



УДК 069.12-044.252(477)"2000/..."
DOI <https://doi.org/10.15407/nz2022.01.016>

ІНТЕРАКТИВНІСТЬ, ІНКЛЮЗІЯ ТА ПАРТИСИПАЦІЯ ЯК МАГІСТРАЛЬНІ ЛІНІЇ ІННОВАЦІЙНИХ ПРАКТИК МУЗЕЙНОЇ РОБОТИ

Віталій КУШНІР
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-8809-0108>
кандидат історичних наук,
науковий співробітник,
Музей етнографії та художнього промислу,
Інститут народознавства НАН України,
проспект Свободи, 15, 79000, м. Львів, Україна,
e-mail: vitaliy_val@ukr.net

Після Другої світової війни глибокі зміни у баченні музеями своєї суспільної ролі та місця у соціально-культурному просторі втілювалися у нові форми музейної роботи, нові технології музейної комунікації, що із часом міцно ствердилися у сучасному музейництві. Сьогодні вони набувають усе більшого поширення в актуальній українській музейній практиці. На тлі загальносвітових здобутків у цьому напрямку окремі моменти трансформації у роботі музеїв спонукають до критичних роздумів. З іншого боку, чимало українських музеїв відстають від вимог часу у впровадженні тих змін у свою роботу, щодо необхідності яких сьогодні у музейному середовищі склався консенсус.

Метою статті є аналіз, у широкому музеологічному контексті, інтерактивних технологій музейної роботи, інклюзивної складової діяльності музеїв, а також партисипативного (учасницького) музейництва, висвітлення актуального досвіду вітчизняних музеїв у цих ділянках роботи та особливостей їх впровадження в українську музейну практику.

Хронологічні рамки роботи визначені періодом після 2000 р., коли на тлі швидкого розвитку в Україні музеологічних досліджень теоретичного характеру значно прискорився процес трансформації усіх основних напрямків практичної діяльності музеїв.

Ключові слова: музеологія, музейна практика, музейна інклюзія, інтерактивність, партисипативне музейництво.

Vitalii KUSHNIR
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-8809-0108>
Candidate of Historical Science,
Research Fellow,
Museum of Ethnography and Art Crafts
Of the Institute of Ethnology of the National Academy of
Science of Ukraine,
15, Svobody ave., 79000, Lviv, Ukraine,
e-mail: vitaliy_val@ukr.net

INTERACTIVITY, INCLUSION AND PARTYSYPATION AS MAIN LINES OF INNOVATIVE PRACTICES OF MUSEUM WORK

Formulation of the problem. In the decades after the Second World War, profound changes in museums' vision of their social role and place in the socio-cultural space were embodied in new forms of museum practice, new technologies of museum communication, which over time became firmly established in modern museums. Today, they are gaining a stronger position in the current Ukrainian museum practice. Against the background of considerable achievements in this direction of development, some moments of changes in the work of museums encourage critical reflection. On the other hand, many Ukrainian museums are unacceptably lagging behind the requirements of the time in implementing the changes in their work, on the need for which there is a consensus in the museum environment today.

The aim of the article is to analyze, in a broad museological context, interactive technologies of museum work, inclusive components of museums, as well as participatory museum activity, highlight the current experience of domestic museums in these areas and features of their implementation in Ukrainian museum practice.

The chronological framework of the paper is determined by the period after 2000, when, against the background of the rapid development of museological research in Ukraine, the process of transformation of all major areas of practical activities of museums has accelerated significantly.

The analysis of new forms of work of Ukrainian museums allowed to allocate, among a wide range of museum innovations, interactive forms of work, inclusiveness, and also museum participation. Their common feature is the desire to attract audiences more and deeper to the museum space. Today, interactivity and inclusion are becoming more common in the current practice of Ukrainian museums, a «must have» of museum work. Participatory museum work is currently represented by the initiatives of individual museums. At the same time, innovative museum practices sometimes pose questions to museum workers who don't have obvious or simple answers, and encourage them to find a balance between innovation and traditional museum tasks.

Keywords: museology, museum practice, museum inclusion, interactivity, participatory museum activity.

Вступ. Звертаючись до історії музейної справи, дослідник буде оперувати поняттям «музей», вивчаючи такі відмінні культурні феномени, як колекції аристократів або учених епохи пізнього Ренесансу, численні європейські національні музеї другої половини XIX ст., сучасні інтерактивні музеї науки, музеї університетів та міські музеї, музеї — наукові центри, та музеї, які фактично є комерційними установами. Питання про те, що саме усіх їх об'єднує — при називанні спільним терміном — може бути предметом окремого аналізу.³ У контексті ж нашої теми варто, натомість, наголосити, передусім, на дуже великій різниці між «музеями», що постали у різний час, у відмінних соціальних, культурних, політичних обставинах, створювалися та розвивалися у різних ідеологічних та інтелектуальних просторах. Один з головних вимірів цієї різниці визначає різне бачення музеями (їх фундаторами та персоналом) своєї соціальної ролі, або ж своєї суспільної місії. Та модель музейної інституції, яку сьогодні можемо назвати традиційною, чи класичною, у своїх головних рисах склалася приблизно у другій половині XIX ст. Її основні контури визначили, по-перше, прагнення до систематичності та повноти у формуванні збірки, по-друге, розуміння музею як наукового закладу, по-третє, обов'язкова репрезентація зібраних артефактів та натуралій широкому загалові, і, по-четверте, сприйняття музею як освітньої інституції, що ретранслює публіці згенеровані інтелектуалами цінності та сенси.

У сукупності це створювало музеям загальновізнаний імідж установ «високих», що так чи інакше підносяться над буденністю, над культурним рівнем пересічних громадян, а тим паче малоосвічених верств суспільства, образ «храму муз», осередку наук та мистецтв. Принаймні, саме так, як видається, можна було б у загальних рисах описати ідеальний образ класичного (традиційного) музею. Не дивно, отже, що, наприклад, Іларіон Свенціцький, видатний український музейник, директор заснованого митрополитом А. Шептицьким Національного музею у Львові, у своїй праці «Про музеї та музейництво» (Львів, 1920 р.) відгукувався зневажливо про сучасний йому поліцейський музей, створений у Парижі [1]. Учений не вважав такі заклади музеями, тому що не сприймав їхній вміст як потенційний об'єкт музейництва — априорно «високої», елі-

тарної справи. І у такому ставленні до проникнення у музейний простір «профанного» світу він, безперечно, не був тоді самотній.

Водночас реальна практика музейництва виявлялася надто різноманітною та складною, щоб «храми муз» були лише храмами та менторами. Ця обставина вельми виразно виявила себе у діяльності багатьох українських музеїв перших десятиліть XX ст. Такі, приміром, музеї, як львівський Музей НТШ, або Київський художньо-промисловий і науковий музей, які збирали етнографічні артефакти, вже так чи інакше залучали до своєї роботи «просту» публіку. Музей НТШ, зокрема у формуванні своєї етнографічної збірки, значною мірою спирався на допомогу місцевих українських вчителів, просто небайдужих членів української спільноти, часто отримував пам'ятки у дар. Можемо, отже, говорити про демократичні риси у його роботі, й навіть про елементи музейного «учасництва» (партисипації), про які, вже щодо XXI ст., йтиметься далі.

Наприкінці XIX — на початку XX ст. прагнення демократизувати соціальну роль музеїв, зробити їх, в інтелектуальному сенсі, доступнішими для ширших кіл потенційних відвідувачів, стало головною метою руху за музейну модернізацію, що зародився у Сполучених Штатах, згодом також поширюючись у європейських країнах. Його адепти, такі як Джордж Браун Гуд, Бенджамін Івс Гілмен, Джордж Коттон Дана та інші, вважали, що музеї мають давати більше пересічному, не обов'язково добре освіченому відвідувачу, промовляти до нього зрозумілішою йому мовою. Дж. Гуд, зокрема, у своїй книзі «Музеї майбутнього» (1897 р.) писав, що «музеї демократичної країни мають бути одночасно цікаві як механіку, клерку та моряку, так і професіоналам та любителям мистецтва» [2, с. 307]. Дж. Дана, прибічник радикального реформування музейної справи, директор музею у Ньюарку (штат Нью-Джерсі) та автор концепції «корисного музею», головне завдання музеїв бачив не у збиранні артефактів, а у служінні спільноті через їх використання та інтерпретацію. Не еліта, а ціла громада має бути аудиторією музею [3, р. 24]. Він також наполягав, що музеї повинні бути «дружніми» для відвідувачів, мати зручне розташування, гарне освітлення і т. д. [4, р. 27—29].

