

УДК 06:374.7:008

**ІННОВАТИКА СУЧАСНИХ МУЗЕЙНИХ ПРОЕКТІВ:  
ВІТЧИЗНЯНИЙ ТА ЗАРУБІЖНИЙ ДОСВІД**

*Морозова Ольга Володимирівна*, КЗ «Рівненський обласний краєзнавчий музей» Рівненської обласної ради, м. Рівне;  
*Морозова Тетяна Петрівна*, доцент, Рівненський центр підвищення кваліфікації та перепідготовки працівників культури Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв, м. Рівне  
kazmerchuk956@gmail.com

Особлива увага приділяється інноваційним формам, що реалізуються у музейному просторі України та зарубіжжя. Подано трактування феномену е-культури та її використання у сучасному музейному середовищі через таку форму як хакатон. Унаслідок аналізу встановлено, що інформативність та змагальність музейних батлів забезпечує їх популяризацію в музейному просторі. Стверджується думка, що музейні проекти спрямовані на збереження історико-культурної спадщини та розкриття можливостей сучасних технологій з метою підвищення конкурентоспроможності музеїв.

**Ключові слова:** музей, інноватика, е-культура, форми музейних проектів, хакатон, батл.

*Постановка проблеми.* Парадигмою музею ХХІ ст. є синергія постійних змін, оновлення поряд зі збереженням надбань минулого. Культурологічна роль музеїв базується на їх активному діалозі з відвідувачами. У сучасних ринкових умовах інноватика стимулюється комерціалізацією музеїв, що спонукає до пошуку нових форм роботи із залучення відвідувачів, які збільшують фінансові надходження, а новітні технології призводять до формотворчих процесів у їх культурно-дозвіллевій діяльності. Потреба в узагальненні накопиченого досвіду щодо інноватики в музейній діяльності та включення музейних проектів до соціокультурного життя суспільства актуалізує заявлену нами тему. Формат статті регламентує нас у повномасштабному висвітленні тих форм, що використовуються у музейному середовищі, тому зупинимось на тих, що презентують інноваційний підхід у роботі музеїв. Поєднуючи вітчизняний та зарубіжний досвід музейні культурні практики стимулюють процес збереження культурної спадщини, регіональний розвиток, налагоджують співпрацю і просування пропонованого продукту в межах держави та на міжнародному рівні.

*Останні дослідження та публікації.* Інноваційні підходи до музейної діяльності розглядаються у публікаціях як науковців, так і практиків. Зокрема, у роботі І. Пантелейчук досліджується феномен інтерактивності, що ґрунтується на комп'ютерних технологіях «у сфері дизайну, виставкової діяльності, включаючи лазерне і голографічне мистецтво, інтерактивні відео інсталяції, анімацію, скульптуру» [14; 16]. Здійснюючи аналітику, К. Котвицька презентує перспективу сучасних музеїв в Україні: «Музей як культурний проект має бути трендовим та враховувати динаміку розвитку інновацій і подій, що відбуваються в суспільстві у межах світу, а не лише певної країни» [12]. Культурні практики зарубіжного досвіду та їх використання у контексті культурної політики України досліджують З. Босик і А. Семенюк [2]. Нідерландські дослідниці Е. Гохстрат і А. В. Гейн наголошують на тому, що врахування потреб музейної аудиторії спонукає до пошуку музейних інновацій [7]. Аналіз вищезазначених досліджень засвідчує, що значна кількість матеріалів певною мірою концентрується навколо інноватики в музейному просторі. Таким чином створюється як теоретична, так і практична база для трансформації сучасних музеїв.

*Мета статті* – узагальнення досвіду присутності інноваційних форм культурно-мистецьких проектів у сучасному музейному просторі.

*Методологія дослідження.* Системно-теоретичний підхід дозволив виокремити сучасні культурні практики та їх імплікацію у музейне середовище. У роботі застосовано комплексну методологію, що передбачає поєднання методів структурно-функціонального і порівняльного аналізу, використано також специфічні музеєзнавчі методи. За допомогою методів спостереження і хронометрування виявлено реакцію аудиторії на атрактивність сучасних музейних проектів.

