

https://doi.org/10.31516/2410-5325.064.18

УДК [008:069]:004

А. О. Фененко, аспірант, Харківська державна академія культури,
м. Харків

it@museum.kh.ua

<https://orcid.org/0000-0002-3259-454X>

ВІРТУАЛЬНИЙ ОБ'ЄКТ У СИСТЕМІ ЗБЕРЕЖЕННЯ КУЛЬТУРНОЇ ПАМ'ЯТІ (КУЛЬТУРОЛОГІЧНИЙ ТА ЗАКОНОДАВЧИЙ АСПЕКТИ)

Досліджено можливі напрями використання віртуальних об'єктів у процесі комплексної музеалізаційної діяльності, спрямованої на формування та збереження культурної пам'яті через актуалізацію об'єктів культури в просторі віртуальної реальності. Розглянуто проблему музеєфікації віртуальних об'єктів і формування правової бази щодо збереження цифрового надбання як у світі, так і в Україні. Визначено особливості музеєфікації віртуальних об'єктів унітарного та комплексного характеру. Розглянуто напрями використання віртуальних об'єктів у рамках позаінституційної форми процесу музеалізації як засобу збереження культурної пам'яті.

Ключові слова: музеалії, віртуальна музеалізація, цифрове надбання, культурна пам'ять.

А. О. Фененко, аспирант, Харьковская государственная академия культуры, г. Харьков

ВИРТУАЛЬНИЙ ОБ'ЄКТ В СИСТЕМЕ СОХРАНЕНИЯ КУЛЬТУРНОЙ ПАМ'ЯТІ (КУЛЬТУРОЛОГІЧЕСКИЙ И ЗАКОНОДАТЕЛЬНЫЙ АСПЕКТЫ)

Исследованы возможные направления использования виртуальных объектов в процессе комплексной музеализационной деятельности, направленной на формирование и сохранение культурной памяти через актуализацию объектов культуры в пространстве виртуальной реальности. Рассмотрена проблема музеєфикации виртуальных объектов и формирования правовой базы по сохранению цифрового наследия как в мире, так и в Украине. Определены особенности музеєфикации виртуальных объектов унітарного и комплексного характера. Рассмотрены направления использования виртуальных объектов в рамках внеинституциональной формы процесса музеализации как средство сохранения культурной памяти.

Ключевые слова: музеалии, виртуальная музеализация, цифровое наследие, культурная память.

А. О. Fenenko, postgraduate student, Kharkiv State Academy of Culture, Kharkiv

VIRTUAL OBJECT IN THE SYSTEM OF PRESERVING CULTURAL MEMORY (CULTUROLOGICAL AND LEGISLATIVE ASPECTS)

The aim of the paper is to determine the role and place of the virtual object of culture in the process of complex musealisation activities as a leading system for the formation and preservation of cultural memory.

Research methodology is based on the culturological approach with the use of analysis, synthesis and historical methods.

Results. It has been found that the active development of information and communication technologies laid the foundation for the formation of effective tools for working with information within the framework of musealisation activities and provided for the formation of a new virtual space for communication and practical activities whose objects could be included in the system of formation and preservation of cultural memory. The rethinking of the notion of cultural property in the legal and scientific context, caused by the influence of modern socio-cultural transformations, has created conditions for the full inclusion of virtual objects in the process of preserving cultural memory within the framework of the main forms of actualization of the cultural heritage.

Novelty. The paper presents an attempt to consider the virtual objects of culture as a resource base for the implementation of the complex musealisation activities aimed at the formation and preservation of cultural memory.

The practical significance. Ukrainian museums may find the information contained in this paper useful for developing a new strategy of communicating process in the virtual space.

