. В. Музейна комунікація в умовах викликів глобалізації. *Historical and Cultural Studies*. 2016. № 1. С. 21–24.
11. Вербицька П. В. Нові підходи до вдосконалення просвітницької діяльності музею. *Педагогічна освіта: теорія і практика*. 2014. Вип. 16. С. 14–18.
12. Вербицька П. В. Сучасна парадигма музейної комунікації. *Історико-культурна спадщина: проблеми збереження і популяризації*: тези IV Міжнародної науково-практичної конференції, 21–22 квітня 2017 року. Львів, 2017. С. 22–24.
13. Віртуальні екскурсії музеями України та світу. URL: <https://nibu.kyiv.ua/virttour/museum/> (дата звернення: 09.05.2025).
14. Гайдай О. М. Музеєзнавство: навч. посіб. Миколаїв: Вид-во ЧНУ ім. Петра Могили, 2021. 212 с.
15. Доманський В. А. Музейна справа. *Ветеранський вісник*. 2013. № 9. С. 189–206.
16. Климишин О. С., Дяків Х. І., Позинич І. С. Освітні аспекти природничо-музейної комунікації. *Наукові записки Державного природознавчого музею*. Львів. 2015. Вип. 31. С. 15–22.
17. Ключко Ю. М. Креативність як складова розвитку музейної комунікації. *Міжнародні відносини: теоретико-практичні аспекти*. 2018. № 1. С. 276–284. URL: <https://doi.org/10.31866/2616-745x.1.2018.142010> (дата звернення: 27.03.2025).
18. Ковальчук Є. І., Надольська В. В. Музеєзнавство: навчально-методичні матеріали для підготовки бакалавра спеціальності 027

«Музеєзнавство, пам'яткознавство» освітньо-професійної програми «Музейний менеджмент, культурний туризм». Луцьк, 2023. 60 с.

19. Конвенція ООН про права осіб з інвалідністю: [міжнародний документ від 13 грудня 2006 року]. URL: <https://www.ohchr.org/en/instruments-mechanisms/instruments/convention-rights-persons-disabilities> (дата звернення: 09.05.2025).

20. Макарук П. П. Музей сучасного українського мистецтва Корсаків: культурно-освітні проекти. *Актуальні питання музеєзнавства, пам'яткознавства*: Збірник тез доповідей за матеріалами II Всеукраїнської науково-практичної інтернет-конференції - Мукачєво: Вид-во МДУ, 2025. С. 13.

21. Маньковська Р. В. Музеологія як наукова галузь: сучасний дискурс та проблема теоретичного інтегрування. *Краєзнавство*. 2009. Ч. 3–4. С. 136–144.

22. Маньковська Р. В. Новітні технології у формуванні сучасного музейного простору. *Питання історії науки і техніки*. 2013. № 2. С. 78–80.

23. Мойсейчук І. І., Бережняк Д. О. Інновації в експозиційній діяльності музеїв України. *Сіверщина в історії України*: Зб. наук. пр. Київ: Глухів, 2019. Вип. 12. С. 457–459.

24. Панас Н. Майбутнє музеїв та цифрові технології. *Культурна спадщина: традиції та інновації*: тези науково-практичної конференції, 27 травня 2019 року. Львів, 2019. С. 62–64.

25. Поради щодо ефективного розміщення інтерактивної музейної виставки. URL: <https://ahaslides.com/uk/blog/interactive-museum/> (дата звернення: 09.05.2025).

26. Рутинський М. Й., Стецюк О. В. Музеєзнавство: навч. посібник. Київ: Знання, 2008. 434 с.

27. Салата О. О. Основи музеєзнавства: навчально-методичний посібник. Вінниця: ТОВ «Нілан-ЛТД», 2015. 164 с.

28. Синявська Л. І., Силка О. З. Музейна практика: навчально-методичний посібник для студентів III курсу напрямку підготовки 6.020302 Історія. Черкаси: видавець ФОП Гордієнко Є. І., 2017. 96 с.
29. Скрипинська Т. В. До питання створення нових експозицій в краєзнавчих музеях. *Музей на межі тисячоліть: минуле, сьогодення, перспективи*. Дніпропетровськ, 1999. С. 118–124.
30. Сошніков А. Комфорт як базова основа музейної комунікації. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Музеєзнавство і пам'яткознавство*. 2020. № 3(2). С. 161–171.
31. Тортика М. В. Музейна комунікація: культурна профанація або складова гуманітарного тренда доби постмодерну. *Науковий вісник. Серія «Філософія»*. Харків: ХНПУ, 2018. Вип. 50. С. 45–52.
32. Фененко А. О. Віртуальна музеалізація як засіб збереження культурної пам'яті: дис. ... канд. культ. / Харківська державна академія культури. Харків, 2021. 297 с.
33. Цифрове мистецтво та цифрова творчість. URL: <https://it-osvita.diia.gov.ua/task/item/27e71f33-37b5-4854-b187-8ee5bca66a78> (дата звернення: 09.05.2025).
34. Шредель Ш. Актуальні теми роботи в музеї. *Сучасний музей: між скарбницею та підприємством*. Матеріали Міжнародної конференції 8–10 жовтня 2006 року в м. Чернівці. Львів: ВНТЛ Класика, 2008. С. 18–22.
35. Щербак Д. Становлення і розвиток музейної педагогіки в Україні. *Освіта дорослих: теорія, досвід, перспективи: зб. наук. праць*. Ніжин: ПП Лисенко М. М., 2009. Вип. 1. С. 131–138.
36. Яковець І. О. Комунікаційний простір сучасного музею як одна з основних категорій теорії музейної комунікації. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*. 2014. № 4–5. С. 129–133.

37. Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.1. W3C Recommendation, 5 June 2018. URL: <https://www.w3.org/TR/WCAG21/> (дата звернення: 09.05.2025).

ДОДАТКИ

Додаток А

Практичні поради для створення сучасних музейних експозицій.

Інтерактивні елементи. Мультимедійні установки, включення відео, аудіо та сенсорних екранів для динамічної взаємодії відвідувачів з експонатами. Гейміфікація, використання інтерактивних ігор, квестів і завдань для залучення до активного дослідження експозиції.

Інклюзивність і доступність. Текстові описи шрифтом Брайля та аудіоописи для людей з порушеннями зору. Пандуси та ліфти для забезпечення доступу осіб з обмеженими можливостями пересування. Адаптовані екскурсії для людей з порушеннями слуху (жестова мова, субтитри).

Мобільність та взаємодія в інтернеті. Цифрові копії експонатів, створення онлайн-експозицій для людей, які не можуть фізично відвідати музей. Активне використання соціальних мереж для поширення інформації, організації онлайн-екскурсій та залучення до обговорень.

Інтеграція сучасних технологій. Віртуальна реальність (VR) та доповнена реальність (AR), створення експозицій, доступних через VR-окуляри або мобільні пристрої для глибокого занурення у контекст. Мобільні додатки для індивідуальних екскурсій, з можливістю додаткової інформації та інтерактивних функцій.

Діалоговий підхід. Експозиції «віч-на-віч» – створення емоційно насичених експонатів для глибокого взаємозв'язку відвідувачів з темою. Питання та відповіді – стенди для обговорення та коментування експонатів, де відвідувачі можуть висловити свою думку.

Освітні програми. Інтерактивні заняття, лекції та майстер-класи для різних вікових категорій. Програми для шкіл і вчителів, що інтегрують музейні матеріали у навчальний процес.

Сюжетні експозиції. Формування експозицій, що розповідають конкретні історії через мультимедійні елементи та різні види мистецтва. Використання документальних матеріалів, арт-об'єктів для створення багатогранних наративів.

Інтеграція природи у музейне середовище. Екологічні експозиції – використання живих елементів природи (рослин, акваріумів) у музейному просторі. Зв'язок з навколишнім середовищем – це інтеграція природного освітлення та експозицій, які взаємодіють з навколишнім простором.

Наявність практичної складової. Відвідувачам хочеться торкатися предметів і маніпулювати ними, а не просто дивитися на них. Надання інтерактивних елементів, з якими відвідувачі можуть фізично взаємодіяти.

Розказування цікавих історій. З'єднання артефактів з розповіддю, в яку відвідувачі зможуть потрапити та уявити себе її частиною.

Надання контексту. Повідомлення відвідувачам інформації про артефакти – що, коли, де, як і чому вони важливі. Без контексту об'єкти не мають великого значення.

Обмеження тексту. Коли багато тексту, то відвідувачі стають пасивними читачами, а не активними дослідниками. Збереження тексту лаконічним з доповненням його візуальними елементами.

Дозволення відкриттів. Надання відвідувачам деякої свободи досліджувати на власних умовах, а не слідувати лінійним, заданим шляхом

Джерело: складено автором.

Ідеї для інтерактивних музеїв.

І. Доповнена реальність (AR).



Інтерактивний музей із використанням доповненої реальності (AR).

Завдяки доповненій реальності експонати оживають і обмінюються інформацією в неочікуваній ігровій формі. Відвідувачі можуть самостійно обертати та взаємодіяти з екраном, відкриваючи додатковий контекст і глибину під час руху.

II. Віртуальна реальність.



Інтерактивний музей з використанням віртуальної реальності (VR)

VR допомагає зробити абстрактне конкретним, а уявне – реальним.