*Наукова новизна* полягає у систематизації та структуруванні формо виявів інноваційних музейних проектів та акцентуації їх місця у вітчизняному та зарубіжному музейному середовищі.

*Виклад матеріалу дослідження.* Інноватика музейних проектів корелюється їх формотворчим виявом, як і навпаки. Форма не є чимось застиглим, вона перебуває у динаміці, постійно змінюється, удосконалюється, синергує. Доказом системної трансформації музеїв є дослідження Т. Белофастової, яка у своїй дисертації констатує ситуацію 1970–1990-х років, коли «під впливом ідей американських

музеєзнавців про комунікативну модель музею» пошук музейників Західної Європи спрямовувався на «розвиток тих форм, що орієнтуються на розуміння відвідувача як активного учасника музейної комунікації: елементи театралізації і рольової гри, спеціалізовані виставки для дітей, інвалідів, використання нетрадиційних для музею методик (концерти в музейних залах, костюмовані бали, відтворення традиційних народних обрядів, влаштування дитячих свят тощо)». А далі вона констатує: «В практиці вітчизняних музеїв подібні форми роботи поки що, на жаль, не набули належного поширення» [1; 13].

Музеї України 2018 р. масово продукують вищезазначені форми та ведуть активний пошук інноваційних проектів. Аналіз історії та сучасної практики виводить на поверхню до сотні форм, якими послуговуються музеї. Це твердження кореспондується такими дослідниками, як: Т. Белофастова, І. Ломачинська, В. Шевченко, Т. Юренєва, М. Юхневич та ін. Так, Т. Белофастова виокремлює дві категорії форм, що використовуються музеями: традиційні – усталені з роками та нетрадиційні – запозичені з інших сфер (олімпіади, конкурси, вікторини, КВК, бали, концерти, уроки тощо) [1; 12].

Сучасні музейні проекти комплексно відтворюють концептуально обумовлене середовище з рядом компонентів, про які заявляє О. Сошнікова відносно експозиційного завдання. Це співвідношення «експонатів і тематики, архітектури і предметно-просторової стилістики, дидактичного матеріалу і технологічних режимів». Цей ряд «об'єднується загальним концептуально-художнім задумом в єдину цілісну предметно-просторову систему, містить значний інформаційний потенціал». Концептуально-візуальна система є «об'єктом і продуктом творчості художника-експозиціонера у співдружності з науковим співробітником музею, іноді за участю сценариста» [19; 8]. Лише творчий підхід до перелічених компонентів сприяє інноватиці в музейній діяльності.

Звернемось до ескізного аналізу інноваційних форм сучасних музейних проектів.

Регіоніка відіграє важливу роль у продукуванні інноваційних форм, тому що їх змістонаповнення близьке аудиторії. Зокрема, музейну регіоніку представляє С. Виткалов у своїй монографії «Рівненщина: культурно-мистецький потенціал в парадигмах сучасності», зосереджуючи увагу, крім іншого, на культурно-мистецьких проектах – «Музейні гостини», «Мистецтво одного села», експозиція «Книжковий всесвіт: із фондової колекції музею XVI – першої половини XVII ст.» (м. Рівне), «Замкові гостини» (м. Острог) та ін., що є найбільш визнаними серед відвідувачів музеїв. Він зазначає, що «музей уніфікує образ культури, візуалізує її певний норматив, конвенційний формат історії і сучасності, намагаючись стати системою повного візуального контролю» [4; 214].

Найкреативнішим музеєм щодо створення нових форм роботи з відвідувачами А. Панченко називає Харківський літературний музей. «В арсеналі їх роботи театралізовані свята, інсценування, майстер-класи, квести, розважальні програми, тренінги, турніри, вікторини, кінопокази, рольові ігри, порт-фоліо тощо» [15; 222]. О. Гладун подає перелік новітніх форм діяльності Черкаського обласного художнього музею: «квести, музейні ігри, інтерактивні екскурсії із додатковим аудіо-, музичним супроводом, театралізовані екскурсії; день вихідного Дня у музеї, реєстрація шлюбів у музеї – виїзні церемонії за національними українськими традиціями, світські реєстрації, спрямовані на розширення музейних послуг, створення сучасного культурного продукту» [5; 73]. Успішним кейсом у сфері музейної діяльності є розважально-освітній простір «Книга» Харківського літературного музею, наповнений змінними експозиціями, освітніми заходами, інтерактивними заняттями з літературознавства, тренінгами, практичними семінарами, консультаціями, освітніми виставками [12].