Keywords: *musealias, virtual musealisation, digital heritage, cultural memory.*

Постановка проблеми. Активний розвиток інформаційних технологій зумовив виникнення нового комунікативного середовища — простору віртуальної реальності, значення якого для сучасного соціуму постійно зростає та охоплює всі сфери діяльності людини, зокрема і культуру. Це спричинило виникнення феномену віртуальної музеалізації та визначило необхідність дослідження проблеми розгортання процесів збереження культурної пам'яті в комунікативному просторі віртуальної реальності в рамках феномену віртуальної музеалізації.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Збереження культурної пам'яті в рамках феномену музеалізації розглядали О. С. Сапанжа (2011) та А. О. Сошніков (2014). Трансформація напрямів роботи з культурним надбанням в умовах глобалізованого світу розглядалася в розвідках М. Є. Каулен (2009; 2012) та Т. С. Курьянкової (2011). Питання роботи з цифровими матеріалами повсякденної культури як одного з перспективних напрямів збереження культурного надбання висвітлено в праці О. Ч. Реут та Т. П. Тетеревлевої (2014). Однак ці науковці не розглянули напрями використання віртуальних об'єктів як складову збереження культурної пам'яті в рамках комплексної музеалізаційної діяльності в просторі віртуальної реальності.

Мета статті — визначити роль та місце віртуального об'єкта культури в процесі комплексної музеалізаційної діяльності як провідної системи формування і збереження культурної пам'яті.

Виклад основного матеріалу дослідження. Розглядаючи можливі напрями використання віртуальних об'єктів культури в рамках музеа-

лізації як процесу формування і збереження культурної пам'яті через актуалізацію музеалій (культурних об'єктів, що стають предметом специфічного «музейного» відношення до дійсності та мають потенційну або реалізовану музейну цінність) (Сапанжа, 2011, с. 85), слід розглянути детальніше існуючі форми актуалізації надбання, що використовуються під час роботи з традиційними об'єктами культури. Зокрема М. Є. Каулен виокремлює наступні форми актуалізації надбання: 1) використання за початковим призначенням (у початковому або новому середовищі); 2) використання зі зміною функції; 3) використання знятих з об'єкта інформаційних полів у формі публікацій; 4) використання надбання як матеріалу для створення нових культурних форм та об'єктів; 5) музеєфікація (Каулен, 2012, с. 107).

Досить поширеним напрямом музейної діяльності є використання знятих з об'єкта інформаційних полів у формі віртуальних публікацій: традиційних (електронні варіанти статей) і нових (сайти тощо).

У питанні збереження та передачі інформації про об'єкти культури віртуальний простір надає музейним закладам досить широкий арсенал засобів для збереження інформації про музеалії (бази даних, банки мультимедійної інформації), яка може бути синтезована для передачі в різнопланові віртуальні об'єкти та реалізована у вигляді віртуальних експозицій і виставок (від простого електронного аналогу реальної експозиції до складної інтерактивної системи), електронних публікацій, різноманітних електронних комунікативних практик, предметом яких є музеалії, а учасниками — музейні співробітники та різні категорії музейної аудиторії, для яких може бути забезпечена цільова адаптація інформації (відповідно до вікового, фахового розподілу, фізичних можливостей тощо).

Так само, подібні віртуальні публікації можуть стати матеріалом для створення нових об'єктів, наприклад, у випадку, коли фотографія предмета мистецтва слугує зразком для сучасного митця у створенні його творів.

У цих випадках віртуальні об'єкти є інформаційним «посередником» між об'єктом надбання і аудиторією. Водночас зі зростанням ролі віртуального простору в існуванні сучасного соціуму, окремі віртуальні об'єкти можуть набувати певної культурної цінності, яка може визначати їхній розгляд як можливих об'єктів культурного надбання і здійснення відповідної роботи із ними в рамках діяльності, спрямованої на збереження культурної пам'яті, зокрема щодо їх музеєфікації.

Музеєфікація віртуальних музеалій, де віртуальні об'єкти розглядаються безпосередньо як об'єкти надбання, є досить нетрадиційним для сучасних музеїв напрямом.

