

13. Palamar, I. (1995). P. Yurii Kmit. Lviv: Logos [in Ukrainian].
14. Petruk, Ya. (2003). The conception of the entity sense and the mankind's destination in the work "The song to God" by H. Kostelnyk. Visnyk Lvivskoho universytetu. Seria: filosofski nauky, 5, 157–164 [in Ukrainian].
15. Pohidnyi, M. (1985). The hetman's mace. Toronto, Kanada: Obiednannia pratsivnykiv literatury dlia ditei i molodi [in Ukrainian].
16. Pohidnyi, M. (1933). The unclean treasures: the Hutsul fairytale. Lviv: Svit dytyny [in Ukrainian].
17. Romanenchuk, B. (1996). The Western Ukrainian literature between two World Wars: 1919–1941. Zapysky NTSh : zbirnyk prats i materialiv na poshanu Hryhoriia Luzhnytskoho. Lviv, Niu-York, Paryzh, Sidnei, Toronto, 212, 232–255 [in Ukrainian].
18. Semchuk, S. (1924). The meteors (poetry). Praha, Lviv: Logos [in Ukrainian].
19. Semchuk, S. (1927). The Prophets: the biblical stories. Zhovkva: Vohon, part 1 [in Ukrainian].
20. Skruten, Y. (1922). Havryil Kostelnyk. The song to God. Nyva, 5, 192–194 [in Ukrainian].

Стаття надійшла до редакції 23.01.2018 р.

УДК [008:069]:004

Фененко Андрій Олегович
аспірант Харківської державної
академії культури
it@museum.kh.ua

МУЗЕАЛІЗАЦІЙНІ ПРАКТИКИ В РАМКАХ ВІРТУАЛЬНИХ ПАРТИСИПАТИВНИХ СИСТЕМ

Мета роботи. Дослідження полягає у висвітленні розвитку партисипативних практик як складової другого етапу розвитку Всесвітньої павутини (концепція Web 2.0) в рамках процесу віртуальної музеалізації. **Методологія** дослідження полягає у застосуванні культурологічного підходу з використанням методів аналізу, синтезу у історичній проекції. **Наукова новизна** роботи полягає у розгляді партисипативних практик (в рамках концепції Web 2.0) як ресурсної основи для провадження інституційної та позаінституційної музеалізаційної діяльності. **Висновки.** Доповнення інформаційних засобів Всесвітньої павутини сервісами, заснованими на партисипативних практиках, сформували новий ефективний інструментарій для провадження комплексної віртуальної музеалізації, подальший розвиток якого, спрямований на усунення ряду недоліків системи, має відбуватися в рамках нової інформаційної концепції розвитку Всесвітньої павутини.

Ключові слова: віртуальна музеалізація, музейність, цифрове надбання.

Фененко Андрей Олегович, аспирант Харьковской государственной академии культуры

Музеализационные практики в рамках виртуальных партисипативных систем

Цель работы. Исследование заключается в освещении развития партисипативных практик как составляющей второго этапа развития Всемирной паутины (концепция Web 2.0) в рамках процесса виртуальной музеализации. **Методология** исследования заключается в применении культурологического подхода с использованием методов анализа, синтеза в исторической проекции. **Научная новизна** работы заключается в рассмотрении партисипативных практик (в рамках концепции Web 2.0) как ресурсной основы для проведения институционной и внеинституционной музеализационной деятельности. **Выводы.** Дополнение информационных средств Всемирной паутины сервісами, основанными на партисипативных практиках, сформировало новый эффективный инструментарій для осуществления комплексной виртуальной музеализации, дальнейшее развитие которого, направленное на устранение ряда недостатков системы, должно происходить в рамках новой информационной концепции развития Всемирной паутины.

Ключевые слова: виртуальная музеализация, музейность, цифровое наследие.