В Етнографічному музеї Кракова на основі виставки «Весілля XXI» здійснено наукове дослідження сучасного весільного обряду, що «перетворилось на іронічну, веселу історію, стильно, тонко і розумно представлену через експонати, життєві розповіді, фото, книги, фільми» [12]. З оглянутих матеріалів можна констатувати, що культурологічний підхід у діяльності музеїв за рахунок втілення інноваційних форм вирізняє їх та робить не подібними один на одного.

Інноватика музейних проектів забезпечується використанням здобутків електронної культури (е-культури). У «Стратегії розвитку інформаційного суспільства в Україні» е-культура визначається як «форма культури, яка передбачає стимулювання та мотивування поширення здобутків у сфері культури за допомогою інформаційно-комунікативних технологій» [20]. Щодо електронних версій культурного надбання музеїв наголошується на забезпеченні «процесів переведення в електронну форму документів архівних, бібліотечних, музейних фондів, інших закладів культури та створення електронних інформаційно-пошукових систем з історії, культури, народної творчості, сучасного мистецтва України» [20].

Хакатони є відповіддю на реалізацію цієї стратегії. Хакатон – це акція, в ході якої різні спеціалісти в галузі розробки програмного забезпечення інтенсивно і згуртовано разом працюють над розв'язанням існуючої проблеми, або створенням нового додатку чи сервісу. Зарубіжний досвід

засвідчує долучення музейних працівників до подібних хакатонів, так у Сан-Франциско, окрім музейників, на ньому присутні: і OS-розробники, дизайнери, бек-енд розробники, бібліотекарі, письменники, гіганти видавничого ринку, невеликі нішеві видавництва, студенти ВНЗ [3]. Як правило, це може бути декілька команд, що пропонують свої проекти, з яких вибирають найкращі. Хакатони сприяють спілкуванню зацікавлених спеціалістів, розробці та популяризації власних рішень. Вони тривають від одного дня до тижня. У Німеччині, «180 учасників дата хакатону Кодування да Вінчі завантажили 600000 вільних файлів у Вікісховище: фільми столітньої давності, записи механічного піаніно, фотографії Другої світової війни, відскановані сухі квіти та інше культурне надбання з німецьких музеїв, архівів і бібліотек» [7].

У музейній сфері України хакатони використовуються для розробки інноваційних технологій. На них теж запрошуються, крім розробників програм, музейні працівники. Наприклад, одним із завдань хакатону в Дніпрі було «покращення доступу до мистецтва: створення мультимедійних експозицій, мобільних додатків для відвідування музеїв он-лайн» [10]. На хакатоні «Культурний код міста» в Івано-Франківську були присутні проєктувальники мобільних додатків, IT-спеціалісти, розробники, художники, менеджери проєктів, інженери, урбаністи, архітектори, держслужбовці, працівники музеїв, креативники, дизайнери, діджиталісти, стартапери, ентузіасти міста [21]. Програма арт-хакатону «Культурний код міста», що відбувся у Києві, включала лекцію на тему «Креативний потенціал музею у творчому місті», в якій мова йшла про те, «як через культуру участі створювати музейний контент спільно з музеєм» [13]. Інноваційний виклик київського хакатону – це відповідь на питання: «Як музеї можуть стати джерелами історій про еволюціонуюче місто та які можливості дають технології для інтеграції музеїв в екосистему творчого міста?». На іншому хакатоні в Києві «Kyiv Smart City» перше місце посіла команда «Brotherhood» з проєктом «MUSARIUM». Девіз проєкту «Відвідуй. Пізнавай. Перемагай». Він покликаний за допомогою квестів для смартфона зорієнтуватись у музейному просторі, акцентувати увагу на цікавих та незвичайних експонатах, а також позмагатись із друзями, чим зробити відвідування музеїв більш захоплюючими. У даному випадку мобільний додаток містить набір різноманітних завдань (питання, головоломки) різного рівня складності, які необхідно виконати, знаходячись у музеї. [17]. Складати нові квести можуть самі працівники музеїв за допомогою веб-інтерфейсу.