Термін «музеєфікація» має різні визначення. У вузькому сенсі він використовується лише стосовно нерухомих об'єктів культурного надбання, а до рухомих об'єктів у відповідному сенсі застосовують термін «комплектування» (Каулен, 2009, с. 11). У такому трактуванні терміни використовують і в національному законодавстві України, зокрема в законах України «Про музеї та музейну справу» та «Про охорону культурної спадщини». Також термін «музеєфікація» може використовуватися стосовно нематеріальних та середовищних об'єктів (*Словарь Актуальных*, 2009, с. 55). Водночас у широкому сенсі музеєфікація може стосуватися будь-яких об'єктів музейного значення (*Словарь Актуальных*, 2009, с. 55; Каулен, 2009, с. 11). У ключових поняттях музеології (*Ключевые Понятия*, 2012, с. 45–47) під поняттям музеєфікації розуміється поміщення в музей або перетворення на різновид музею ключового моменту життя.

У Конвенції ООН про охорону всесвітнього культурного та природного надбання (*Конвенция Об Охране Всемирного*, 1972) під культурним надбанням мають на увазі лише нерухомі об'єкти (пам'ятки, ансамблі, визначні місця). А Конвенція ООН про охорону підводного культурного надбання (*Конвенция Об Охране Подводного*, 2001) до останнього вже долучає як нерухомі об'єкти, так і рухомі.

У національному законодавстві України відображені відповідні моменти. У Законі «Про охорону культурної спадщини» 2000 р. означається віднесення терміна до нерухомих об'єктів, а також пов'язаних з ними рухомих предметів, у Законі «Про охорону археологічної спадщини» 2004 р. до археологічної спадщини, крім нерухомих об'єктів, належать рухомі культурні цінності, які походять з нерухомих об'єктів спадщини. Водночас рухомі об'єкти стосуються категорії культурних цінностей, що відображено і в Законі «Про музеї та музейну справу» в редакції від 2009 р.

Із середини 50-х рр. ХХ ст. поняття «надбання» починає розширюватися і включати всі матеріальні свідчення, предмети або групи предметів, що мають матеріальний або нематеріальний характер (*Ключевые Понятия*, 2012, с. 60–61). Зокрема поняття нематеріального культурного надбання, поряд із матеріальним культурним надбанням, введене в міжнародний юридичний обіг Конвенцією ООН про охорону нематеріального культурного надбання (*Конвенция Об Охране Нематериального*, 2003) і означувало як нематеріальні об'єкти (звичаї, форми показу та вираження, знання та навички), так і пов'язані з ними матеріальні об'єкти (інструменти, предмети, артефакти, а також культурні простори). Подальше переосмислення поняття «культурне надбання» містило також поняття культурного ландшафту, культурного різноманіття, цифрового надбання (Курьянова, 2011, с. 15–16).

Відповідно, розширюється і напрям діяльності музею. Так, у визначенні музею в статуті ІКОМ зазначено, що музей працює з матеріальним та нематеріальним надбанням (*ICOM Statutes, 2017*). Так само, словник актуальних музейних термінів містить тези, що об'єкт культурного і природного надбання може мати як матеріальну (рухомі та нерухомі об'єкти), так і нематеріальну форму (*Словарь Актуальных Музейных Терминов, 2009, с. 58*).

Таким чином, віртуальні об'єкти, які мають необхідну музейну цінність, можуть бути долучені до культурного надбання і підлягати музеєфікації. У найпростішому випадку це стосується відео- та аудіооб'єктів, які є окремими типами (джерелами) пам'яток, що зберігаються в музеї (кіно- (відео-) та фонопам'ятки), які фіксують та відтворюють інформацію за допомогою технічних засобів. Відповідно, указані об'єкти, що початково мають віртуальну форму, тобто є віртуальними музеаліями, та мають характеристики культурної цінності, а також, згідно з вимогами чинного законодавства України, — відповідну якість чи ознаки, що актуалізують для суспільства її збереження, вивчення та публічне представлення, можуть набувати статусу музейного предмета.

Розширює перелік віртуальних об'єктів, що підлягають збереженню, кілька міжнародних документів.