Пізніше, вже в іншу епоху, з кінця 1950-х — у 1970-х рр. поширення у демократичних країнах За-

ходу, у деяких державах Азії, у Латинській Америці масової культури, усе більше залучення широких верств суспільства у культурне життя соціуму стали передумовами глибоких змін у діяльності багатьох музеїв, переосмислення ними своєї соціальної ролі. Відповідаючи на виклики часу, музеї шукали шляхи демократизації своєї роботи, її наближення до інтересів та турбот масового відвідувача. У цей період до сфери музейної діяльності починають залучати нематеріальні реалії сучасного повсякдення, такі як традиційні види виробничої діяльності, театрального мистецтва та інше, запроваджують нові освітні програми. Музеї активно звертаються до роботи з дитячою аудиторією, людьми з особливими потребами, іншими меншинами, раніше з різних причин позбавленими задовільного доступу до музейного простору [5, с. 67].

На зміни у соціальному вимірі музейної практики кінця ХХ — початку ХХІ ст. істотно вплинули роботи англійського музеєзнавця Річарда Санделла, видатного представника музеологічної школи Лестерського університету (зокрема, його стаття «Музеї як агенти соціальної інклюзії» (1998), монографії «Музеї, упередження і переосмислення іншості» (2007), «Музеї, рівність і соціальна справедливість» (2012, у співавторстві з Е. Найтінгейл). Р. Сандел аналізував потенціал музеїв як інструменту зменшення соціальної ексклюзії — тобто усунення певних соціальних груп від важливих соціальних ресурсів. У музейному аспекті ексклюзія виявляється у недостатній (або взагалі відсутній) репрезентації, участі або доступі. Подолання цього, залучення ширших кіл суспільства до музейного простору утворює зміст музейної інклюзії. Працюючи з певними соціальними групами, музеї можуть стати чинником соціальної регенерації. Разом із цим, Р. Сандел акцентував на здатності музеїв, через звернення до висвітлення питань соціальної нерівності, різних форм дискримінації, стимулювати ширші соціальні зміни [6, с. 134].

Отже, в останні десятиліття у музейному середовищі поступово укорінилося усвідомлення тієї обставини, що будь-яку «ідеалістично» сформульовану місію неможливо реалізувати задовільною мірою без розуміння реальних запитів окремих людей та певних соціальних груп, без діалогу зі своєю аудиторією. Глибокі зміни у баченні музеями своєї суспільної

ролі та місця у соціально-культурному просторі втілювалися у нові форми музейної практики, нові технології музейної комунікації, що із часом міцно ствердилися у сучасному музейництві.

Мету дослідження — дати, у світовому музейницькому контексті, характеристику таким технологіям, виявити особливості їх впровадження в українську музейну практику. *Об'єктом* дослідження, отже, є актуальні інновації у діяльності українських музеїв, а його *предметом* — їхнє місце у музейній роботі, особливості та результати впровадження, а також пов'язані із цим труднощі та не завжди однозначні зміни у музейній практиці. *Хронологічні рамки* роботи визначені періодом після 2000 р., коли, на тлі швидкого розвитку в Україні музеологічних досліджень теоретичного характеру, значно прискорився процес трансформації усіх основних напрямків практичної діяльності музеїв.

Основна частина. До числа новітніх технологій взаємодії музеїв зі своєю аудиторією можна віднести, по-перше, інтерактивні форми роботи, по-друге, широкий діапазон заходів з музейної інклюзії, і по-третє, партисипативну, або ж учасницьку музейну діяльність.

Інтерактивність у музейній роботі — передусім можливість тієї чи іншої прямої взаємодії відвідувача із музейними предметами. Вона виявляє себе у диференційованому підході до відвідувачів, впровадженні у музейну роботу ігрових та театралізованих елементів, наданні можливості тактильного доступу до експонатів [7, с. 3]. Важливим стимулом швидкого розвитку інтерактивних технологій стала зростаюча конкуренція в освітньому просторі, а також у сфері розваг та проведення дозвілля. З початку 2000-х років цій конкуренції сприяв розвиток інформаційних технологій, загальний доступ до мережі Інтернет. Водночас останні дуже розширили можливості взаємодії самих музеїв зі своєю аудиторією.

Інтерактивні форми комунікації з відвідувачами набувають зараз в Україні все більшого поширення, утворюють новий стандарт сучасної музейної практики. Ті чи інші інтерактивні можливості запроваджують у своїй роботі і великі музеї обласних центрів, столичні музейні установи, і музеї невеликих українських міст, чий досвід також, як видається, заслуговує на популяризацію та високу оцінку.

Зокрема, чималий досвід інтерактивної музейної роботи має Художньо-меморіальний музей І.Ю. Рєпіна (м. Чугуїв). Передусім, це стосується одного з його підрозділів — Краєзнавчого музею Чугуєва, найбільшу частину аудиторії якого становлять відвідувачі шкільного віку. У музейному залі, що представляє найдавнішу історію краю, відвідувачі можуть випробувати себе в умовній ролі археолога, або стати учасниками стародавньої гри під назвою «Креймахи», або ж пройти квест, виконуючи завдання ігрового путівника, адаптованого до різних вікових груп [8, с. 72]. На музейній виставці «На захист України» (вона присвячена боротьбі із російською агресією та сепаратистами на Сході України) гості музею мали можливість узяти участь у плетенні справжньої маскувальної сітки [8, с. 73]. Для дитячих груп музей проводив археологічні квест-екскурсії, у ході яких екскурсанти могли виконувати спеціальні завдання у ролях «археологів», «первісних художників», «слідопитів», або ж «ремесників» (зокрема, в останньому разі перетираючи зерна на борошно за допомогою старої зернотерки). За спеціальним замовленням, музей проводив такі екскурсії і для змішаних вікових груп, за участі і дітей, і дорослих [8, с. 73]. Музей у Чугуєві також організовував цикли музейних занять з елементами гри, змагальності та мультимедійних презентацій [8, с. 74].

Кілька інтерактивних починань реалізував краєзнавчий музей м. Нетішина, що був одним з учасників проекту «Матра», організованого музейниками з Нідерландів. (Цей проект реалізовувався у 2006—2009 рр., і був спрямований на обмін досвідом, навчання вітчизняних музейників новітнім підходам у роботі європейських музеїв). Його працівники брали участь у таких тематичних напрямках проекту, як «Сучасний музейний менеджмент» та «Освітні програми у музеї» [9, с. 50]. Використовуючи набуті у проекті нові знання, музей у Нетішині організував виставку «Іграшкове диво» — уроки з елементами майстер-класу з виготовлення традиційної української ляльки, а також низку інтерактивних музейних занять, зокрема, за темами «Культура доби палеоліту» та «Трипільська культура». Для їх проведення в одному із залів музею облаштували «печеру», де учні мали змогу на картонних «стінах» створювати малюнки у стилі мистецтва палеолітичної епохи. Таке «занурення» в обстановку, хоча б й іміто-

вану простими засобами, стає для школярів новим емоційним досвідом, сприяє більшій зацікавленості у вивченні людської культури того часу [9, с. 48]. Ще до участі у «Матра» музейники Нетішина здійснили низку власних інтерактивних проєктів. Зокрема, одним з них стала «Лабораторія молодого дослідника», у рамках якої учні у ролі «науковців» проводили, використовуючи надані музеєм копії мап, інших документів з його фондів, навчальні історико-географічні дослідження місцевих теренів [9, с. 48].

Кількарічний досвід проведення інтерактивних екскурсій має сьогодні Харківський літературний музей. Важливою частиною його постійної експозиції є розділ, присвячений славетному українському філософу Григорію Сковороді, чиє життя було пов'язане зі Слобожанщиною, що називається «Григорій Сковорода: мандрівка за щастям». Зокрема, щоб допомогти юним відвідувачам зрозуміти образ Нарциса, який з'являється в одному з текстів філософа (до нього Сковорода звертався у своїх роздумах про необхідність для людини самопізнання), їм пропонують описати самих себе, а потім зіставити цей опис із власним відображенням у дзеркалі [10, с. 31]. Або, в іншому варіанті, відвідувачі стоять навпроти один одного, один з них робить якісь рухи, а інший — «дзеркало» — намагається їх повторити. Музей також має спеціальну музейну освітню програму про Г. Сковороду, розраховану на дитячу аудиторію. У її рамках діти за тіннями силуетів мають вгадати ту чи іншу тварину, а екскурсовод розповідає, з якої байки філософа ці персонажі, переповідає сюжет та мораль твору [10, с. 31]. У такий спосіб, що передбачає, отже, елемент театральності, певної простої гри, і не вимагає застосування нових технічних засобів, відвідувач «відчуває зменшення культурно-часової дистанції, ототожнює власний набутий досвід із духовним досвідом філософа» [10, с. 32].