На регіональному рівні відділом освіти, молоді та спорту Сарненської РДА Рівненської обл. проведено семінар-практикум керівників гуртків та музеїв еколого-натуралістичного та краєзнавчого напрямів загальноосвітніх та позашкільних навчальних закладів (2017 р.), під час якого проведено хакатон, результатом якого було виділення форм та методів реалізації STEM-підходів у гурткової роботі, а учнівський хакатон був присвячений темі: «Енергозбереження – шлях у майбутнє» [18].

Отже, хакатони стимулюють креативний розвиток музейництва, залучають молодіжну аудиторію, пропонуючи їй інтерактивну взаємодію з музейним продуктом. Як зазначається у книзі Е. Гохстрат та А. В. Гейн щодо музейної діяльності: «Змінювались способи презентації від постійних ілюстративних експозицій, коли відвідувачам демонстрували і розповідали про усталені ціннісні значення, до інтерактивних, де відвідувач через взаємодію з експонатами може емоційно пережити і розкрити цінності та інтерпретувати значення і сенси експозиції. При цьому, відповідно, змінювались методи і форми освітньої діяльності музею» [6; 5].

Ще одним прикладом інноватики може бути музейний батл. Батл – («battle» – з англ. «битва, поєдинок») це, як правило, танцювальний двобій за звання сильнішого, де кожен учасник або колектив по чергово упродовж 30 секунд і більше (за домовленістю) виконують рухи у відповідності до заданого стилю. Допускається словесна взаємодія, іронізування, пародія, але не повтор рухів. У фіналі потрібно достойно прийняти поразку. Але дана форма використовується не лише у хореографії. Сьогодні проводяться батли цікавих фактів, інтелектуальні, музичні, літературні, кулінарні тощо. У вересні 2017 р. Twitter-батл влаштували Музей природознавства та Музей науки у Лондоні. Спонукав їх до цього мікроб логер Vednarz своїм запитанням: «Який лондонський музей виграв би у битві за звання найкрутішого, які виставки та експонати допомогли б вам стати переможцем?». Працівники вищезазначених музеїв почали викладати світлини найдивовижніших експонатів (скам'янілості, комахи, скелети тварин та ін.), супроводжуючи їх дотепними підписами, коментарями, відповідями на закиди суперника. Ось, наприклад, фрагмент діалогу: «У нас є динозаври. Поза конкуренцією», – написав Музей природознавства під відповідною світлиною; «У вас лише скам'янілості, зате у нас є роботи, винищувач Спітфайр і найдавніші отрути. Бум!», – відповів Музей науки [8]. У фіналі Музей природи представив динозавра, надрукованого на 3D принтері. У результаті битви була нічия, але таке змагання зробило ці музеї ще більш відвідуваними.

Інший приклад, коли працівники Львівського національного літературно-меморіального музею І. Франка ініціювали фотошоп-батл на «заміщення вакантної посади» музейного kota, подібного до того, який за життя був у І. Франка, а це був кіт рудого окрасу [11]. 2016 р. у Національному музеї літератури України організували поетичний батл на найкраще читання віршів Л. Костенко до дня її народження. Переможців обирали глядачі [9].

У Національному художньому музеї України у програмі виставки «Лабіринти Аксініна» презентовано психологічний батл про природу творчості між гештальт-терапевтом і художником В. Селівановим та психоаналітиком і мистецтвознавицею Т. Цвілодуб, на якому модерувала мистецтвознавець О. Балашова [16].