Fenenko Andrey, Postgraduate student of Kharkiv State Academy of Culture

Musealisation practice in virtual participatory systems

Purpose of the article. The research consists of highlighting the development of participatory practices within the second phase of the development of the World Wide Web (Web 2.0 concept) as part of the process of virtual musealisation. The **methodology** of the work is based on the culturological approach with the use of analysis, synthesis and historical methods. **Scientific novelty** of the work is to consider the participative practices (Web 2.0 concept) as a resource basis for an implementation of institutional and extra-institutional museum activities. **Conclusion.** Supplementing the information resources of the World Wide Web with services based on participative practices has created a new practical tool for implementing an integrated virtual musealisation. The further development of this tools aimed at eliminating some deficiencies in the system should be provided with the new information concept of the World Wide Web development.

Key words: virtual musealisation, museal, digital heritage.

Актуальність теми дослідження. Трансформація електронних комунікативних сервісів Всесвітньої павутини на засадах партисипативності в рамках концепції Web 2.0 та загальне розширення рівня присутності членів соціуму у віртуальному просторі, зумовлене розвитком інформаційно-комунікаційних засобів, сприяли генезису нового підходу до роботи з інформацією у мережі. Розвиток електронних партисипативних практик в рамках музеалізаційної діяльності та розширення музейної джерельної бази віртуальних об'єктів визначили необхідність дослідження особливостей процесу віртуальної музеалізації в рамках концепції Web 2.0.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Процес музеалізації як засіб актуалізації культурного надбання в умовах глобалізованого світу розглядали О. С. Сапанжа [8] та А. О. Сошніков [9]. Окремі практичні сторони партисипативної діяльності музеїв та розвиток електронних музейних ресурсів у Всесвітній павутині (концепція Web 2.0) розглянуті у роботах N.Simon[13], М. В. Белікової[1], С. Ю.Куценка[4] та інших дослідників. Однак не було досліджено розвиток партисипативних практик (в рамках концепції Web 2.0) як складової комплексної музеалізаційної діяльності у сучасному просторі віртуальної реальності.

Мета дослідження – висвітлити розвиток партисипативних практик як складової другого етапу розвитку Всесвітньої павутини (концепція Web 2.0) в рамках процесу віртуальної музеалізації.

Виклад основного матеріалу дослідження. Зростання ролі електронних матеріалів у житті суспільства визначило появу нового виду надбання —цифрової спадщини, що включає текстові документи, зображення (нерухомі і рухомі), графічні матеріали, аудіоматеріали, бази даних, програмне забезпечення, веб-сторінки у різних форматах, та привело до розуміння необхідності її збереження, в тому числі шляхом депонування в музеях. Саме це було визначено у Хартії про збереження цифрової спадщини (ЮНЕСКО, 2003)[11].

Віртуальні засоби надають можливість і для виявлення не лише віртуальних музеалій, але і музеалій предметної реальності.

Відповідна діяльність може розвиватися у двох напрямках: пошук музеалій, які вже було вилучено з середовища побутування і включено до музейних колекцій, з метою їх обміну чи придбання, та пошук музеалій, які ще знаходяться у вжитку.

У першому випадку передбачається цілеспрямований пошук на електронних ресурсах музейних закладів (зокрема, базах даних музейних предметів), відслідковування інтернет-аукціонів та інших платформ, на яких може здійснюватися продаж культурних цінностей.

У другому випадку – через інформування громадян за допомогою електронних засобів щодо предметів, збір яких здійснює музей. Зважаючи на комунікаційні можливості мережі, за умови побудови правильної інформаційної стратегії, відповідною інформацією музей може охопити значну аудиторію. Також ця діяльність може здійснюватися в рамках краудсорсингових проектів як мережевого варіанта партисипативних (учасницьких) практик (проекти, в яких до музейної роботи, крім співробітників музею, широко залучається музейна аудиторія[13, 253]). Відповідно, ряд пошукових функцій делегується групі зацікавлених громадян, які, згідно зі сформованими критеріями, здійснюють збирання предметів на визначеній території.

Партисипативний характер взаємодії у віртуальному просторі є характерною рисою концепції Всесвітньої павутини – Web 2.0, де, порівняно із попередньою концепцією (Web 1.0), розширилася роль відвідувачів від простого споживання інформації до активної участі у генерації контенту[3, 67]. В рамках цього етапу значного поширення набули такі сервіси як соціальні мережі, вікі-проекти, блоги та інші ресурси, де власники віртуального ресурсу забезпечують технічну платформу, а сам контент генерують безпосередньо користувачі. Відповідні ресурси в подальшому отримали узагальнену назву "соціальні медіа".