Харківський літературний музей використовує інтерактивні елементи також в іншій частині своєї постійної експозиції — «Письменники Розстріляного відродження», що є складовою експозиції «Апокриф: тексти і долі українських письменників 1920-х—1930-х рр.». Зокрема, відвідувачам шкільного віку пропонується узяти участь у літературному квесті «Санаторійна зона», у ході якого їхнє ігрове завдання полягає у відновленні біографії того чи

іншого українського літератора 1920-х, який нібито втратив пам'ять [10, с. 32].

Інтерактивні форми роботи музеїв застосовує і у змінних стаціонарних виставках. Наприклад, у вересні 2011 р. на виставці, присвяченій Василю Стусу, відвідувачам пропонували завдання: здогадатися про призначення речей у валізі політ'язня, або знайти заховані в експозиції «маляви» (на тогочасному тюремному жаргоні так називали невеликі записки, що нелегально передавали «на волю» ув'язнені з тюрми) з віршами поета тощо [10, с. 32].

У листопаді 2018 р. львівський Літературно-меморіальний музей Івана Франка, що розташований у будинку письменника, презентував комплекс новітніх технологічних засобів з елементами театралізованих екскурсій та низкою інтерактивних компонентів. Зокрема, у музеї запроваджено аудіо та відео супровід екскурсій, у ході яких відвідувачі можуть почути сучасне відтворення різноманітних звуків повсякденного життя у будинку письменника, голос видатної співачки Соломії Крушельницької, що була гостею дому літератора. Окрім цього, для відвідувачів музею встановили два тачпади [11].

Із січня 2019 р. сучасний інтерактивний проект діє у львівському Музеї етнографії та художнього промислу. У тій частині постійної експозиції, де представлені старовинні музичні інструменти, відвідувачі мають змогу, завдяки спеціальній програмі та зручному тачскріну, почути їхні «голоси», а також, у синхронізації із звуком, побачити у вікні знакові постаті того часу, коли було написано відповідні музичні твори [12]. Це збагачує враження гостей музею, і водночас дає їм можливість вільно взаємодіяти із експозиційним простором, вибираючи музичні твори у відповідності із власними смаками та інтересами. Ця інтерактивна музейна опція виявилася дуже популярною серед відвідувачів установи, значна більшість яких не оминає її своєю увагою.

До найбільш популярних технологій інтерактивної роботи музеїв належать їхні ігрові форми. Музейній грі загалом властивий високий рівень комунікації, інтенсивний обмін інформацією, різноманітність видів діяльності учасників та їх зміни [13, с. 60]. За визначенням В. Надольської, музейна гра постає синтезом у музейному просторі рольового компонента та предметного середовища, є способом активізації аудиторії [13, с. 60]. Дослідниця акцентує на здат-

ності ігри сприяти більш особистісній взаємодії музею зі своєю аудиторією. Гра — «спосіб дослідження дійсності в контексті особистих інтересів. За допомогою гри музеїв перетворюється у простір, у якому відвідувачі можуть вивчати артефакти, встановлювати з ними зв'язок як з частиною власного повсякденного життя», — зазначила В. Надольська [13, с. 60].

Сьогодні приклади застосування українськими музеями ігрових форм роботи є вельми численними, і тут ми згадаємо лише окремі з них. Національний музей мистецтв імені Б. та В. Ханенків провів квест для батьків з дітьми під назвою «Шукачі в музеї», що являє собою варіант музейної гри у форматі «полювання», під час якої огляд музею відвідувачами відбувається у ході нескладної гри [14, с. 32]. Київський науково-природничий музей проводить для дитячої аудиторії науково-фантастичний квест «Останній мамонт на Землі», «музейну пригоду» «Квітка життя богині Флори» та командні ігри. У ньому також навчають дітей робити годівниці для птахів [14, с. 32]. Херсонський обласний краєзнавчий музей проводив для школярів завдання-гру «Канікули в музеї», під час якої діти за малюнками шукають в експозиції зображений предмет [15, с. 50—51]. Ігрові технології, у тому числі й порівняно прості, дозволяють музеям значно посилити інтерес певної категорії відвідувачів до своїх експозицій, і водночас зробити комунікацію із ними більш емоційно наповненою та суб'єктивізованою.

Якщо для більшості музеїв, що експонують автентичні артефакти, запровадження елементів інтерактивності вимагає дотримання обережного балансу із завданнями збереження останніх, то у музеях, основою експозиції яких є муляжі, копії, типові сучасні предмети, або ж автентичні, але маловразливі експонати (приміром, старі паровози, гармати тощо) простір для інтерактивної роботи є більшим. Передусім, йдеться про можливість тактильного контакту відвідувачів з музейними предметами, тієї чи іншої фізичної взаємодії з ними. До такого типу музеїв належать насамперед наукові та науково-технічні музеї, а також музеї, що прагнуть ознайомити своїх гостей із певним видом професійної діяльності. Саме вони можуть бути повністю інтерактивними. Зокрема, такими є науковий музей «DARWINEUM» у німецькому місті Росток, швейцарський му-

зей «CERN/Universe of particles» (він присвячений сучасним дослідженням елементарних частинок), музей «BMW Museum», «Dornier Aerospace Museum» у німецькому Фрідріхсгавені, музей науки і техніки у Мадриді, розташований у Брюсселі музей «PARLAMENTARIUM», що знайомить відвідувачів із роботою демократичних представницьких інституцій (парламентів), й чимало інших [16].

В Україні прикладом повністю інтерактивного музею може бути «Музей науки» Малої академії наук, що відкрився у жовтні 2020 р. у Києві. Інтерактивні експонати та інсталяції музею, яких понад сотню, наочно, в оригінальній та доступній формі ілюструють та пояснюють різні фізичні явища, дають уявлення про будову людського тіла, про природні процеси, що відбуваються на нашій планеті, тощо [17]. Інтерактивні технології покладено в основу роботи столичного Музею популярної науки і техніки «Експериментаніум», розрахованого передусім на дитячу аудиторію. У Державному музеї авіації імені Олега Антонова (м. Київ), що є сьогодні найбільшим музеєм історії техніки у Східній Європі, відвідувачі можуть заходити у літаки, які там експонуються, сідати у крісло пілота і т. д. У музеї залізничного транспорту, який розташований у Києві на центральному пасажирському вокзалі, демонструються старі вагони, локомотиви тощо, а відвідувачі можуть у них заходити, рухати їхнє обладнання [18, с. 212].

Важливим напрямом сучасної трансформації соціальної ролі музеїв, розширення та модернізації їхньої участі у житті соціуму, посилення впливу на суспільні процеси є збільшення рівня інклюзивності у музейній роботі. Інклюзія — це залучення людей до якої-небудь сфери діяльності, охоплення нею певних спільнот, індивідів, урахування їхніх прав, потреб та інтересів.

Інклюзія у музейній діяльності має декілька відмінних складових. Передусім, йдеться про намагання музеїв залучити до свого простору соціальні групи, із різних причин — правова дискримінація, фізичний та ментальний стан — більшою чи меншою мірою виключені раніше зі сфери музейної роботи. Іншою складовою інклюзії є зусилля «привести до музею» представників соціальних прошарків, що не мають «зовнішніх» перешкод для відвідування музеїв, проте через свій спосіб життя, рівень освіти, бідність та інші причини залишаються байдужими до музейних

експозицій. Інклюзія, отже, постає вельми широким поняттям, яке не можна зводити лише до доступності закладів культури для осіб з інвалідністю (хоча й це, безперечно, є дуже важливою його складовою). Як наголошувала українська дослідниця М. Чорна, «...у сучасному світовому культурному дискурсі поняття інклюзії (inclusion) стало невід'ємним від розмаїття (diversity)» [19, с. 2]. Її основною метою відтак «є знищення існуючих бар'єрів між представниками найрізноманітніших соціальних, культурних, етнічних, релігійних і будь-яких інших груп, збереження культурного різноманіття та залучення до соціокультурного життя всіх, незалежно від їхніх особливостей та розбіжностей» [19, с. 2].

У сучасній Україні, вочевидь, не йдеться про яку-небудь безпосередню етнічну, расову чи релігійну дискримінацію у доступі до музеїв, яка, як видається, історично саме музеям була мало властива. Проте актуальною є проблема фактичної дискримінації осіб з особливими потребами, дії суспільства щодо яких, як влучно зауважили М. Ясеновська та О. Зіненко, «часто стають лакмусовим папірцем інклюзивного ставлення у цілому» [20]. Україна 2010 р. приєдналася до Конвенції ООН про права осіб з інвалідністю, що має визначати загальні рамки державної політики у цій сфері. Відповідно до неї формується й національне законодавство. Зокрема, стаття 19 названої конвенції гарантує людям з інвалідністю право на включення до місцевих спільнот, що передбачає можливість користуватися усіма місцевими ресурсами, бути повністю поінформованими про справи місцевої громади, брати повноправну участь у її діяльності [21, с. 7]. Відвідування ж музеїв, за зауваженням Р. Кравченко та Г. Рудик, це «природна і важлива складова життя людини як соціальної істоти» [21, с. 7]. Музеї є як інформаційним, так і психологічним ресурсом. У цьому зв'язку названі музеологині наголосили, що чимало досліджень вказують на існування кореляції між практиками культурного дозвілля та оцінками людиною якості свого життя [21, с. 7].

