

кордоном, почала складати конкуренцію музею-архіву. Від того часу в Празі співіснували дві українські установи цього профілю - УНМА при УГ (згодом його колекція перейшла до Українського історичного кабінету при МЗС ЧСР) та товариство МВБУ [7, с. 349]. Розуміючи потребу об'єднання зусиль в спільній справі, УНМА безуспішно здійснював спробу порозуміння в своїй діяльності з МВБУ [7, с. 349]. Не дивлячись на такий стан речей члени МВБУ, та працівники музею-архіву не втрачали надій налагодити з ними ділові стосунки. Так у 1-шому номері «Бюлетеня» члени УНМА заявляли про своє розуміння того, «що активні учасники щойно перейденого періоду збройної боротьби ще надто сильно відчують впливи партійно-політичних чи групових антагонізмів, особливо різних орієнтацій й чисто особистих емоцій. Через це ми наперед знали, що не у всіх колах української еміграції ідея заснування при УГК Музею-архіву знайде однакове співчуття й доброзичливе відношення. Тому нема нічого дивного, що вже виникли або в дальшому виникнуть аналогічні установи, які збиратимуть українські пам'ятки серед відповідних прихильних до них кіл української еміграції» [7, с. 351].

Таким чином діяльність представників українського військового зарубіжжя по заснуванні українських музейно-архівних установ за кордоном стала важливим напрямком формування комплексної мережі організацій спрямованих на збереження та популяризації національної спадщини та пам'яті загалом. Виставкова діяльність музею-архіву, попри несприятливість умов, відбувалася досить на високому науковому та музейному рівні, спрямованому на необхідності донесення цінності історичної інформації до відвідувача.

ЛІТЕРАТУРА

1. Віднянський С. Культурно-освітня і наукова діяльність української еміграції в Чехо-Словаччині: Український вільний університет (1921-1945), К. 1994. – 82 с.
2. Бойко В.П. Українські комбатанти – організатори військово-історичних музеїв // Historical and Cultural Studies. Історико-культурні студії. Львів, 2014. С. 7 – 11.
3. Бублик Т. Наукова та культурно-освітня діяльність української еміграції в Чехо-Словаччині та Німеччині в 20-30 рр. ХХ ст. : Дис...к.і.н.:07.00.01. – К. 1997. – 179 с.
4. Мельник Р. Проблема будівництва Збройних сил УНР у теоретичних розробках Всеволода Петріва // Всеукраїнський науковий журнал «Мандрівець», липень-серпень 2010. С. 16 – 20.
5. Мушинка М. Музей визвольної боротьби у Празі та його останній директор Симон Наріжний // Русская, украинская и белорусская эмиграция в Чехословакии между двумя мировыми войнами. Результаты и перспективы исследований. Фонды Славянской библиотеки и пражских архивов: Сб. докл. междунар. конф. (Прага, 14-15 авг. 1995 г.): В 2-х ч. - Прага, 1995. - Ч. 2. - С.806 – 815.
6. Обідний М. Наші завдання в охороні пам'яток // Вістник Укр. нац. музею-архіву при Укр. Ін-ті громадознавства у Празі. - Прага, 1928. – Ч. 1. – С. 10 – 11.
7. Палієнко М. Г. Створення та діяльність Українського історичного кабінету в Празі (1930-1945 рр.) // Вісник Київ. нац. лінгв. ун-ту. Серія «Історія. Економіка. Філософія». – 2001. – Вип. 5. – С. 349 -356.

Валентина НАДОЛЬСЬКА
(Луцьк, Україна)

ГРА ЯК ІНТЕРАКТИВНА ФОРМА ДІЯЛЬНОСТІ МУЗЕЇВ

Сучасні суспільні виклики вимагають розвитку поряд із традиційними нових напрямів діяльності музею. Музейна педагогіка, новітні комунікаційні технології, інформатизація,

маркетинг, підприємництво у роботі музею сприяють появі оригінальних комунікацій, які підносять роль музею як соціальної інституції, визначають його особливе місце у соціокультурному просторі модерного суспільства.