Включення музеїв у роботу в рамках соціальних медіа забезпечує заклади зручним інструментарієм для об'єднання зацікавлених осіб довкола музейних ресурсів. Так, українські музеї починають активно опановувати соціальні мережі у 2010-х роках[4, 146-147; 1, 329].

В той же час, в питанні передачі інформації музейній аудиторії розширенню комунікативних можливостей музею сприяють не лише існуючі способи прямої передачі інформації у соціальних мережах, наприклад шляхом розповсюдження серед зацікавлених користувачів-підписників через публікацію на музейній сторінці або групі музею у соціальній мережі (в рамках концепції Web 1.0 схожі функції мали, наприклад, списки розсилки, які, водночас, не були позбавлені монологічного характеру), а також її вторинного розповсюдження, зокрема через "перепости" та "уподобання" музейних матеріалів, що передбачає її поширення в тому числі серед осіб не підписаних на музейні ресурси. В цьому випадку особистість користувача, що здійснює вторинне розповсюдження матеріалу, може стати додатковим аргументом для знайомства аудиторії з відповідними матеріалами.

Загалом, в рамках концепції Web 2.0 відбулося зниження рівня анонімності в ході віртуальної взаємодії, що надало ряд додаткових засобів для вивчення аудиторії, а також, завдяки використанню арі-засобів соціальних мереж – для соціалізації сайту музею, в тому числі з метою забезпечення передачі цільової інформації для певних категорій користувачів (відповідно розподілу за віком, географією тощо).

Так само, партисипативний характер діяльності, наприклад в рамках вікі-проектів, забезпечує посилення музейного колективу, в питаннях популяризації культурного надбання, онлайн-спільнотою зацікавлених осіб. В той же час, додаткові ресурсні можливості надає і відповідна "співпраця" на рівні окремих сервісів – так званий "мешап", що являє собою використання даних одного із ресурсів на іншому та реалізується, зокрема, через арі-засоби.

В рамках концепції Web 2.0 продовжили розвиток спеціалізовані міжнародні проекти, спрямовані на агрегацію даних про культурне надбання. Зокрема в цей час були створені Європейська цифрова бібліотека "Європеана", Світова цифрова бібліотека, Google Art Project, GLAM-ініціатива Вікімедіа, що мали відверто партисипативний характер.

Європейська цифрова бібліотека "Європеана", відкрита у 2008 році, в рамках співпраці з установами культури Європи, накопичує інформацію про об'єкти культури (при цьому, самі цифрові сурогати зберігаються на електронних ресурсах вихідних інституцій), забезпечує пошук та, за необхідності, здійснює переадресацію користувачів на ресурси вихідних інституцій, що містять повну інформацію про об'єкти. Українські матеріали також представлені на ресурсі, наприклад у 2016 році до проекту приєднався український віртуальний музей "Кровець"[5]

Світова цифрова бібліотека (World Digital Library) – проект Бібліотеки Конгресу (США), який був відкритий у 2009 році і працює за підтримки ЮНЕСКО. Ресурс забезпечує безкоштовний доступ до матеріалів, що представляють культуру різних країн. У 2011 році на ресурсі були відображені перші українські пам'ятки[10].

В рамках проекту Google Art Project, запущеного у 2011 році, користувачі отримали змогу здійснювати онлайн-тури по залах музеїв та переглядати високоякісні зображення експонатів, а також інформацію про них. У 2013 році до проекту приєдналися перші українські музеї: Національний заповідник "Софія Київська" та Національний центр народної культури "Музей Івана Гончара"[6].

GLAM-ініціатива Вікімедіа, спрямована на допомогу музеям, галереям, бібліотекам та архівам у поширенні їх матеріалів стосовно культурного надбання в рамках проектів фонду Вікімедіа. Так, у 2014 році в Україні в рамках проекту здійснено оцифрування фоноваликів з колекції Філарета Колесси [2].