У роботі з подолання фактичної дискримінації у музейному середовищі осіб з особливими потребами можна визначити кілька основних напрямків, чи складових. Перший з них — це фізична доступність музеїв та їхніх експозицій. Другий — інформаційна доступність музеїв та музейних програм. Третій

становить доступність самого контенту експозицій, і четвертий — інклюзивна компетентність музейного персоналу. Крім того, частиною інклюзивних практик музеїв є їхня організаційна робота щодо інклюзивності [20, с. 2]. Вважаю, варто погодитися із думкою Р. Кравченко та Г. Рудик, що в ідеалі доступність музею має забезпечуватися як його спеціальним ресурсом — спеціальними програмами, наданням спеціальних послуг, підготовленим персоналом, так і довготривалим партнерством із організаціями, державними та недержавними, що опікуються людьми з інвалідністю [21, с. 14].

Сьогодні українські музеї працюють за усіма названими напрямками, щоправда, просуваючись на цьому шляху вельми різними темпами. Зокрема, чималу роботу у напрямі впровадження та поширення інклюзивних практик музейництва здійснює київський Педагогічний музей України. Значну частину відповідних власних зусиль Педагогічний музей зосередив на роботі з відвідувачами із тяжкими порушеннями зору, через такі, зокрема, заходи, як проведення спеціальних екскурсій, адаптація для незрячих низки музейних виставок, поповнення фондів музею книгами шрифтом Брайля тощо [22, с. 54]. Водночас, працівники музею активно працюють у напрямі поширення власного та світового досвіду інклюзивної музейної діяльності, допомагаючи колегам з інших українських музеїв. Зокрема, 2017 р. працівники музею спільно з Незалежною асоціацією психологів реалізовували музейно-освітній проект «Школа для музейників по роботі з особливими відвідувачами», у рамках якого проводили теоретичні та практичні заїняття для працівників музеїв столиці, а також Львова, Харкова, Чугуєва та Нетішина, спільно з Українською спілкою людей з інвалідністю та Національною сілкою театральних діячів України організували семінар «Аудіоскрипція для сфери культури» (по роботі закладів культури з незрячими) [22, с. 54]. Також фахівці Педагогічного музею консультували колег-музейників із різних регіонів України щодо специфіки роботи із відвідувачами з особливими потребами, асистували (2019 р.) на екскурсіях для таких відвідувачів у Державному політехнічному музеї, проводили заходи із вшанування пам'яті педагогів, що працювали у царині спеціальної педагогіки, популяризували відповідний досвід музею в електронних медіа, соцмережах та багато іншого [22, с. 55].

У напрямі впровадження засад інклюзивності активно просувається київський Музей ім. Ханенків. Зараз для цієї інституції значною проблемою є те, що будівля музею — пам'ятка архітектури, тому закон не дозволяє вносити зміни у її планування, здійснювати реконструкцію і т. п. Водночас, без таких змін збільшити рівень доступності установи для осіб з особливими потребами може бути складно. У пошуках виходу із ситуації, музей ім. Ханенків підготував зараз проект спеціальної додаткової будівлі у своєму подвір'ї, з елементами універсального дизайну простору, де планують розмістити доступні також для інвалідів вбиральню, кафе та інші приміщення [20, с. 9].

Працюючи наразі над просуванням інклюзивності у своїй роботі у віртуальному просторі, музей розробив інклюзивний веб-сайт, дотримуючись принципів інклюзивності ІТ-дизайну, визначених у Web Content Accessibility Guidelines (наборі стандартів доступності інтернет-контенту, розроблених Web Accessibility Initiative, що діє у рамках впливового світового регулятора роботи мережі інтернет World Wide Web Consortium). У розробці сайту узяли участь експерти партнерської організації — соціального підприємства (агенції), 85 відсотків працівників якого становлять особи, що мають різні форми інвалідності [20, с. 9]. Такий підхід сприяв, по-перше, кращій якості сайту, його більшій відповідності реальним вимогам людей із особливими потребами, і водночас — розширенню партнерських зв'язків музею, а отже, його присутності у соціокультурному просторі. Увесь розміщений на сайті медіа-контент має бути забезпечений альтернативними текстами, доступними для скрін-рідерів, мати правильно сформований і структурований текстовий контекст, враховувати специфіку потреб людей із різними порушеннями, у тому числі ментальними [23].

Агенція Inclusive IT залучалася також до роботи над іншими музейних проектами, спрямованих на запровадження інклюзивності. Зокрема, її фахівці узяли участь у розробці (підтриманій Українським культурним фондом) інклюзивної версії сайту «Музею народного мистецтва Гуцульщина та Покуття ім. Й. Кобринського». Крім української, музей Гуцульщини також готує її англійський варіант [24]. Інклюзивний сайт за участі агенції Inclusive IT та підтримки Українського культурного фонду (УКФ)

розробив і київський Музей голодомору-геноциду [20, с. 12]. Тут варто підкреслити, що для УКФ інклюзія є одним з найважливіших орієнтирів роботи та підтримки тих чи інших культурних проєктів, у тому числі музейних.

Програму впровадження інклюзивності розробив Національний музей Тараса Шевченка (під назвою «Музей без бар'єрів: від теорії до практики»). Музей поступово втілює її у життя, отримуючи у цьому експертну підтримку громадських організацій, залучаючи також осіб із інвалідністю [25]. У столичному «Мистецькому Арсеналі» встановлені тактильні таблички, а для своїх фестивалів музеї готує також тактильні мапи [25, с. 12]. Відео, які «Мистецький Арсенал» розміщує у сервісі Ютуб, мають субтитри, а лекції музейних фахівців супроводжує переклад жестовою мовою. У рамках програми інклюзії «Культура без обмежень», яку з 2015 р. реалізує Музей історії міста Києва, його приміщення обладнали сучасними пандусами, ліфтами, пристосованими місцями для відпочинку інвалідів. Для осіб із серйозними порушеннями зору музеї проводять спеціалізовані екскурсії «Доторкнись до історії» (у власній експозиції), екскурсію містом «Київ на дотик», інші заходи [25, с. 8]. Для людей з порушеннями опорно-рухового апарату музеї організовує квест «Музейні таємниці», театралізовані екскурсії тощо [25, с. 8].

Чималу роботу із впровадження засад інклюзії здійснюють музеї Харківщини. Зокрема, у Харківському художньому музеї, Національному музеї Г.С. Сковороди, у Пархомівському художньому музеї ім. П.Ф. Луньова відвідувачі можуть скористатися спеціальними аудогідами. Крім української, вони мають й англійську версію; частина матеріалу також подана у версіях французькою та німецькою мовами. У Харківському художньому музеї відвідувачі можуть також увімкнути відеогід жестовою мовою (він зберігається на окремому планшеті) [25, с. 6]. Участь у розробці аудіогідів узяли незрячі активісти, фахівці-тифлопедагоги Харківського спеціалізованого НВК ім. В. Короленка. У них вбудовані тифлокоментарі, спеціальні звукові ефекти, які допомагають незрячим створити у свідомості певні образи, і водночас є цінковими для інших відвідувачів [25, с. 6].

У Львові на цілі музейної інклюзії спрямовано проєкт «Школа жестової мови: почуй культуру». Він пе-

редбачає навчання екскурсоводів базових засад жестової мови у музеях «Арсенал» (відділ Львівського історичного музею), Національному музеї у Львові ім. Андрея Шептицького» та Львівській національній галереї мистецтв ім. Б.Г. Возницького, а також розробку програми жестових екскурсій. Завершення проєкту дасть можливість знайомитися з експозиціями названих музеїв людям із вадами слуху, що володіють мовою жестів [26].

У рамках проєкту «Пінзель. Тактильна експозиція» львівський Музей Пінзеля (відділ Львівської національної галереї мистецтв ім. Б. Возницького) провів у листопаді 2020 р. тактильну виставку. На ній були виставлені копії восьми скульптур українського майстра барокової пластики з основної експозиції музею, виготовлені із використанням сучасної та вельми дороговартісної технології друку на 3D принтері. Незрячі відвідувачі виставки могли їх торкатися, у такий спосіб знайомлячись із мистецької спадщиною Пінзеля. Також для кожної зі скульптур підготували опис шрифтом Брайля [27].