Для сучасної людини надзвичайно важливою є атмосфера музею: вона повинна бути цікавою і зручною. Змінилася мотивація відвідування музею людьми. Все більшого значення для аудиторії набуває його дозвіллева функція. У боротьбі за відвідувача музеям доводиться приділяти більшу увагу новим освітнім технологіям і використовувати їх у своїй роботі.

Однією з таких технологій є технологія інтерактивності. Інтерактивність дає право відвідувачу на вияв свободи і творчості в просторі музею. У середовищі музею вона сприяє посиленню ролі самих відвідувачів шляхом різноманітного моделювання їх активності, організації різних форм співтворчості, розкриттю естетичного потенціалу розвитку особистості [5, с. 172].

У своїй діяльності сучасні музеї послуговуються різними інтерактивними формами роботи: майстер-клас, музейне свято, музейні акції («Ніч музеїв», «Музейне селфі» та ін.) та ін. До них відноситься й музейна гра. Як синтез предметного середовища і рольового компонента в музейному (позамузейному) просторі, музейна гра є способом активізації аудиторії за допомогою застосування ігрових методик і прийомів з метою підвищення ефективності сприйняття музейних предметів [2, с. 151]. Це спосіб дослідження дійсності в контексті особистісних інтересів. За допомогою гри музей перетворюється у простір, в якому відвідувачі можуть вивчати артефакти, встановлювати з ними зв'язки як з частиною власного повсякденного життя. У музейній грі знаходить вияв соціальна активність аудиторії практично всіх вікових груп, від дітей і підлітків до людей середнього віку. Музейна гра дозволяє здобувати нові знання, розвивати пізнавальну діяльність, переводити її на більш високий рівень кооперації та співробітництва.

У зарубіжній музейній практиці ігри почали поширюватись з 70-х рр. ХХ ст. [10, с. 235]. Гра базується на активній поведінці музейної аудиторії і вважається однією з найефективніших форм культурно-освітньої діяльності. Її особливість полягає у тому, що вона будується на рольовій поведінці учасників і дає можливість зануритись у певне середовище. Така гра сприяє розвитку історичної свідомості у її учасників. Вона характеризується високим рівнем комунікації, спілкування, обміну інформацією, зміною і різноманітністю видів діяльності. Головними критеріями названої технології є створення атмосфери ігрового простору, підпорядкованість певному сюжету, логічність, оригінальність [7, с. 76]. Музейна гра дозволяє по іншому побачити музей, поєднати навчання з розвагою. За віковим складом аудиторії музейні ігри поділяються на дитячі, молодіжні та сімейні. За цільовим призначенням – на дозвіллеві та освітні. З урахуванням змісту виділяють таку тематику музейних ігор: краєзнавчі, ігри музейного профілю, історичні, екологічні, літературні, святкові [2, с. 151].

Прикладом такої форми роботи може служити досвід співробітників шотландського Музею освіти в Единбурзі з їх рольовою грою на тему «Урок у старій школі». Діти, одягнені в темні сукні з білими фартухами, парами входять до класу, читають молитву, сідають за парти із заглибленнями для чорнильниць і сталевих ручок з пір'ям, відтворюючи у такий спосіб атмосферу тих часів. Співробітник музею у ролі вчителя розмовляє з дітьми суворо і жорстко, як було прийнято в старій школі. Інтер'єр класу відтворений за фотографіями того часу [11, с. 487].

Музей Гетті в Лос-Анджелесі (США) пропонує відвідувачам зрозуміти і відчувати мистецтво через рух, долучившись до нових ігрових екскурсій «Move!» (з англ. «рухайся») [3].