Розвиток віртуальних ресурсів в рамках концепції Web 2.0 вивів на новий рівень процес пошуку віртуальних музеалій. Зростання рівня залученості у віртуальний простір членів соціуму у глобальному масштабі, зумовлене, в тому числі поширенням мобільних пристроїв, що забезпечують доступ до всесвітньої мережі, поширення соціальних медіа, що полегшують публікацію авторського контенту, забезпечило появу у мережі значного обсягу документуючих матеріалів, в тому числі таких, що можуть мати суспільну цінність. Зокрема, поширення соціальних мереж та засобів для цифрового фотографування (смартфони, цифрові фотоапарати тощо) сформувало технічну платформу для публікації значного обсягу користувацьких фотографій, які можуть стосуватися важливих соціо-політичних чи культурних подій, що може визначати музеальну цінність відповідних матеріалів.

Водночас, партисипативний характер взаємодії надав музеям засоби для проведення пошуку потрібних матеріалів в умовах постійного "лавинообразного" зростання неструктурованого контенту у мережі.

Загалом, віртуальний простір надає засоби не лише для пошуку, але і для можливої процедури передачі об'єкта музею, а саме: встановлення контакту з власником віртуального об'єкта, проведення з ним переговорів, а також передачі віртуального об'єкта і майнових авторських прав на нього, зокрема шляхом можливого укладення електронних документів, а також здійснення оплати, наприклад, за допомогою електронних платіжних систем.

Окреме місце можуть займати комплексні об'єкти, або елементи комплексних об'єктів. Наприклад, профіль певної особи у соціальній мережі або іншому сайті, що включає весь комплекс даних, що можуть мати музеальну цінність. Музеальну цінність може мати не лише контент, завантажений відповідною особою на свою сторінку (текстові, мультимедійні матеріали), але і історія його соціальної взаємодії, а саме: перелік встановлених контактів, уподобаних матеріалів, коментарі на інших сторінках тощо, а також весь комплекс відповідних матеріалів як такий, що, являє собою систему взаємопов'язаних матеріалів особистісного характеру, яка, певним чином, може характеризувати дану особу.

Можливий практичний підхід до музеїфікації відповідних комплексних віртуальних об'єктів демонструє, зокрема, проект "Інтернет-архів", який здійснює архівування інтернет-сторінок шляхом збереження копій відповідних матеріалів. Однак, цей підхід має ряд обмежень, в тому числі обумов-

лених проблемою захисту авторських прав. Тому більш придатним є музеєфікаційний підхід, подібний до музеєфікації нерухомих пам'яток, де музеєфікація здійснюється на місці побутування об'єкта і передбачає ряд заходів, зокрема щодо поміщення об'єкта у новий комунікативний контекст. Окремі можливості для цього можуть пропонувати і самі соціальні мережі, наприклад через надання спеціального пам'ятного статусу профілю особи, яка померла.

Певну джерельну цінність можуть мати матеріали сервісів на зразок Google Street View, де представлена можливість перегляду вулиць різних міст світу, зафіксованих в певній хронологічній послідовності, що дозволяє як переглядати стан об'єктів на певний момент часу, так і відслідковувати їх зміни.

Окремий аспект віртуальної музеєфікації представляє виявлення і збереження нематеріальної культурної спадщини у віртуальному просторі, наприклад мережевого фольклору, одним із проявів якого є інтернет-меми[12]. Для виявлення рівня інтересу інтернет-спільноти до певної тематики можуть бути використані інструменти аналізу популярності інтернет-трендів, наприклад Google trends.

Перспективно можливим є середовищний підхід до окремих музеально значимих комплексних віртуальних об'єктів, метою чого є збереження певного віртуального середовища з усіма його складовими та взаємозв'язками, що існують між ними. В той же час, відповідний напрям діяльності ускладнюється у практичній площині через мінливість самого віртуального середовища. Тож відповідна діяльність є, можливо, більш придатною для вузькоспеціалізованих віртуальних спільнот.