У 2019—2020 рр. схожий інклюзивний проєкт, під назвою «Торнись ікони», за підтримки громадської організації «Мистецька рада «Діалог» та громадської ініціативи «My Future Heritage», реалізували львівський Національний музей імені Андрея Шептицького та Музей Волинської ікони в Луцьку. За допомогою фотограмметрії, 3D сканування та 3D друку фахівці створили точні зменшені рельєфні копії Богородчанського іконостасу (початок XVIII ст.) та ікони «Христос Вседержитель» (1696 р.), двох шедеврів видатного українського барокового маляра Йова Кондзелевича. Разом із описами шрифтом Брайля, вони надали можливість пізнавати творчість майстра людям із вадами зору [20, с. 17].

Інклюзивні елементи присутні у роботі львівського Державного природознавчого музею Академії наук. На постійній експозиції «Льодовиковий період» представлені тактильні макети прадавніх тварин, природних матеріалів, із якими відвідувачі можуть взаємодіяти самостійно. Експонати цієї виставки використовують і в освітній програмі «Школа льодовикового періоду», призначеній для дітей з інвалідністю [20, с. 14].

У Харківському Художньому музеї у рамках проєкту «Крокуємо інклюзією» (куратора Марія Ясеновська) скульпторка Тетяна Альбицька-Костотомарова

створила об'ємні копії низки творів живопису з музейної експозиції, зокрема, відомого полотна І. Рєпіна «Запорожці пишуть листа турецькому султану». Прагнучи реалізувати проєкт якомога якісніше, у ході роботи музей контактував із потенційними незрячими відвідувачами та відвідувачками, серед яких були спортсменки-паралімпійки [28].

У Тернопільському обласному краєзнавчому музеї з 2017 р. діє програма «Назустріч», відповідно до якої для осіб з особливими потребами музеї проводять оглядові екскурсії, тематичні уроки, використовуючи при цьому мультимедійні та інтерактивні засоби [29, с. 195—198]. У 2018 р. музей уклав угоду про співпрацю з інклюзивно-ресурсним центром Тернопільського національного педагогічного університету ім. В. Гнатюка. Він став базою для лекцій та семінарів з музейної інклюзії, що проводили працівники згаданого центру, зокрема, його керівниця Зоряна Удич [29, с. 196—197]. У межах проєкту «Культурні продукти Рівненщини», що здійснюється за підтримки Українського культурного фонду, над доступністю своїх експозицій для осіб з інвалідністю працює низка місцевих музеїв Рівненщини [30].

Необхідною передумовою просування інклюзії у музейній роботі є набуття персоналом музеїв інклюзивної компетентності. М. Ясеновська та О. Зиненко визначають її так: «Інклюзивна компетентність персоналу музею — це організація комунікації в установах культури між співробітниця(-ка)ми, відвідувач(-к)ами й уразливими групами на принципах поваги до людської гідності без дискримінації, стереотипів та упереджень. Спілкування та взаємодія має враховувати право на особисту самостійність людини, у тому числі свободу робити власний вибір» [20, с. 19]. Сьогодні чимало музеїв в Україні докладають зусиль для формування та вдосконалення інклюзивних навичок своїх працівників.

Зокрема, вище вже згадувалося навчання екскурсоводів жестової мови у низці музеїв Львова, спеціальні лекції та семінари у Тернопільському обласному краєзнавчому музеї. У столиці Національний музей мистецтв ім. Б. та В. Ханенків вчив працівників використовувати т. зв. «легку мову», що має зробити музейні екскурсії зрозумілішими для людей з інтелектуальними порушеннями [20, с. 19]. Київський «Мистецький Арсенал» проводив тренінги для своїх працівників щодо роботи із відвідувачами

з особливими потребами від громадських організацій «Відчуй» та «Inclusive friendly», а також тренінги із написання текстів, які описують візуальні матеріали [20, с. 19]. У Харківському художньому музеї ХОФ «Громадська альтернатива» за підтримки Українського культурного фонду реалізовували для музеїв Харківщини, за участі експертів з Берліна та Харкова освітню програму фестивалю «InclusiON» [20, с. 19]. Зокрема, четвертий такий фестиваль відбувся у Харкові 23—29 вересня 2019 р. Частиною фестивалю стало проведення інклюзивної виставки сучасних артоб'єктів, флешмобу, покликаного популяризувати вивчення жестової мови, а також кількох 18 узейчиками: «Почути Дюрера» для Харківського художнього музею, «Почути філософію» для Літературно-меморіального музею Г. Сковороди та «Почути Малевича» для Художнього музею ім. П.Ф. Луньова у Пархомівці (твори цього всесвітньо відомого митця-модерніста представлені, серед іншого, у збірці музею) [31].

Корисним інструментом просування інклюзивних практик у музейній роботі є сьогодні в Україні спеціальний онлайн-ресурс, що має назву MonitorIN (створений як складова проєкту «Партисипативний інструмент моніторингу доступності закладів культури») та перебуває у вільному інтернет-доступі. Він надає таким закладам, серед них і музеям, можливість здійснити самооцінку стану справ з інклюзивністю у їхній роботі. Серед критеріїв — безбар'єрне архітектурне середовище; наявність у закладу розробленої політики щодо доступності та інклюзивності; система спеціального навчання персоналу; наявність альтернативних форматів та адаптації послуг з урахуванням потреб аудиторії.

Аналіз та поширення нагромадженого досвіду інклюзивної роботи українських музеїв був метою семінару «Доступний музей: інклюзія в музейному просторі», що відбувся у Педагогічному музеї України 19 березня 2019 р. [32]. У своєму виступі на ньому співробітник Львівського історичного музею Тарас Процак аналізував досвід роботи з людьми з особливими потребами музейного відділу історичної зброї «Музей-Арсенал» [32]. Про досвід реалізації інклюзивного проєкту «Музей на дотик» у Музеї народної архітектури і побуту у Львові ім. Климентія Шептицького докладно розповідали його співробітниця Леся Гарасим та Оксана Омельчук [32]. Олек-

сій Караманов, авторитетний український дослідник проблем музейної педагогіки, у своїй доповіді на семінарі («Сучасні підходи до організації проектної роботи в інклюзивному музейному просторі») наголосив на важливості розуміння місії сучасного музею як відкритого культурного та освітнього центру.

Цінним внеском у популяризацію інклюзивних засад музейної роботи стала аналітично-методична записка «Кращі практики інклюзії», підготовлена експертками ХОФ «Громадська альтернатива» за підтримки представництва Фонду Фрідріха Еберта в Україні [20]. Її авторки аналізували новітній досвід українських музеїв із впровадження засад інклюзії у свою роботу, прагнучи продемонструвати найбільш вдалі та найбільш типові практики, показати різні цільові групи, залучені до музейної інклюзії, а також охопити різні регіони України [20, с. 2].

Поруч із інтерактивними технологіями та впровадженням у музейну практику засад інклюзії, і значною мірою у поєднанні з ними, сьогодні у музейному просторі набуває популярності та розвивається така форма музейної активності, як учасницький, або партисипативний музей.

Партисипативний музей можна визначити як музей, який спирає свою діяльність «на змістовно істотній участі відвідувачів, місцевої спільноти, партнерів» [33, с. 53]. Хоча інтерактивні експозиції, новітні технології, що роблять експозиції доступнішими для людей з інвалідністю, також більшою мірою, ніж традиційні, залучають відвідувачів у музейний простір, самі по собі вони залишаються у рамках класичного одностороннього звернення музею до своєї аудиторії, зміст та «месіджі» якого визначає він сам. Натомість, дослідники акцентують на розвитку партисипативних музейних практик у рамках ширшого поняття «культури участі» — усвідомленій та вільній участі людей у культурних процесах, можливості робити власний внесок у створення культурних подій та розвиток культурних процесів [33, с. 53]. Культура участі постає при цьому складовою процесів демократизації культури, зміст яких становить партнерське залучення до творення культурного продукту людей із різним рівнем культурної підготовки [34, с. 62—63]. В іншому аспекті, за визначенням Д. Аганової, культура участі — «це те, що вимагає часу і великої кількості зусиль від музейних співробітників, робота, яка по суті своїй спрямова-

на на суспільну терапію, на те, щоб збільшувати толерантність, розвивати здатність людей приймати іншу думку та жити у складному світі, який простішим уже не стане» [35, с. 78].

З погляду самого музею (музейної інституції), йдеться про трансформацію музейної місії та цінностей — визнання, що думки відвідувачів, сучасні історії та артефакти можуть на рівні із музейними збірками мати статус культурної спадщини. У вимірах культури участі, музей: готовий відмовитися від ролі безумовного експерта; виступає у ролі модератора діалогу, представляє широкий спектр думок у їх динаміці. При цьому «зусилля музейного закладу сконцентровані на дослідженні інтересів і потреб аудиторії, спробах зрозуміти, що саме у колекції може входити в резонанс з життєвими інтересами спільноти і як досягти живого діалогу з сучасністю» [34, с. 62—63].