Фахівцями департаменту освіти музею було проведено дослідження, результати якого показали, що в середньому відвідувачі музею витрачають лише 17 секунд на огляд одного експонату, а потім переходять до наступного. Роздуми про це наштовхнули працівників музею на те, що потрібно шукати способи більш енергійної й активної взаємодії з мистецтвом. Результати

цього дослідження вилилися в нові інтерактивні екскурсії-ігри, які є міждисциплінарною розробкою, створеною за участі хореографів.

Кожна екскурсія розбита на частини і пропонує відвідувачам вступити в діалог з експонатами та іншими учасниками групи через рухи. Спочатку відвідувачам пропонують досліджувати неокласичну скульптуру, а згодом вибрати скульптуру з улюбленою позицією рук і повторити її. Інші учасники мають зрозуміти, про яку саме скульптуру йдеться, при цьому кожен повинен пояснити не тільки те, які пози він обрав, але й розповісти чому. Взаємодія у такій формі дозволяє вести активний діалог про скульптуру та художників. Групу супроводжує педагог, який допомагає налагодити таку розмову і буде її таким чином, щоб учасники мали бажання розвивати діалог.

Екскурсія завершується обнадійливим нагадуванням: «Ваше тіло не закінчується шиєю, і завжди є можливість взаємодіяти з художнім твором. Продовжуйте рухатися і вивчати, де б ви не стикалися з мистецтвом» [3].

У французькому Луврі в Парижі з 2012 р. діє схожа гра під назвою «ТНАТ» (Treasure Hunts At The). Це гра для усієї родини. Участь у ній беруть команди від двох до чотирьох осіб, які змагаються між собою. Гра пов'язана з експозицією музею, де учасники за допомогою підказок мають знайти «скарб» і сфотографуватися поруч. Для того, щоб заробити додаткові бали, команди мають позувати подібно до героїв, зображених у творах мистецтва. «ТНАТ» за допомогою тематичних маршрутів робить візит до величезного Лувру більш керованим, цілеспрямованим та цікавим [4, с. 32].

На початку 2013 р. музей д'Орсе у Парижі спільно з AFMO (Американські друзі Музею д'Орсе) започаткували гру ТНАТd'Or. У 2015 р. паризькі музеї, спільно з американськими партнерами запустили ТНАТKid (з англ. kid – дитина), яке полегшить дітям сприйняття творів Леонардо да Вінчі, Ботічеллі, Мікеланджело та ін. [4, с. 33].

Національний музей мистецтв імені Богдана та Варвари Ханенків (Київ) пропонує дітям та їх батькам цікаву гру під назвою «Шукачі в музеї» [8]. Це гра на уважність і спостережливість, вміння помічати деталі та впізнавати символи, ханенківський варіант музейної гри у форматі «полювання» (scavenger hunt).

Scavenger hunt – це огляд музею у вигляді гри. Музеї розробляють спеціальний бланк із зображеннями експонатів з підписами-загадками. Вони розміщені у тому порядку, в якому відвідувачі рухаються у музеї. Таким чином, scavenger hunt задає напрям руху [9, с. 30].

У Херсонському обласному краєзнавчому музеї цікавим є спеціальне завдання-гра «Канікули у музеї» [1, с. 51]. Дітям пропонують за малюнком знайти в експозиції зображений предмет або ж заповнити музейну абетку. По завершенні гри дитина отримує музейні сувеніри.

Хоча музейні ігри поряд з спеціальною літературою, комп'ютерними та картковими іграми можна віднести до процвітаючої індустрії розваг, надзвичайно важливий їх аспект полягає в тому, що вони пробуджують креативність гравців, їх уяву, навички комунікації, вміння приймати рішення. Саме такі аспекти й прагне розвивати музей, впроваджуючи гру у свою практичну діяльність. Як форма інтерактивної і колективної співтворчості над будь-якою історією, яка вимагає від гравців уяви, імпровізації та взаємодії, гра може перетворити відвідування музею в унікальний досвід колективного заходу [6].

Музейна гра є настільки ж перспективною, як і складною своїм виконанням, бо вимагає окрім спеціального простору, атрибутів, добре підготовленого керівника, ще й бажання і здатності аудиторії включитися в гру, прийняти її умови.