В той же час, соціальні мережі дають інструментарій і для проведення позаінституційної музеефікаційної діяльності як індивідуального, так і групового характеру. Зокрема особисті профілі та спільноти у соціальних мережах можуть бути використані для збереження, а також демонстрації віртуальних об'єктів, які мають музеальну цінність для відповідної особи або групи осіб.

Водночас, основним недоліком попередніх концепцій розвитку Всесвітньої павутини, обумовленим значним обсягом представлених матеріалів, незв'язаністю та розпорошеністю інформації, дублюванням контенту, наявністю значної кількості "спаму", є складність пошуку необхідної інформації, а саме – забезпечення пертинентності, тобто відповідності виданих результатів інформаційним потребам користувача. Ускладнює завдання потреба пошуку не лише текстового контенту, але й різноманітних мультимедійних матеріалів.

Певною новацією концепції Web 2.0, що спрямована на спрощення внутрішнього групування та пошуку матеріалів, було поширення тегів (якщо перехід по стандартному гіперпосиланню переадресовує користувача на один документ, то перехід по тегу виводить на список матеріалів, об'єднаних за певною темою), в тому числі одного із їх різновидів, популярних у соціальних мережах – хеш-тегів. Так само, партисипативний характер взаємодії в рамках концепції Web 2.0 надавав можливість для поєднання сил окремої інтернет-спільноти в питанні пошуку певних даних у мережі (діяльність "колективного інтелекту").

Водночас, в глобальному сенсі, основний інструментарій для персонального пошуку інформації у Всесвітній павутині, реалізований у вигляді пошукових систем, незважаючи на зусилля розробників, спрямовані на покращення засобів для виявлення пошуковими системами потрібної інформації у мережі, що включає як внутрішню методологію ранжування матеріалів, так і доступний користувачу інструментарій для уточнення запиту (зокрема, пошук за мовою, датою, географією тощо, а також використання спеціальних операторів у пошуковому рядку), неспроможний повністю вирішити проблему, що потребує, в тому числі від розробників сайтів, спеціалізованих дій щодо збільшення їх "видимості" у мережі, наприклад шляхом SEO-оптимізації[7, 70-71]. Це визначило необхідність формування нового електронного інструментарію в рамках наступної концепції розвитку Всесвітньої павутини, спрямованого на усунення відповідних недоліків.

Наукова новизна роботи полягає у розгляді партисипативних практик (в рамках концепції Web 2.0) як ресурсної основи для провадження інституційної та позаінституційної музеефікаційної діяльності.

Висновки. Доповнення інформаційних засобів Всесвітньої павутини сервісами, заснованими на партисипативних практиках, визначило новий етап розвитку глобального інформаційно-комунікаційного простору та сформувало новий ефективний інструментарій для провадження комплексної віртуальної музеефікації. Водночас, необхідність усунення ряду недоліків глобальної інформаційної системи визначала актуальність розробки та впровадження нової інформаційної концепції розвитку Всесвітньої павутини.

Перспективи подальших досліджень. Потрібні подальші дослідження питань розвитку та трансформації засобів віртуальної комунікації в рамках систем семантичного пошуку інформації та глобальної концепції побудови у всесвітній інформаційній мережі "інтелектуальної павутини".