Становлення культури участі створює можливості для виходу музейного продукту на новий рівень, у тому числі і у таких прагматичних вимірах, як кількість відвідувачів та доходи музеїв [35, с. 78]. У сучасних умовах зростаючої конкуренції на ринку культурних послуг, «економізації культури» (за визначенням австралійської дослідниці Керол Скот) це набуває особливого значення [34, с. 63]. У системі маркетингових, економічних координат музейної діяльності, культура участі межує із т. зв. «краудсорсингом» — практикою передачі деяких виробничих функцій невизначеному колу осіб (наприклад, у розробці дизайну певних продуктів та ін.). Відповідні можливості музеї можуть застосовувати, зокрема, для оцінки та фільтрації музейних колекцій, у тому числі для відбору артефактів для виставок; у формуванні постійної експозиції, її структури та контенту; акумуляванні ідей для визначення стратегії музею, й навіть для розв'язання деяких наукових завдань [33, с. 54].

Н. Саймон, американська дослідниця та палка адептка учасницьких технологій музейництва, наполягає на тому, що сьогодні партисипативні практики для культурних інституцій це не те, що «добре б мати», але те, що «мусить бути», але водночас це не про «замість», але про «та» для традиційних форм музейної роботи. Як наголосила учена, «...ідеалістична місія, що декларується багатьма культурними інституціями — повернути відвідувачів до спад-

щини, зв'язати їх з новими ідеями, підтримати креативність та надихнути їх до позитивних дій, може бути здійснена через партисипативну практику» [36, р. 351]. Учасницька співпраця з музейною аудиторією «...вимагає від персоналу віри у те, що відвідувачі можуть і знайдуть зміст, який є для них найкориснішим. Коли персонал у такий спосіб виявляє свою довіру до відвідувачів, це стає сигналом, що інтереси, вже існуючі погляди та вибір відвідувачів є добрим та цінним у світі цього музею. І це спричинює до того, що відвідувачі почувають себе господарями свого досвіду» [36, р. 38].

Н. Саймон наголошувала на різноманітності «учасницьких опцій» музейної роботи. Відвідувач — творець контенту є лише однією з них, безперечно важливою; проте, на думку дослідниці, фактично саме інші варіанти партисипативності формують найбільшу перспективу впливу відвідувачів на роботу музеїв. Адже ті музейні експозиції, що вимагають від відвідувача самовираження, звертаються лише до крихітної частини музейної аудиторії. При цьому й серед гостей музеїв люди, що здатні та бажають створювати новий контент, також становлять невеликий відсоток від загалу [36, р. 12]. Натомість, набагато більше відвідувачів бажають оцінювати музейний контент, певним чином його «сортувати» та визначати пріоритети. Тому досвід, який можна було б назвати «обмеженою участю», є для музеїв особливо корисним та добрим.

Н. Саймон визначила трьох основних «стейкхолдерів» музейних учасницьких проєктів — інституція, учасники та аудиторія; при цьому до аудиторії слід відносити не лише самих відвідувачів, але й їхнє оточення, спільноти, до яких вони належать [36, р. 13]. З погляду інституції, учасницький проєкт має цінність тоді, коли сприяє реалізації певних складових головної місії музею. Саме тут, зазначила дослідниця, перед музейним персоналом постає непростий виклик — визначити, чим саме відвідувачі можуть бути корисними для місії музею, що вони можуть дати їй такого, чого не можуть дати самі музейники [36, р. 13].

Ключовим моментом у побудові партисипативного проєкту постає формування музейної пропозиції, виходячи із запитів та бажань музейної аудиторії. Отже, передусім слід її вивчити, «скласти мапу» інтересів та потреб потенційних відвідувачів

музею. Ефективним практичним способом персоналізації пропозиції культурної установи постають персоналізовані «точки входу» (entry points) до музею — такий спосіб подання музейної пропозиції, коли потенційного відвідувача інформують про музейний контент не з погляду самого музею, а виходячи з його потенційних інтересів чи бажань. Музей (чи певний музейний електронний інформаційний ресурс), визначають свій контент (різні його компоненти) у категоріях можливого інтересу відвідувача, до прикладу, як: «Я люблю військову історію», або «Я люблю, щоб діти були щасливі», або, навіть «Я люблю горнятко чаю» — як це зробила 2007 р. група англійських музеїв — учасників кампанії «Я люблю музеї» [36, р. 36]. Йшлося, по суті, саме про партисипативний проєкт. Схожим чином працюють аудіогіди, використовуючи які, відвідувач може вибрати варіант екскурсії, що відповідає його самовизначенню — з погляду віку, смаків і т. ін.

Сьогодні українські музеї поступово набувають досвіду партисипативної роботи, змістовного залучення відвідувачів до своєї діяльності. Одним з прикладів може бути проєкт «Новий подих культури: спадщина, наповнена життями мистецтва», що реалізовувався у рамках Програми Східного партнерства з питань культури, і у якому узяли участь кілька українських музеїв. Його основою стала методологія «воркшопів», технології групового навчання, яка ґрунтується на власній активній роботі учасників.

Зокрема, Одеський муніципальний музей особистих колекцій ім. Блещунова у рамках проєкту провів власний воркшоп, учасникам якого пропонували створити складні «колажі», комбінуючи сюжети, форми й функції предметів, представлених у певному музейному залі. Таким чином, учасники воркшопу змогли реалізувати різноманітні творчі задуми, використовуючи широкий спектр актуальних технік колажу — від простої аплікації до багаторівневих просторових конструкцій [37, с. 16]. Інший учасник згаданого проєкту, Херсонський обласний художній музей ім. Шовкуненка, запропонував учасникам воркшопу придумати та провести свої, альтернативні вже існуючим екскурсії музеєм, обираючи музейні об'єкти за власними та цілком довільними критеріями [37, с. 16].

Гарним зразком учасницької музейної практики стали виставки, що їх проводив краєзнавчий музей

у м. Нетішині, використовуючи предмети, принесені відвідувачами. Однією з них стала виставка з історії фотосправи, а іншою — виставка т. зв. «дембельських альбомів» — альбомів фотографій на згадку про службу в армії, які свого часу у Радянській армії створювали військовослужбовці строкової служби, що готувалися до демобілізації [9, с. 50]. Ця виставка, звертаючись до живої, популярної, але водночас й дуже неформальної соціальної практики, розширювала та осучаснювала експозиційну тематику музею, і разом із цим сприяла залученню музейної аудиторії до роботи інституції.

Учасницька музейна робота стала однією з тем музейної тренінгової програми, яку 11—16 липня 2016 р. проводила у Харкові група українських та зарубіжних експертів у співпраці з Українським центром розвитку музейної справи. Вона була частиною програми Pro Museum та реалізовувалася у локаціях Харківського літературного музею за підтримки німецького Gothe-Institut в Україні. Зокрема, учасники тренінгу (більше 30 музейних працівників із Запорізької та Харківської областей) обговорювали такі теми, як «Партисипаційні проекти» та «Комунікація у партисипаційному проекті» [38]. Про партисипативний музей розповідав колегам Мікаель Фер, професор, незалежний музейний куратор з Берліну. Музейна партисипація була також предметом аналізу Дарії Агапової, музейниці із Санкт-Петербурга, яка у своєму виступі визначила партисипативність як протилежність культурі споживання. З погляду музеологині, партисипативний музей є медіатором між людьми, інституціями, смислами; як такий, він займається суспільною терапією [39].

Висновки. Отож наголосимо, що важливі соціальні та культурні зміни після Другої світової війни спонукали музейне середовище до переосмислення своєї соціальної ролі, її «демократизації», пошуку нових форм практичної роботи, нових технологій музейної комунікації. Ці процеси почасти стали продовженням зусиль музейних реформаторів попередніх десятиліть, і відбувалися на тлі якісних змін у теоретичному осмисленні музейництва, зокрема, становлення теорії музейної комунікації, поширення концепції «музеальності», плідної роботи східноєвропейських теоретиків музейної справи.

Серед чималого спектру музейних новацій, що зрештою визначили важливі контури актуального

«профілю» музейної практики, можна виділити інтерактивні форми роботи, інклюзивність, а також музейне учасництво (партисипацію). Їхньою спільною рисою є прагнення до більшого та глибшого залучення аудиторії до музейного простору. Інтерактивність у музейній роботі спрямована на краще, більш емоційно насичене та персоналізоване ознайомлення (взаємодію) відвідувача чи відвідувачки з музейними предметами, отже, повнішу реалізацію їх комунікативного потенціалу. Музейна інклюзія прагне подолати перешкоди на шляху людей до музею, як фізичні, так й соціальні, а також розширити музейну репрезентацію досвіду, цінностей та інтересів різних соціальних груп. Музейна партисипація передбачає партнерство музеїв та їхніх відвідувачів, відтак зсув музейної місії від менторства, наставництва та дидактики до діалогу.