Таким чином, музейні працівники в ході батлів вводять в інформаційний простір експонати, зацікавлюючи потенційних відвідувачів, а також мають можливість спілкування та тісної співпраці між собою у конкурентному двобої. Сучасні формо вияви музейних проєктів спонукають музеї до знаходження свого «обличчя», специфіки, своєрідності, неподібності на інші заклади.

*Висновки.* Перспективи розвитку сучасних музеїв лежать у площині відкритості до інновацій. Лише за таких умов можливий їх поступ та відвідуваність. Для інноваційних проєктів важливими є відповідне актуальне змістонаповнення, глибина задуму, креативність подачі, використання Інтернет простору, новітніх технологій, вивчення та запозичення зарубіжного досвіду. Провідне місце в даній парадигмі посідають сучасні форми музейних проєктів, базуючись на наявних музейних предметах, що знаходяться у фондосховищах, експозиціях, виставкових залах. Такими формами є історичні реконструкції, квести, презентації, шоу, майстер-класи, хакатони, батли тощо. Їх топовість та швидке розповсюдження музеями України пояснюється змістовністю, емоційністю, діалогічністю, креативністю.

*Перспективи подальших досліджень* лежать у площині структурування форм інноваційних музейних проєктів.

### Список використаної літератури

1. **Белофастова Т. Ю.** Педагогічні засади діяльності музею як соціально-культурного центру: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.06 – «Теорія, методика і організація культурно-просвітньої діяльності» / Т. Ю. Белофастова. – Київ, 2003. – 20 с.
2. **Босик З. О.** Культурні практики зарубіжного досвіду з охорони нематеріальної культурної спадщини в контексті культурної політики України / З. О. Босик, А. В. Семенюк // Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури: зб. наук. пр. – Київ : Міленіум, 2015. – Вип. XXXIV. – С. 3–10.
3. **Видавничий хакатон у Сан-Франциско:** видавці, програмісти, дизайнери та інші [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://www.chytomo.com/news/vidavnichij-xakaton-u-san-francisko-vidavci-programisti-dizajneri-ta-inshi>
4. **Виткалов С. В.** Рівненщина: культурно-мистецький потенціал в парадигмах сучасності: монографія / за ред. проф. Виткалова В. Г. / С. В. Виткалов. – Рівне : ПП ДМ, 2012. – 416 с.
5. **Гладун О. Д.** Модель інтеграції музею у соціум (на прикладі Черкаського обласного художнього музею) / О. Д. Гладун // Музеї та реставрація у контексті збереження культурної спадщини: актуальні виклики сучасності : матеріали Міжнар. наук.-практ. конф., м. Київ, 6-7 червня 2017 / редкол. : В. Г. Чернець (голова) та ін. – Київ : НАКККіМ, Асоціація реставраторів України, 2017. – С. 71–75.
6. **Гохстрат Е.** Теорія навчання Девіда Колба в музеї: Мрійник, Мислитель, Прагматик, Діяч / пер. із голланд. Н. Карпенко / Е. Гохстрат, А. В. Гейн. – Київ : Вид. Чередниченко А. М., 2015. – 96 с.
7. **Дата хакатон Кодування да Вінчі:** цифрове життя культурної спадщини у Німеччині [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://www.creativecommons.org.ua/980>
8. **Два музеї влаштували батл у Twitter за звання найкрутішого.** Перемогли динозаври [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://life.pravda.com.ua/society/2017/09/19/226521/>
9. **День народження Ліни Костенко відзначили в музеї ... поетичним батлом** [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://www.prostir.museum.ua/post/36839>
10. **Животова С.** Культурний код міста / арт-хакатон [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://www.indigohire.com/ru/blog/kulturnij-kod-mista-art-xakaton/>
11. **Кіт, що стане легендою.** У музеї Франка у Львові відкрили вакансію музейного kota [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://nv.ua/ukr/lifestyle/life/kit-shcho-stane-legendoju-u-muzeji-franka-u-lvovi-vidkrili-vakansiju-muzejnogo-kota-829856.html>
12. **Котвицька К.** Показати з кращого боку: як українські музеї стають сучасними / К. Котвицька [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://zeitgeist.platfor.ma/museum-in-ua/>
13. **Креативний потенціал музеїв обговорили під час міського арт-хакатону в Києві** [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://www.prostir.museum.ua/post/35309>
14. **Пантелейчук І. В.** Трансформація музею як соціокультурного інституту (XX – початок XXI століття): автореф. дис. ... канд. істор. наук: 17.00.01. – «Теорія та історія культури» / І. В. Пантелейчук. – Київ : КНУКіМ, 2006. – 20 с.