Література

1. Белікова М. В. Запровадження інноваційних технологій в музеях України / М. В. Белікова // Наукові праці історичного факультету Запорізького національного університету. – 2015. – №43. – С. 326-330.
2. Вікімедіа_Україна#GLAM [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://uk.wikipedia.org/wiki/Вікімедіа_Україна#GLAM
3. Кислова О. Трансформація концепції знання в епоху Інтернету / О. Кислова // Український соціологічний журнал. – 2012. – № 1-2. – С. 63-73.
4. Куценко С. Ю. Можливості використання соціальних мереж у діяльності музеїв України / С. Ю. Куценко // Праці Центру пам'яткознавства. – 2014. – Вип. 26. – С. 145-157.
5. Мережевий атлас "Кровець" відкриває усі барви українського народного мистецтва [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://zik.ua/news/2016/12/06/merezhevyu_atlas_krovets_vidkryvaie_usi_barvy_ukrainskogo_narodnogo_1003855
6. Перші українські музеї в Арт-проекті Google [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://ukraine.googleblog.com/2013/05/google_21.html
7. Прокимнов Н.Н. Технологии использования информационных ресурсов Интернета / Н.Н.Прокимнов // Прикладная информатика. – 2008. – № 5(17). – С. 51-80.
8. Сапанжа О. С. Теория музея и музейности: историографический обзор и историческая типология / О. С. Сапанжа. – СПб : Экспресс, 2011. – 98 с.
9. Сошніков А. О. Музеалізація культури як прихований ресурс оновлення духовного виробництва в сучасних соціумах / А. О. Сошніков // Суспільне покликання філософії освіти у сучасних соціокультурних контекстах: монографія. – Харків : Щедра садиба плюс, 2014. – С. 210-220.
10. Україна представила в World Digital Library перші об'єкти національного культурного надбання [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://pamjatky.org.ua/?p=3507>
11. Хартия о сохранении цифрового наследия [Электронный ресурс] : [принята 15 октября 2003 года] / ЮНЕСКО. – Режим доступа: http://www.un.org/ru/documents/decl_conv/conventions/digital_heritage_charter.shtml
12. Щурина Ю. В. Интернет-мемы как средство межкультурной коммуникации / Ю. В. Щурина // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. – 2013. – Выпуск № 6 (81). – С. 34-38.
13. Simon N. The Participatory Museum / N.Simon. – Santa Cruz, CA: Museum 2.0, 2010. – 388 p.

References

1. Bielikova, M. V. (2015). Introduction of innovative technologies in museums of Ukraine. Naukovi pratsi istorychnoho fakultetu Zaporizkoho natsionalnoho universytetu, 43, 326-330 [in Ukrainian]
2. Wikimedia Ukraine #GLAM. (2017). Retrieved from https://uk.wikipedia.org/wiki/Вікімедіа_Україна#GLAM [in Ukrainian]
3. Kislova, O. (2012). Transformation of the concept of knowledge in the Internet age. Ukrainskyi sotsiologichnyi zhurnal, 1-2, 63-73 [in Russian]
4. Kutsenko, S. Yu. (2014). Possibilities of using social networks in the activity of museums of Ukraine. Pratsi Tsentru pamiatkoznavstva, 26, 145-157 [in Ukrainian]
5. The web-atlas "Krovets" presents all the colors of Ukrainian folk art. (2016). Retrieved from http://zik.ua/news/2016/12/06/merezhevyu_atlas_krovets_vidkryvaie_usi_barvy_ukrainskogo_narodnogo_1003855 [in Ukrainian]
6. The first Ukrainian museums in the Google Art Project. (2013). Retrieved from https://ukraine.googleblog.com/2013/05/google_21.html [in Ukrainian]
7. Prokimnov, N.N. (2008). Technologies of use of information Internet resources. Prikladnaya informatika, 5(17), 51-80 [in Russian]
8. Sapanzha, O. S. (2011). Theory of museum and museality: Historiographical Review and Historical Typology. Saint Petersburg: Ekspres [in Russian]
9. Soshnikov, A. O. (2014). Musealisation of culture as a hidden resource for the renewal of spiritual production in contemporary societies. Suspilne poklykannia filosofii osvity u suchasnykh sotsiokulturnykh kontekstakh: monohrafiia. (pp. 210-220). Kharkiv: Shchedra sadyba plus [in Ukrainian]
10. Ukraine presented the first objects of the national cultural heritage in the World Digital Library. (2011). Retrieved from <http://pamjatky.org.ua/?p=3507> [in Ukrainian]
11. Digital heritage charter. (2003). Retrieved from http://www.un.org/ru/documents/decl_conv/conventions/digital_heritage_charter.shtml [in Russian]
12. Shchurina, Yu. V. (2013). Internet memes as a tools of intercultural communication. Izvestiya Volgogradskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta, 6 (81), 34-38 [in Russian]
13. Simon, N. (2010). The Participatory Museum. Santa Cruz, CA: Museum 2.0.

Стаття надійшла до редакції 26.03.2018 р.