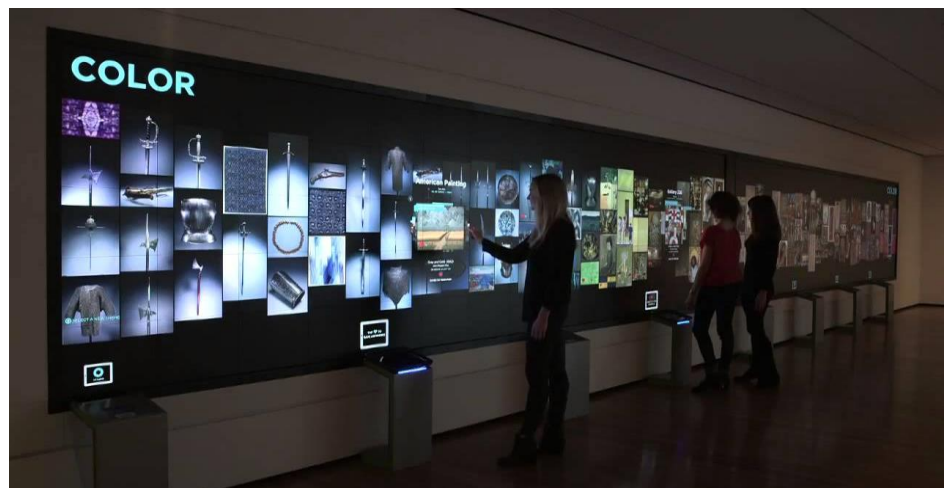
III. Мультисенсорний дисплей.



Інтерактивний музей із використанням мультисенсорних вітрин

Інтерактивний дизайн експозиції допомагає зберігати експонати в безпеці, водночас дозволяючи людям взаємодіяти з ними. Відвідувачі можуть торкатись скла, збільшувати деталі, отримувати додаткову інформацію, не торкаючись самих артефактів.

IV.Інтерактивні стіни.

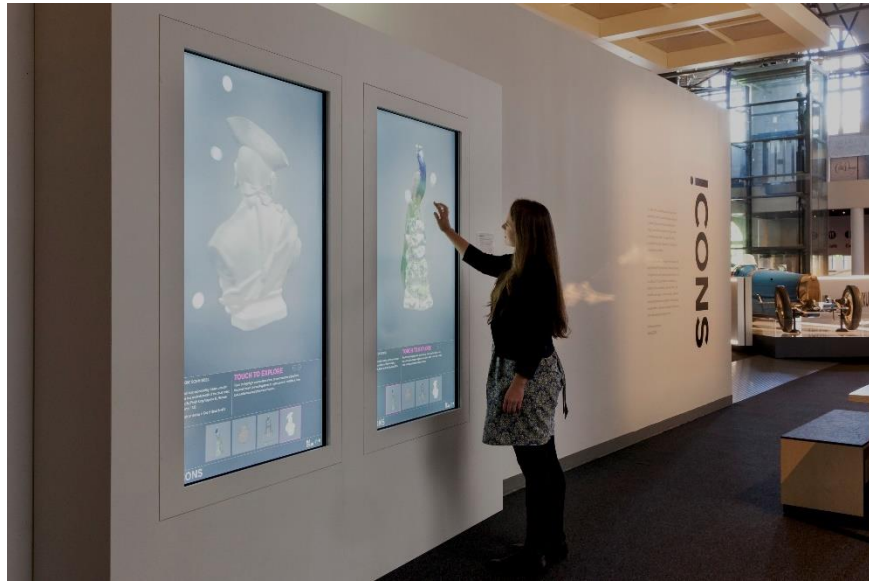


Інтерактивний музей із використанням інтерактивної стіни

Порожня стіна містить необмежені можливості – якщо знати, як її наповнити. Простий дотик може відкрити приховані шари інформації,

запустити анімацію або перенести відвідувачів у віртуальне середовище, тісно пов'язане з місією та цінностями виставки.

V. Мультисенсорний поворотний екран.



Інтерактивний музей із мультисенсорним обертовим екраном

У приголомшливій 360-градусній панорамі звичайним рухом можна повернутися до Дня взяття Бастилії у 1789 році або доісторичну епоху в реальному часі.

Джерело: Поради щодо ефективного розміщення інтерактивної музейної виставки. URL: <https://ahaslides.com/uk/blog/interactive-museum/> (дата звернення: 09.05.2025).

Приклад віртуального туру: Музей мистецтв

Огляд віртуального туру

Назва туру: «Мистецтво через віки»

Мета: Ознайомлення з основними художніми течіями від античності до сучасності.

Структура туру

1. Вхідна кімната

- **Візуалізація:** Панорама головного входу.
- **Контент:** Короткий вступ про музей, його історію та мету туру.