15. **Панченко А. В.** Музейно-педагогічні та інтерактивні програми в музеях Харківської області / А. В. Панченко // Всеукраїнський музейний форум: матеріали наук.-практ. конф. / за ред. Л. О. Гріффена. – Переяслав-Хмельницький, 2017. – С. 219–222.

16. **Програма заходів у рамках виставки «Лабіринти Аксініна» в Національному художньому музеї України** [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://prostir.useum.ua/post/40059>

17. **Саліженко Ю.** Культурний код: три ідеї для людей на хакатоні «Kyiv Smart City» / Ю. Саліженко [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://pb.platfor.ma/khakaton-kyiv-smart-city/>

18. **Семінар-практикум керівників гуртків та музеїв еколого-натуралістичного та краєзнавчого напрямів в загальноосвітніх та позашкільних навчальних закладів** [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://osvita.sarny-rda.gov.ua/470-2/>

19. **Сошнікова О. М.** Соціокультурний контекст музейної комунікації: автореф. дис. ... канд. філософ. наук : 09.00.04 – «Філософська антропологія, філософія культури» / О. М. Сошнікова. – Харків : ХНУ ім. В. Н. Каразіна, 2012. – 14 с.

20. **Стратегія розвитку інформаційного суспільства в Україні** [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://zakon.rada.gov.ua/laws/show/386-2013-%D1%80>

21. **У Франківську пройде третій в Україні арт-хакатон «Культурний код міста»** [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [http://kurs.if.ua/news/u\\_frankivsku\\_proyde\\_tretiy\\_v\\_kraini\\_arthakaton\\_kulturnyy\\_kod\\_mista\\_26895.html](http://kurs.if.ua/news/u_frankivsku_proyde_tretiy_v_kraini_arthakaton_kulturnyy_kod_mista_26895.html)

## References

1. **Bielofastova T. Yu.** Pedagogični zasady diialnosti muzeiu yak sotsialno-kulturnoho tsentru: avtoref. dys. ... kand. ped. nauk: 13.00.06 – «Теорія, методика і організація культурно-просвітної діяльності» / Т. Ю. Білофастова. – Київ, 2003. – 20 с.

2. **Bosyk Z. O.** Kulturni praktyky zarubizhnogo dosvidu z okhorony nematerialno ikulturnoi spadshchyny v konteksti kulturnoi polityky Ukrainy / Z. O. Bosyk, A. V. Semeniuk // Aktualni problemy istorii, teorii ta praktyky khudozhnoi kultury: zb. nauk. prats. – Kyiv : Milenium, 2015. – Вип. KhKhKhIV. – С. 3–10.

3. **Vydavnychi khakaton u San-Frantsysko:** vydavtsi, prohramisty, dyzainery ta in. [Elektronnyi resurs]. – Rezhym dostupu : <http://www.chytomo.com/news/vidavnychij-xakaton-u-san-francisko-vidavci-programisti-dizajneri-ta-inshi>

4. **Vytkalov S. V.** Rivnenshchyna : kulturno-mystetskyi potentsial v paradyhmakh suchasnosti: monohrafiia / za red. prof. Vytkalova V. H. / S. V. Vytkalov. – Rivne : PP DM, 2012. – 416 с.

5. **Hladun O. D.** Model intehratsii muzeiu u sotsium (na prykladi Cherkaskoho oblasnohok hudozhnoho muzeiu) / O. D. Hladun // Muzei ta restavratsiia u konteksti zberezhennia kulturnoi spadshchyny: aktualni vyklyky suchasnosti : materialy Mizhnar. nauk.-prakt. konf., m. Kyiv, 06-07 chervnia, 2017 / redkol. : V. H. Chernets (holova) tain. Kyiv : NAKKKiM, Asotsiatsiia restavroriv Ukrainy, 2017. – С. 71–75.