Частково це питання розглядалося в рамках програми ЮНЕСКО «Пам'ять світу» (*Память Мира, 2002*), спрямованої на збереження документальної спадщини (документованої колективної пам'яті народів світу, яка є частиною світової культурної спадщини), що зокрема зберігається в музеях. Під документом тут розуміється все те, що документує або реєструє будь-які відомості за допомогою цілеспрямованої інтелектуальної дії. Документ має дві складові: зміст та носій, які однаково важливі як елементи пам'яті. У рамках програми «Пам'ять світу» до документів долучають і електронні аудіовізуальні матеріали, зокрема цифрові, які мають матеріальну основу, та віртуальні документи (наприклад, веб-сайти).

Хартія про збереження цифрового надбання (*Хартія О Сохранении, 2003*) визначає новий вид спадщини — цифрову спадщину, яка створюється або безпосередньо в цифровому форматі (коли відповідні ресурси існують лише у вигляді цифрового оригіналу), або в результаті переведення ресурсів на аналогових носіях у цифровий формат. Констатується, що значна частина відповідних ресурсів має нескороминущу цінність та значимість, тому є спадщиною, яку потрібно оберігати і зберігати для нинішнього та майбутніх поколінь. Відповідна спадщина може існувати будь-якою мовою, у будь-якій частині світу і належати до будь-яких сфер людських знань та форм виразу. Вона містить текстові

документи, зображення (нерухомі і рухомі), графічні матеріали, аудіо-матеріали, бази даних, програмне забезпечення, веб-сторінки в різних форматах. А заходами щодо збереження є депонування відповідних матеріалів в архівах, бібліотеках, музеях та інших публічних сховищах із забезпеченням їх визначення та автентичності.

Відповідні документи визначають можливість долучення до сфери культурного надбання і різноманітних віртуальних об'єктів як таких, що можуть мати документальну та іншу цінність, й повинні бути збережені в музеях. Таким чином, передбачено музеєфікацію окремих цифрових матеріалів, де головними критеріями відбору є їх значимість та нескороминуща культурна, наукова та інша цінність, причому пріоритет належить матеріалам цифрового походження. Отже, можна зазначити, що відповідні об'єкти віртуального світу можуть набувати як самостійної цінності в рамках свого ієрархічного рівня, так і цінності в результаті взаємодії з об'єктами реального світу.

Отже, віртуальна музеалія унітарного характеру (у вигляді окремого файлу), відповідно до свого значення та цінності, може бути музеєфікована та поміщена в зібрання музею. У світі існують музеї, присвячені збереженню об'єктів саме цієї сфери. Зокрема в 1997 р. в Берліні створено музей комп'ютерних ігор, присвячений відповідному феномену віртуальної культури; музей нині — член ICOM (*Computerspielemuseum: About*, 2019). Також подібним є Остінський музей цифрового мистецтва (США) (*AMODA: Austin*, 2019).

Існують і віртуальні аналоги подібних музеїв. Зокрема в 1993 р. створено віртуальний Музей комп'ютерного мистецтва (*MOSA: Museum*, 2019), який містить зразки комп'ютерного мистецтва в його різних формах і проявах, зокрема об'єкти 3D-рендерингу, фотографії високої якості, комп'ютерна графіка, анімація, фрактали тощо.

Водночас долучення віртуального об'єкта до музейного зібрання та подальша музейна робота з ним потребують вирішення питання щодо дотримання прав інтелектуальної власності.

Музеєфікація унітарних віртуальних об'єктів, які мають форму комп'ютерного файлу і можуть бути без втрати автентичності перенесені з одного носія на інший, що надає змоги записати на носій та розмістити у фізичних межах музею (наприклад, у фондосховищі), де будуть забезпечені необхідні умови збереження, є традиційною, тобто співпадає з музеєфікацією традиційних типів музейних предметів, які є рухомими об'єктами надбання.