Сьогодні інтерактивність, інклюзія та партисипація стають все більш звичними в актуальній практиці українських музеїв. Інтерактивні музеї є особливо модним трендом музейної роботи, хоча їхній розвиток значною мірою стримує необхідність значних матеріальних, фінансових вкладень. Популярною формою музейної інтерактивності є музейні ігри. Водночас, у практиці роботи вітчизняних музеїв музейна інклюзія представлена передусім заходами із збільшення рівня доступності музеїв для осіб з інвалідністю. При цьому, на жаль, поруч із музеями, які істотно просунулися на цьому шляху, функціонує чимало музейних закладів, що залишаються практично недоступними для людей з особливими потребами. Разом із цим, ширше розуміння музейної інклюзії, яке охоплює прагнення до кращої репрезентації різних спільнот та їхнього досвіду у музейних експозиціях та виставках, також поступово усвідомлюється музейним співтовариством, знаходячи втілення у музейній практиці. Партисипативна ж музейна робота поки що у діяльності українських музеїв представлена поодинокими починаннями окремих установ.

Водночас, інноваційні музейні практики часом ставлять перед музейниками питання, на які немає надто очевидних чи простих відповідей. Передусім, музейне учасництво вимагає пошуку певного балансу між прямим залученням представників громад до музейної діяльності та традиційним музейним завданнями збереження загальноновизнаної спадщини. Водночас, воно вимагає й балансу між музейною ак-

туалізацією непрофесійного досвіду музейної аудиторії та потребою донести до неї професійні знання та навички музейного персоналу.

1. Свенціцький І. *Про музеї і музейництво. Нариси і замітки*. Львів: Діло, 1920. 80 с.
2. Короткова А. Художественный музей как образовательный центр. *Вестник РГГУ. № 17 (79)/11. Научный журнал. Серия «Культурология. Искусствоведение. Музеология»*. Москва, 2011. С. 305—312.
3. Michael J. Mulrian. *John Cotton Dana, John Dewey and the Creators of the Newark Museum: A Collaborative Success in the Art of Progressive, Visual Instruction*. 2001. Seton Hall University. eRepository@Seton Hall. URL: <http://scholarship.shu.edu/cgi/viewcontent.cgi> (access date: 02.10.2021).
4. Anastadiades S. *John Cotton Dana and the Mission of the Newark Museum, 1909—1929. Theses*. Seton Hall University. e Repository@Seton Hall. Рр. 27—29. URL: <http://scholarship.shu.edu/theses/241> (access date: 05.10.2020).
5. Ананьев В. *История зарубежной музеологии*. С.-Петербург, 2014. 136 с.
6. Ананьев В. Лестерская школа музеологии: история, персоналии, идеи. *Вестник Санкт-Петербургского университета*. 2013. Сер. 2. Вып. 2. С. 127—134.
7. Банах В. Музейні інновації та інтерактивність у теорії та практиці музейної справи. *Historical and Cultural Studies*. Vol. 3. № 1. 2016. С. 1—5.
8. Шевченко О.О. Інтерактивна екскурсія як основа музейної комунікації (на прикладі Художньо-меморіального музею І.Ю. Рєпіна). *Вісник Одеського історико-краєзнавчого музею*. 2016. Вип. 15. С. 71—75.
9. Іванець О. Новітні підходи в музейній практиці. Матра/Музеї України (з досвіду міського краєзнавчого музею м. Нетішина). *Історія музейництва, пам'яткоохоронної справи, краєзнавства і туризму в Острозі та на Волині*. 2009. Вип. 2. С. 48—51.
10. Трофименко Т.М. Інтерактивні методи роботи з відвідувачами як різновид музейної комунікації (із практики Харківського літературного музею). *Вісімнадцяті Сумцовські читання: збірник матеріалів наукової конференції «Музей як соціокультурний інститут в умовах інформаційного суспільства», 18 квітня 2012 р.* Харків: Майдан, 2012.
11. Експонати Дому Франка у Львові «заговорять». URL: www.ukrinform.ua/rubric-tourism/2586096-ekspozitsiya-domu-franka... (дата звернення: 15.12.2019 р.).
12. В Музеї етнографії та художнього промислу «ожила» музика. URL: <https://photo-lviv.in.ua/v-muzei-etnografii...> (дата звернення: 10.01.2019).
13. Надольська В. Гра як інтерактивна форма діяльності музеїв. *Lviv Politechnik National University Institutional Repository*. URL: <http://ena.lp.edu.ua>.
14. Суходоля Л. Музей і діти. *Scavenger Hunt. Музейний простір*. 2013. № 1 (7). С. 30—33.
15. Вихор О. Інтерактивний музей для кожного. *Музейний простір*. 2012. № 6. С. 50—51.
16. Брижаченко Н.С. Класифікація музейно-експозиційних просторів, організованих за допомогою використання інтерактивних технологій. *Вісник ХДАДМ*. 2013. № 3. С. 62—67.
17. Велосипед з квадратними колесами і розвінчування міфів: у Києві відкрили інтерактивний «Музей науки». URL: www.5.ua/pauka/velosyped...-255666.html (дата звернення: 30.11.2019).
18. Карпенко Ю., Пащенко Ю. Інтерактивні музеї в умовах розвитку інформаційного суспільства. *Документно-інформаційні комунікації в умовах глобалізації: Матеріали III Всеукраїнської науково-практичної конференції*, м. Полтава, 22 листопада 2018 р. Полтава, 2018.
19. Чорна Мілена. *Справжня інклюзія: not wrong, just different*. 30.04.2020. URL: www.ua.culture.org/texts/spravzhnia-inkluzia... (дата звернення: 12.05.2020).
20. Ясеновська М., Зіненко О. *Країні практики інклюзії*. Friedrich Ebert Stiftung, 2020. 32 с.
21. Кравченко Раїса, Рудик Ганна. *Доступність музеїв для людей з інтелектуальними порушеннями. Методичні рекомендації. За підтримки Українського культурного фонду*. Київ, 2020. 76 с.
22. Міхно О. Інклюзія як напрям роботи Педагогічного музею України. *Art museum: минуле і сьогодення. Зб. наук. статей. Вип. III*. Чернівці, 2019. С. 53—57.
23. Музей Ханенків презентує інклюзивний сайт. URL: <https://responsiblefuture.com.ua/muzej-haneniv-prezentuvav...> 30.10.2019 (дата звернення: 30.11.2019).
24. Сайт Музею народного мистецтва Гуцульщини та Покуття стане інклюзивним та двомовним. URL: <https://report.if.ua/socium/sajt-muzeyu-narodnogo-mystectva...> (дата звернення: 30.06.2021).
25. Віртосу Ірина. Доступне мистецтво, або Як потрапити в музей? URL: <https://ud.org.ua> (дата звернення: 25.06.2021).
26. Львівські музеї «заговорять» жестовою мовою. URL: www.galinfo.com/ua/news/lvivski_muzei_zagovoriat... (дата звернення: 17.06.2021).
27. У Львові запрацювала унікальна тактильна виставка у музеї Пінзеля. URL: <https://4studio.com.ua/novyny/u-lvovi-zapratsovala-unikalna...> (дата звернення: 11.08.2021).
28. У художньому музеї Харкова створюють доступні до дотик картини для незрячих. URL: <https://www.suspilne.media/167468-u-hudoznomu-muzei-harkova...> (дата звернення: 15.08.2021).
29. Чеканова Н.Б. Принцип рівності та толерантності в діяльності Тернопільського обласного краєзнавчого музею. *I Всеукраїнська міждисциплінарна науково-практична конференція «Інклюзивна освіта: ідея, стратегія, результат»*. Матеріали. 8 квітня 2021 р. С. 195—198.