2. Античний зал

- **Експонати:** Скульптури, вази, картини.
- **Інтерактивні елементи:** Клацання на експонати відкриває додаткову інформацію (історія, автори, техніки).
- **Аудіогід:** Розповідь про значення античного мистецтва.

3. Середньовічний зал

- **Візуалізація:** 3D-модель готичного собору.
- **Контент:** Інформація про середньовічне мистецтво, приклади іконографії.
- **Вікторина:** Тест на знання середньовічного мистецтва.

4. Ренесансний зал

- **Експонати:** Копії знаменитих картин (наприклад, «Мона Ліза»).
- **Інтерактивність:** Порівняння картин з різних куточків світу.
- **Відео:** Короткий фільм про вплив Ренесансу на мистецтво.

5. Сучасний зал

- **Експонати:** Інсталяції сучасних художників.
- **Аудиторія:** Можливість залишити коментарі та враження.

- **Панорамні фото:** 360-градусні зображення, що дозволяють детальніше розглянути роботи.

6. Вихід

- **Контент:** Підсумки туру, можливість переглянути та вподобати певні експонати.

- **Зворотний зв'язок:** Форма для оцінки туру та пропозицій щодо покращення.

Технічні особливості

- **Платформа:** Віртуальний тур розміщений на інтерактивній платформі (наприклад, Kuula або Matterport).
- **Доступність:** Включення субтитрів, аудіогідів і альтернативних текстів для людей з особливими потребами.
- **Адаптивний дизайн:** Тур доступний на різних пристроях (ПК, планшетах, смартфонах).

Віртуальний тур «Мистецтво через віки» є прикладом того, як музей може використовувати сучасні технології для залучення аудиторії та надання доступу до своїх ресурсів у зручному та інтерактивному форматі

Джерело: Віртуальні екскурсії музеями України та світу. URL: <https://nibu.kyiv.ua/virttour/museum/> (дата звернення: 09.05.2025).

Приклад цифрової експозиції: «Технології та мистецтво.

Співзвучність епох»

Огляд цифрової експозиції

Назва експозиції: «Технології та мистецтво. Співзвучність епох»

Мета: Дослідити вплив технологій на розвиток мистецтва через різні історичні періоди.

Структура цифрової експозиції

1. Вступний розділ

- **Контент:** Коротке відео, яке пояснює мету експозиції та її основні теми.
- **Інтерактивний елемент:** Картка з основними питаннями, які розгляне експозиція.

2. Античність та технології

- **Експонати:** Віртуальні моделі античних інструментів і технологій (наприклад, грецькі амфори, римські акведуки).
- **Аудіо опис:** Записи експертів, які розповідають про технологічні досягнення того часу.
- **Інтерактивність:** Користувачі можуть обертати моделі, вивчати деталі.

3. Середньовіччя

- **Експонати:** Інсталяції, що показують середньовічні манускрипти та художні техніки.
- **Відео:** Короткі фільми про процес створення манускриптів.
- **Аудіогід:** Запис, що пояснює роль технологій у розвитку живопису.

4. Відродження

- **Експонати:** Картинки з зображенням картин великих художників (наприклад, Леонардо да Вінчі, Мікеланджело) з інтерактивними елементами.
- **Панорамні зображення:** 360-градусні перегляди відомих художніх майстерень.

- **Фотогалерея:** Сучасні дослідження впливу технологій на техніки живопису.

5. Сучасні технології в мистецтві

- **Експонати:** Приклади цифрового мистецтва, 3D-друку, віртуальної реальності.

- **Інтерактивні демонстрації:** Користувачі можуть спробувати створити прості 3D-моделі або цифрові картини.

- **Відеоінтерв'ю:** Розмови з сучасними художниками про їхні технологічні прийоми.

6. Останній розділ

- **Підсумки:** Огляд основних висновків експозиції.

- **Форма для зворотного зв'язку:** Запитання для відвідувачів, щоб вони могли поділитися своїми думками про експозицію.

7. Технічні особливості

- **Платформа:** Експозиція реалізована на веб-сайті музею або за допомогою інтерактивних програм (наприклад, Artsteps).

- **Мультимедійний контент:** Використання відео, аудіо, анімацій і графіки для створення інтерактивного досвіду.

- **Доступність:** Забезпечення доступу до експозиції для людей з особливими потребами (субтитри, альтернативні текстові описи).

Цифрова експозиція «Технології та мистецтво. Співзвучність епох» демонструє, як музеї можуть використовувати новітні технології для представлення культурних цінностей. Це не лише розширює доступ до мистецтва, але й створює нові можливості для взаємодії з відвідувачами.

Джерело: Цифрове мистецтво та цифрова творчість. URL: <https://it-osvita.diia.gov.ua/task/item/27e71f33-37b5-4854-b187-8ee5bca66a78> (дата звернення: 09.05.2025).