6. **Hokhstrat E.** Teoriia navchannia Devida Kolba v muzei: Mriinyk, Myslytel, Prahmatyk, Diach / per. z hollandskoi N. Karpenko / E. Hokhstrat, A. V. Hein. – Kyiv : Vydavets Cherednychenko A. M., 2015. – 96 с.

7. **Data khakaton Koduvannia da Vinchi:** tsyfrove zhyttia kulturnoi spadshchyny u Nimechchyni [Elektronnyi resurs]. – Rezhym dostupu : <http://www.creativecommons.org.ua/980>

8. **Dva muzei vlashtuvaly batl u Twitterza zvannia naikrutishoho.** Peremohly dynozavry [Elektronnyi resurs]. – Rezhym dostupu : <https://life.pravda.com.ua/society/2017/09/19/226521/>

9. **Den narodzhennia Liny Kostenko vidznachyly v muzei...poetychnym batlom** [Elektronnyi resurs]. – Rezhym dostupu : <http://www.prostir.museum.ua/post/36839>

10. **Zhyvotova S.** Kulturnyi kod mista / art-khakaton [Elektronnyi resurs]. – Rezhym dostupu : <https://www.indigohire.com/ru/blog/kulturnij-kod-mista-art-xakaton/>

11. **Kit, shcho stane lehendoiu.** U muzei Franka u Lvovi vidkryly vakansiiu muzeinoho kota [Elektronnyi resurs]. – Rezhym dostupu : <http://nv.ua/ukr/lifestyle/life/kit-shcho-stane-legendoju-u-muzeji-franka-u-lvovi-vidkrili-vakansiju-muzejnogo-kota-829856.html>

12. **Kotvytska K.** Pokazaty z krashchoho boku: yak ukrainski muzei staiut suchasnymy / K. Kotvytska [Elektronnyi resurs]. – Rezhymdostupu : <http://zeitgeist.platfor.ma/museum-in-ua/>

13. **Kreatyvnyi potentsial muzeiv obhovoryly pid chas miskoho art-khakatonu v Kyievi** [Elektronnyi resurs]. – Rezhym dostupu : <http://www.prostir.museum.ua/post/35309>

14. **Panteleichuk I. V.** Transformatsiia muzeiu yak sotsiokulturnoho instytutu (KhKh – pochatok XXI stolittia): avtoref. dys. ... kand. istor. nauk: 17.00.01. – «Теорія та історія культури» / І. В. Пантелеїчук. – Київ : KNUKiM, 2006. – 20 с.

15. **Panchenko A. V.** Muzeino-pedahohichni ta interaktyvni prohramy v muzeiakh Kharkivskoi oblasti / A. V. Panchenko // Vseukrainskyi muzeinyi forum: materialy naukovy-praktychnoi konferentsii / zared. L. O. Hriffena. – Pereiaslav-Khmelnyskyi, 2017. – С. 219–222.

16. **Prohrama zakhodiv u ramkakh vystavky «Labirynty Aksinina» v Natsionalnomu khudozhnom umuzei Ukrainy** [Elektronnyi resurs]. – Rezhymdostupu : <http://prostir.museum.ua/post/40059>

17. **Salizhenko Yu.** Kulturnyi kod: try idei dla liudei na khakatonі «Kyiv Smart City» / Yu. Salizhenko [Elektronnyi resurs]. – Rezhym dostupu : <http://pb.platfor.ma/khakaton-kyiv-smart-city/>

18. *Seminar-praktykum kerivnykiv hurtkiv ta muzeiv ekolohe-naturalistychnoho ta kraieznavechoho napriami v zahalnoosvitnikh ta pozashkilnykh navchalnykh zakladiv* [Elektronnyi resurs]. – Rezhym dostupu : <http://osvita.sarny-rda.gov.ua/470-2/>

19. *Soshnikova O. M.* Sotsiokulturnyi kontekst muzeinoi komunikatsii: avtoref. dys. ... kand. filosof. nauk : 09.00.04 – «Filosofska antropohiia, filosofiia kultury / O. M. Soshnikova. – Kharkiv : KhNU im. V. Karazina, 2012. – 14 s.