Таким чином, досвід як зарубіжних, так й вітчизняних музеїв свідчить про використання музейної гри як форми роботи з відвідувачами. Проведення такої діяльності орієнтоване саме на відвідувачів та задоволення їх різноманітних потреб. Вона є комунікаційним утворенням, яке

базується на активній поведінці музейної аудиторії, характеризуються високим комунікаційним потенціалом та дозволяє привертати максимальну увагу відвідувачів до музейних предметів.

ЛІТЕРАТУРА

1. Вихор О. Інтерактивний музей для кожного // Музейний простір. – 2012. – № 6. – С. 50–51.
2. Галкина Т. В. Основы классификации музейно-педагогических форм в российских музеях // Вопросы музеологии. – 2011. – № 2. – С. 145–153.
3. Гетти: что если предметы искусства просят нас ответить движением [Электронный ресурс] // МАРТ. Технологии и маркетинг для музеев. – 2014. – Режим доступа: <http://mart-museum.ru/2014/09/30/getty-museum-move-project/>.
4. Де Плюм Д. Американський досвід у французьких музеях // Музейний простір. – 2014. – № 4 (14). – С. 32–33.
5. Караманов А. В. Организация интерактивной музейной среды: от методов к моделям // Вопросы музеологии. – 2012. – № 2 (6). – С. 171–178.
6. Кацаника Э., Кацариду И. Ролевые игры как форма культурно-образовательной деятельности музея (на примере Музея византийской культуры в Салониках) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://scholar.google.com.ua/scholar?cluster=13157546356390335982&hl=ru&as_sdt=0,5
7. Киселева А. В. Организация самостоятельной работы студента в музейной образовательной среде // Проблемы и перспективы развития образования в России. – 2016. – № 38. – С. 75–79.
8. Національний музей мистецтв імені Богдана та Варвари Ханенків [Електронний ресурс]. – Режим доступа: <http://khanenkomuseum.kiev.ua>.
9. Суходоля Л. Музей і діти Scavenger Hunt // Музейний простір. – 2013. – № 1 (7). – С. 30–33.
10. Шевченко В. В., Ломачинська І. М. Музеезнавство: Навч. посібник для дистанційного навчання. – К.: Університет «Україна», 2007. – 288 с.
11. Юрєнева Т. Ю. Музееведение: Учебник для высшей школы. – 2-е изд. – М.: Академический Проект, 2004. – 560 с.

*Наталія ПАНАС
(Львів, Україна)*

МАЙБУТНЄ МУЗЕЇВ ТА ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ

Сучасний світ досягнув надзвичайно великого прогресу у руслі комунікації за кілька останніх десятиліть. Глобальна мережа Інтернет стала великим прискорювачем суспільних інновацій. Березнева статистика 2018 року вказує, що лише за один місяць по всьому світу надсилаються 3,8 більйонів повідомлень, зафіксовано 1,341 більйонів веб-сайтів, кількість користувачів Інтернету сягає 4,021 більйона людей [6]. У червні 2018 року у Європі 85,2% населення мали доступ до глобальної мережі, порівняно з 2000 роком це число зросло на 570% [2]. Люди купують, працюють, спілкуються, проводять своє дозвілля в Інтернеті. Масштабних змін зазнають усі суспільні галузі, серед них також історико-культурний та дозвіллевий сектори. Постають питання: що станеться з музеями, коли цифрові технології демонструють такий потенціал? Які риси матимуть музеї майбутнього? Як вони скористаються можливостями, які пропонують цифрові інновації? Які з цих компетенцій зберігають актуальність музеїв з ХХ ст. до теперішнього часу?

У світі досі існує опір мистецтва світу цифрових та медіа технологій. Висловлюються припущення про негативний вплив таких досягнень на традиційну діяльність, яка розглядається лише в контексті «музей як храм культури». Стверджується, що цифрові технології руйнують