Водночас робота з комплексними об'єктами (наприклад, сайтами) потребує іншого підходу. Копіювання складових сайту для їхнього фізичного збереження в музеї буде лише віртуальним відтворенням об'єкта, а перенесення самого сайту на базу музею та його подальша

підтримка музейними силами не завжди можливі через проблему ресурсів. У цьому випадку дієвим підходом стане не музеєфікація у формі фізичного вилучення об'єкта із середовища побутування та його поміщення в музей, а музеєфікація у формі концептуального вилучення із природного чи культурного оточення та надання йому музейного статусу (*Ключевые Понятия*, 2012, с. 46) з подальшою демонстрацією в музейній експозиції. Це може стосуватися як традиційного музею, де об'єкт демонструватиметься за допомогою технічних засобів, так і віртуального музею (завдяки можливості об'єднання розподілених віртуальних об'єктів у рамках одного простору — сайта). Цей підхід подібний до музеєфікації нерухомих об'єктів. Проте тут виникає проблема збереження відповідних об'єктів, оскільки вони фізично знаходяться у розпорядженні не музею, а третіх осіб, котрі можуть бути незацікавлені в дотриманні необхідного рівня збереження, що може становити загрозу для об'єкта.

Розуміння музею як установи, що збирає, зберігає, досліджує, демонструє та популяризує не лише матеріальне надбання, але й нематеріальне надбання людства та середовища його життя (*ICOM Statutes*, 2017), потребує пошуку підходів для музеєфікації нематеріального надбання. З розширенням поняття культурного надбання, змінюються і підходи до його збереження — від «точкового» вивчення окремих об'єктів до комплексного долучення до культурного простору ландшафту, природних об'єктів, середовища з етносом, який там проживає (Курьянова, 2011, с. 16).

Зважаючи на це, а також спрямованість музею на збереження не лише надбання, але і середовища, та постійне зростання ролі віртуального простору в житті сучасної людини (зокрема різноманітних віртуальних спільнот), доступ до якого, відповідно до Рекомендацій ЮНЕСКО (*Рекомендации О Развитии*, 2003), може мати вирішальне значення для розвитку суспільства, заснованого на знаннях, актуалізує проблему можливої музеєфікації і окремих віртуальних середовищ.

Практичні кроки в цьому напрямі здійснив Нью-Йоркський музей сучасного мистецтва, який у 2012 р. відібрав для музеєфікації в рамках колекції «Архітектура і дизайн» немало комп'ютерних ігор як прикладів дизайну взаємодії (сюди належать поведінкові, естетичні, просторові, часові складові ігрового середовища) (Antonelli, 2012), тому в цьому випадку об'єктом музейного інтересу був не матеріальний носій, а безпосередньо віртуальне середовище гри.

Так само, зважаючи на те, що особливістю певних віртуальних об'єктів (наприклад, сайтів) є їхня принципова «незавершеність», що ускладнює не лише їх сприйняття, але й музеєфікацію (Реут, & Тетеревлева, 2014, с. 46), стосовно подібних комплексних об'єктів може

використовуватися середовищна музеєфікація, зокрема за допомогою створення на їхній основі віртуальних «живих музеїв», відповідно до базових принципів організації таких музеїв у реальності, де суміщається використання об'єкта за початковим призначенням у початковому середовищі та водночас його музейне використання (Новікова, 2017, с. 131).

Поряд з музеєфікацією, віртуальні об'єкти, які за ознаками належать до категорії культурного надбання, можуть бути актуалізовані в рамках позаінституційної музеалізації в результаті їхнього використання за початковим призначенням (наприклад, «побутове» прослуховування музичного твору, що початково має цифрове походження) або подібного використання з відмінною від початкової метою, а також як матеріалу для створення нових об'єктів культури.