30. Рівненщина зробить музеї інклюзивними. URL: <https://www.istpravda.com.ua/short/2020/07/22/157844> (дата звернення: 15.05.2021).
31. URL: www.fes.kiev.ua/n/cms/25/ (дата звернення: 03.10.2021).
32. Доступний музей: інклюзія в музейному просторі. URL: <https://www.prostir.museum.ua/post/41664> (дата звернення: 07.10.2021).
33. Шуклина Е., Каменский С. Партисипативный музей как актуальная модель взаимодействия музейных сообществ. *Стратегии развития социальных общностей, институтов и территорий: Материалы Международной научно-практической конференции, Екатеринбург, 23–24 апреля 2015 г.* Екатеринбург, 2015. Т. 1. С. 53–56.
34. Ключко Ю.М. Сучасні освітні практики музею у контексті парадигми культури участі. *Українська культура: перспективи євроінтеграції. Інноваційні процеси в сучасній культурі. Матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції (7–8 квітня 2016 р., м. Київ)*. Ч. 1. С. 62–65.
35. Аганова Д. Музейна комунікація у дусі культури участі. *Культ чи культура: учасницькі практики в музеях*. Київ: Видавель Чередниченко А.М., 2021. С. 66–98.
36. Simon Nina. *The Participatory Museum*. Santa Cruz, California: MUSEUM, 2010. 358 p.
37. Ключко Ю. *Практики розвитку креативного підходу в освітній діяльності музею. Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Музезнавство і пам'яткознавство*. Вип. 1. 2018.
38. *Культ чи культура: розвиток учасницьких практик у музеях*. URL: <https://www.museum.pologi.info/kult-chy-kultura...> (дата звернення: 05.07.2021).
39. URL: www.krytyka.com.ua/reviews/kult-chy-kultura...
- Ananiev, V. (2013). Leicester School of Museology: history, personalities, ideas. *Bulletin of St. Petersburg University* (Ser. 2, issue 2, pp. 127–134) [in Russian].
- Banach, V. (2016). Museum innovations and interactivity in the theory and practice of museum work. *Historical and Cultural Studies, 1* (Vol. 3, pp. 1–5) [in Ukrainian].
- Shevchenko, O. (2016). Interactive tour as a basis of museum communication (on the example of the Art Memorial Museum of I. Repin). *Bulletin of Odessa Museum of local history* (Issue 15, pp. 71–75) [in Ukrainian].
- Ivanets, O. (2009). The latest approaches in museum practice. *Matra/Museums of Ukraine* (from the experience of the city museum of local lore in Netishyn). *History of museum work, monument protection, local folklore and tourism in Ostroh and Volyn* (Issue 2, pp. 48–51) [in Ukrainian].
- Trofimenko, T. (2012). Interactive methods of working with visitors as a kind of museum communication (from the practice of the Kharkiv Literature Museum). *Eighteenth Sumtsov Readings: Proceedings of the Scientific Conference «Museum as a Socio-Cultural Institute in the Information Society»*, april 18, 2012. (Kharkiv) [in Ukrainian].
- Exhibits of the House of Franko in Lviv will «speak». Retrieved from: www.ukrinform.ua/rubric-tourism/2586096-eksponaty-domu-franka... (access date: 15.12.2019) [in Ukrainian].
- Music «came to life» in the Museum of Ethnography and Crafts. Retrieved from: <https://photo-lviv.in.ua/v-muzei-etnografii...> (access date: 10.01.2019) [in Ukrainian].
- Nadolska, V. Game as an interactive form of museum activity. *Lviv Politechnik National University Institutional Repository*. Retrieved from: <http://ena.lp.edu.ua> [in Ukrainian].
- Sukhodolya, L. (2013). Museum and children. Scavenger Hunt. *Museum space, 1* (7), 30–33 [in Ukrainian] [in Ukrainian].
- Vihor, O. (2012). Interactive museum for everyone. *Museum space, 6*, 50–51 [in Ukrainian].
- Bryzhachenko, N. (2013). Classification of museum-exhibition spaces organized with the use of interactive technologies. *Bulletin of the KhDADM, 3*, 62–67 [in Ukrainian].
- Bicycle with square wheels and debunking myths: interactive «Museum of Science» opened in Kyiv. Retrieved from: www.5.ua/nauka/velosyped...-255666.html (access date: 30.11.2019) [in Ukrainian].
- Karpenko, Yu., & Pashchenko, Yu. (2018). *Interactive museums in the development of the information society*. Documentary and information communications in the context of globalization: Proceedings of the III All-Ukrainian scientific-practical conference, Poltava, november 22, 2018. Poltava [in Ukrainian].
- Chorna, Milena (2020). *True inclusion: not wrong, just different*. 04/30/2020. Retrieved from: www.ua.culture.org/texts/spravzhnia-inklusia... (access date: 12.05.2020) [in Ukrainian].
- Yasenovska, M., & Zinenko, O. (2020). *Best practices of inclusion*. Friedrich Ebert Foundation [in Ukrainian].

REFERENCES

- Svencicki, I. (1920). *About museums and museology. Essays and notes*. Lviv: Dilo [in Ukrainian].
- Korotkova, A. (2011). Art Museum as an educational center. *Bulletin of the RSUH. Scientific journal. Series «Culturology. Art history. Museology»*, 17 (79)/11, 305–312 [in Russian].
- Michael, J. Mulrian. (2001). *John Cotton Dana, John Dewey and the Creators of the Newark Museum: A Collaborative Success in the Art of Progressive, Visual Instruction*. Seton Hall University. eRepository@Seton Hall. Retrieved from: <http://scholarship.shu.edu/cgi/viewcontent.cgi> (access date: 02.10.2021).
- Anastadiades, S. *John Cotton Dana and the Mission of the Newark Museum, 1909–1929. Theses*. Seton Hall University and Repository@Seton Hall (Pp. 27–29). Retrieved from: <http://scholarship.shu.edu/theses/241> (access date: 05.10.2020).
- Ananyev, V. (2014). *History of foreign museology*. St. Petersburg [in Russian].

- Kravchenko, Raisa, & Rudyk, Anna (2020). *Accessibility of museums for people with intellectual disabilities. Guidelines. With the support of the Ukrainian Cultural Foundation*. Kyiv [in Ukrainian].
- Mikhno, O. (2019). Inclusion as a direction of work of the Pedagogical Museum of Ukraine. *Art museum: past and present. Collection of Scientific articles* (Issue III, pp. 53—57). Chernihiv [in Ukrainian].
- Khanenko Museum presents an inclusive site. Retrieved from: <https://responsiblefuture.com.ua/muzej-hanenkiv-prezentuvav...30.10.2019> (access date: 30.11. 2019) [in Ukrainian].
- The website of the Museum of Folk Art of Hutsul and Pokuttya will be inclusive and bilingual. Retrieved from: <https://report.if.ua/socium/sajt-muzeyu-narodnogo-mystectva...> (access date: 30.06.2021) [in Ukrainian].
- Virtosu, Irina. *Affordable Art, or How to Get to a Museum?* Retrieved from: <https://ud.org.ua> (access date: 30.06.2020) [in Ukrainian].
- Lviv museums will «speak» in sign language. Retrieved from: www.galinfo.com/ua/news/lvivski_muzei_zagovoriat... (access date: 17.06.2021) [in Ukrainian].
- A unique tactile exhibition in the Pinzel Museum has opened in Lviv. Retrieved from: <https://4studio.com.ua/novyny/u-lvovi-zapratsuvala-unikalna...> [in Ukrainian].
- Touch paintings for the blind are being created at the Kharkiv Art Museum. Retrieved from: <https://www.suspilne.media/167468-u-hudoznomu-muzei-harkova...> (access date: 27.09.2020) [in Ukrainian].
- Chekanova, N. (2021). The principle of equality and tolerance in the activities of the Ternopil Regional Museum of Local Lore. *The All-Ukrainian interdisciplinary scientific-practical conference «Inclusive education: idea, strategy, result», april, 8, 2021* (Pp. 195—198) [in Ukrainian].
- Rivne region will make museums inclusive. Retrieved from: <https://www.istpravda.com.ua/short/2020/07/22/157844> (access date: 15.05.2021) [in Ukrainian].
- Retrieved from: www.fes.kiev.ua/n/cms/25/ (access date: 03.10.2021) [in Ukrainian].
- Accessible museum: inclusion in the museum space. Retrieved from: <https://www.prostir.museum.ua/post/41664> (access date: 07.10.2021) [in Ukrainian].
- Shuklina, E., & Kamensky, Yu. (2015). *Participatory museum: a crucial interaction model in museum communities, institutions and territories: Proceedings of the International Scientific and Practical Conference, Yekaterinburg, April 23—24, 2015* (Vol. 1, pp. 53—56). Yekaterinburg [in Russian].
- Klyuchko, Yu. (2016). Modern educational practices of the museum in the context of the paradigm of participatory culture. *Ukrainian culture: prospects for European integration. Innovative processes in modern culture. Proceedings of the All-Ukrainian scientific-practical conference, April 7—8, 2016, Kyiv* (Ch. 1, pp. 62—65) [in Ukrainian].
- Aganova, D. (2021). Museum communication in the spirit of participatory culture. *Culture or culture: participatory practices in museums* (Pp. 66—98). Kyiv: Publisher Cherednichekno A.M. [in Ukrainian].
- Simon, Nina. (2010). *The Participatory Museum*. Santa Cruz, California: MUSEUM.
- Klyuchko, Yu. (2018). Practices of developing a creative approach in the educational activities of the museum. *Bulletin of the Kyiv National University of Culture and Arts. Series: Museum Studies and Monument Studies* (Issue 1) [in Ukrainian].
- Cult or culture: the development of participatory practices in museums. Retrieved from: www.museum.pologi.info/kult-chy-kultura (access date: 07.10.2021) [in Ukrainian].
- Retrieved from: www.krytyka.com.ua/reviews/kult-chy-kultura... (access date: 08.10. 2021) [in Ukrainian].