20. *Stratehiia rozvytku informatsiinoho suspilstva v Ukraini* [Elektronnyi resurs]. – Rezhym dostupu : <http://zakon.rada.gov.ua/laws/show/386-2013-%D1%80>

21. *U Frankivsku proide tretii v Ukraini art-khakaton «Kulturnyikodmista»* [Elektronnyi resurs]. – Rezhym dostupu : [http://kurs.if.ua/news/u\\_frankivsku\\_proyde\\_tretiy\\_v\\_ukraini\\_arhakaton\\_kulturnyy\\_od\\_mista\\_26895.html](http://kurs.if.ua/news/u_frankivsku_proyde_tretiy_v_ukraini_arhakaton_kulturnyy_od_mista_26895.html)

#### INNOVATIONS OF MODERN MUSEUM PROJECTS: HOME AND FOREIGN EXPERIENCE

**Morozova Olga**, Communal institution «Rivne museum of regional studies» of Rivne Regional Soviets, Rivne;

**Morozova Tatiana**, associate professor, Rivne center of in-plant training and retraining of workers of culture of National academy of managerial staff of Culture and Arts, Rivne

In the article the special attention is spared to the innovative forms that will be realized in museum sphere of Ukraine and abroad. Interpretation of the phenomenon of e-culture and its use is given in modern museum environment through such form as hackathon. It is set as a result of analysis, that informing and competitiveness of museum battles provide their popularization in the museum sphere. Author firmly establishes an idea, that museum projects are sent to maintain historic-cultural heritage and to open possibilities of modern technologies with the aim to increase the competitiveness of museums.

**Key words:** museum, innovations, e-culture, forms of museum projects, hackathon, battle.

UDC 06:374.7:008

#### INNOVATIONS OF MODERN MUSEUM PROJECTS: HOME AND FOREIGN EXPERIENCE

**Morozova Olga**, Communal institution «Rivne museum of regional studies» of Rivne Regional Soviets, Rivne;

**Morozova Tatiana**, associate professor, Rivne center of in-plant training and retraining of workers of culture of National academy of managerial staff of Culture and Arts, Rivne

Requirement in generalization of the accumulated experience in relation to innovations in museum activity and including of museum projects to fluid socio-cultural life of society actualizes the declared theme.

**The aim of the article** – generalization of experience of presence of innovative forms of cultural and art projects in modern museum sphere.

**Research methodology.** System-theoretical approach allowed to distinguish modern cultural practices and their implication in museum environment. Complex methodology that uses combination of methods of structural-functional and comparative analysis was implemented, as well as specific specialist in museum management methods. By means of methods of supervision and time-study the reaction of audience on attractiveness of modern museum projects is educed.

**Results.** The prospects of development of modern museums lie in plane of openness to the innovations. Only on such conditions their advancement and attendance are possible. For innovative projects corresponding actual content, depth of intention, creativity of serve, use of Internet space, the newest technologies, study and borrowing of foreign experience are important. The leading role in this paradigm belongs to modern forms of museum projects, being based on present museum objects, that are in museum storages, displays, and show-rooms. Such forms are historical reconstructions, quests, presentations, shows, master classes, walkathons, battles and etc. Their leading positions and rapid distribution through the museums of Ukraine is explained by the richness of content, emotionality and creativity. Modern forms of museum projects induce museums to find their «face», specific character, originality, unsimilarity with other establishments.

**Novelty.** A scientific novelty consists in systematization and structural analysis of forms of innovative museum projects and emphasis of their place in a home and foreign museum environment.

**The practical significance.** A practical value consists in that research materials can be used for writing of scientific and methodical essays, further development of strategy of museums, studuing of disciplines of specialist in museum management aspiration.

**Key words:** museum, innovations, e-culture, forms of museum projects, hackathon, battle.

Надійшла до редакції 2.11.2017 р.