Висновки. Активний розвиток інформаційно-комунікаційних технологій надав ефективний інструментарій для роботи з інформацією в рамках музеалізаційної діяльності та забезпечив освоєння віртуального простору для комунікативної й практичної діяльності, об'єкти якого можуть долучатися до системи формування і збереження культурної пам'яті. Переосмислення поняття культурного надбання в юридичному та науковому контексті зумовлене впливом сучасних соціокультурних трансформацій, сформувало умови для повноцінного долучення віртуальних об'єктів до збереження культурної пам'яті в рамках основних форм актуалізації надбання: використання за початковим призначенням (у початковому або новому середовищі); використання зі зміною функції; використання знятих з об'єкта інформаційних полів у формі публікацій; використання як матеріалу для створення нових культурних форм та об'єктів; музеєфікація.

Перспективи подальших досліджень полягають у дослідженні питань упровадження засобів віртуальної комунікації в практичну діяльність музейних інституцій.

Список посилань

Каулен, М. Е. (2009). Музей и наследие. *Музей*, 5, 10–19.

Каулен, М. Е. (2012). *Музеефикация историко-культурного наследия России*. Москва: Этерна.

Ключевые понятия музеологии. (2012). Москва.

Конвенция об охране всемирного культурного и природного наследия. (1972). Восстановлено из http://www.un.org/ru/documents/decl_conv/conventions/heritage.shtml

Конвенция об охране нематериального культурного наследия. (2003). Восстановлено из http://www.un.org/ru/documents/decl_conv/conventions/cultural_heritage_conv.shtml

- Конвенция об охране подводного культурного наследия.* (2001). Восстановлено из http://www.un.org/ru/documents/decl_conv/conventions/underwater_heritage.shtml
- Курьянова, Т. С. (2011). Культурное наследие: смысловое поле и практика. *Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение*, 2, 12–18.
- Новікова, Г. Ю. (2017). Середовищний музей як феномен нової музеології. *Культура України. Серія: Культурологія*, 55, 127–136.
- Память мира: общие руководящие принципы сохранения документального наследия.* (2002). Восстановлено из <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001256/125637r.pdf>
- Рекомендация о развитии и использовании многоязычия и всеобщем доступе к киберпространству.* (2003). Восстановлено из http://www.un.org/ru/documents/decl_conv/conventions/multilingualism_recommendation.shtml
- Реут, О. Ч., & Тетеревлёва, Т. П. (2014). Наследие изначально цифровой городской повседневности. *Лабиринт. Журнал социально-гуманитарных исследований*, 5, 43–47.
- Сапанжа, О. С. (2011). *Теория музея и музейности: историографический обзор и историческая типология.* Санкт-Петербург: Экспресс.
- Словарь актуальных музейных терминов. (2009). *Музей*, 5, 47–68.
- Сошніков, А. О. (2014). Музеалізація культури як прихований ресурс оновлення духовного виробництва в сучасних соціумах. *Сусільне покликання філософії освіти у сучасних соціокультурних контекстах: монографія.* (с. 210–220). Харків: Щедра садиба плюс.
- Хартия о сохранении цифрового наследия.* (2003). Восстановлено из http://www.un.org/ru/documents/decl_conv/conventions/digital_heritage_charter.shtml
- AMODA: Austin Museum of Digital Art.* (2019). Retrieved from <http://www.amoda.org/about/>
- Antonelli, P. (2012). Video Games: 14 in the Collection, for Starters. Retrieved from https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/
- Computerspielemuseum: About us.* (2019). Retrieved from http://www.computerspielemuseum.de/1282_About_us.htm
- ICOM Statutes.* (2017). Retrieved from https://icom.museum/wp-content/uploads/2018/07/2017_ICOM_Statutes_EN.pdf
- MOCA: Museum of Computer Art.* (2019). Retrieved from <http://moca.virtual.museum/about.htm>

References

- Kaulen, M. E. (2009). Museum and heritage. *Muзей [Museum]*, 5, 10–19. [In Russian].
- Kaulen, M. E. (2012). *Muzeefikatsiya istoriko-kulturnogo naslediya Rossii [Museumification of the historical and cultural heritage of Russia]*. Moscow: Eterna. [In Russian].

- Klyuchevyie ponyatiya muzeologii [Key concepts of museology]*. (2012). Moscow. [In Russian].
- Konventsiya ob ohrane vsemirnogo kulturnogo i prirodnogo naslediya [Convention Concerning the Protection of World's Cultural and Natural Heritage]*. (1972). Retrieved from http://www.un.org/ru/documents/decl_conv/conventions/heritage.shtml [In Russian].
- Konventsiya ob ohrane nematerialnogo kulturnogo naslediya [Convention for the Safeguarding of Intangible Cultural Heritage]*. (2003). Retrieved from http://www.un.org/ru/documents/decl_conv/conventions/cultural_heritage_conv.shtml [In Russian].
- Konventsiya ob ohrane podvodnogo kulturnogo naslediya [Convention on the Protection of the Underwater Cultural Heritage]*. (2001). Retrieved from http://www.un.org/ru/documents/decl_conv/conventions/underwater_heritage.shtml [In Russian].
- Kuryanova, T. S. (2011). Cultural heritage: semantic field and practice. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kulturologiya i iskusstvovedenie [Bulletin of Tomsk State University. Cultural Studies and Art History]*, 2, 12–18. [In Russian].
- Novikova, H. Yu. (2017). Environmental museum as a phenomenon of new museology. *Kultura Ukrainy. Serii: Kulturolohiia [Culture of Ukraine. Series: Culturology]*, 55, 127–136. [In Ukrainian].
- Pamyat mira: obschie rukovodyaschie printsipy sohraneniya dokumentalnogo naslediya [Memory of the World: General Guidelines to Safeguard Documentary Heritage]*. (2002). Retrieved from <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001256/125637r.pdf> [In Russian].
- Rekomendatsiya o razvitii i ispolzovanii mnogoyazychiya i vseobschem dostupe k kiberprostranstvu [Recommendation concerning the Promotion and Use of Multilingualism and Universal Access to Cyberspace]*. (2003). Retrieved from http://www.un.org/ru/documents/decl_conv/conventions/multilingualism_recommendation.shtml [In Russian].
- Reut, O. Ch., & Terevlyova, T. P. (2014). Heritage of an original digital urban everyday life. *Labirint. Zhurnal sotsialno-gumanitarnykh issledovaniy [Labyrinth. Journal of Social and Humanitarian Studies]*, 5, 43–47. [In Russian].
- Sapanzha, O. S. (2011). *Teoriia muzeia i muzeinosti: istoriograficheskii obzor i istoricheskaiia tipologiiia [Theory of museum and museality: Historiographical Review and Historical Typology]*. Saint Petersburg: Ekspres. [In Russian].
- Dictionary of current museum terms. (2009). *Muzej [Museum]*, 5, 47–68. [In Russian].
- Soshnikov, A. O. (2014). Musealisation of culture as a hidden resource for the renewal of spiritual production in contemporary societies. *Suspilne poklykannia filosofii osvity u suchasnykh sotsiokulturnykh kontekstakh: monohrafiia [Public vocation of the philosophy of education in contemporary socio-cultural contexts: monograph]*. (pp. 210–220). Kharkiv: Shchedra sadyba plius. [In Ukrainian]

-
- Khartiia o sokhraneniі tsifrovogo naslediia [Digital heritage charter].* (2003). Retrieved from http://www.un.org/ru/documents/decl_conv/conventions/digital_heritage_charter.shtml [In Russian]
- AMODA: Austin Museum of Digital Art.* (2019). Retrieved from <http://www.amoda.org/about/> [In English].
- Antonelli, P. (2012). *Video Games: 14 in the Collection, for Starters.* Retrieved from https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/ [In English].
- Computerspielemuseum: About us.* (2019). Retrieved from http://www.computerspielemuseum.de/1282_About_us.htm [In English].
- ICOM Statutes.* (2017). Retrieved from https://icom.museum/wp-content/uploads/2018/07/2017_ICOM_Statutes_EN.pdf [In English].
- MOCA: Museum of Computer Art.* (2019). Retrieved from <http://moca.virtual.museum/about.htm> [In English].

Надійшла до редколегії 20.04.2019 р.