

СВІТОВІ ТА УКРАЇНСЬКІ МУЗЕЇ В УМОВАХ ІНФОРМАЦІЙНО- КОМП'ЮТЕРНОГО СУСПІЛЬСТВА

У статті розглядаються передумови створення комп'ютерних інформаційних систем музеїв України (українського музейного сегмента в Інтернет) наприкінці ХХ – на початку ХХІ ст.

Як відомо, прагнення гармонійного синтезу в сфері духовного існування людини отримало свою яскраву реалізацію в ідеї давньогрецького музейону – «Храм усіх мистецтв». Кожна муза символізувала окрему сферу творчої діяльності. Музейон відображав загально грецьку концепцію культури роздрібнених поміж собою багаточислених полісів. І хоча подальший рух концепції музейону відзначився похилом у бік спеціалізації музеїв за багатьма напрямками, ідея єдності етнокосму як образу, на базі музею є актуальною і сьогодні.

Особливої уваги ідея синтезу мистецтв набула в умовах переходу суспільства до цивілізації постіндустріального або інформаційного типу. Бурхливий розвиток інформаційних технологій, комп'ютерної техніки, поява Інтернет значно вплинули майже на всі сфери діяльності людини. Відтепер поряд з реальним, утворився так званий масмедійний простір – новий, окремий вимір людського буття. На ринку інформаційної продукції з'явилися магнітні диски, безпрецедентні за можливостями носії інформації. На одному такому диску можна розмістити значний обсяг аудіовізуальних матеріалів (таблиці, графіки, карти, картини, слайди, кіноплівки, відеоплівки, звукозапис, кіно та телефільми, моделі, зразки). Поступово продукт інтелектуальної праці людини переходить з паперового до електронного вигляду. У нових умовах фахівці за будь-якою

спеціалізацією отримали потужний інструмент професійного вдосконалення.

Історична наука не може далі залишатися поза процесами, що відбуваються в сфері нових інформаційних технологій. У зв'язку з цим надзвичайно актуальною проблемою є осмислення можливостей та перспектив техніко-технологічних новацій сучасного світу. Наука потребує не тільки історико-культурологічних ретроспекцій до таких явищ як комп'ютер, Інтернет, віртуальний музей, кібер-простір і т. ін., але також ретельного вивчення методів їх застосування в науково-історичній (зокрема в музейній) практиці.

Наукова новизна статті обумовлена вибором теми, яка ще не знайшла вичерпного висвітлення у вітчизняній історичній літературі. Вона полягає в розкритті нових аспектів у взаємовідношеннях історичної науки України та інформаційного суспільства. Вперше здійснена спроба аналізу перехідного етапу національної музейної мережі від традиційного до інноваційного способу існування й розвитку.

Якщо не враховувати футурологічні дослідження, встановлено, що наукова думка (американська, західноєвропейська) за даною тематикою бере свій початок з 80-х рр. XX ст., з моменту широкого розповсюдження глобальної мережі. В Україні, відповідно, дослідження та практичне застосування Інтернет у музейній справі починаються в 90-ті рр. XX ст.

В статті показаний прямий зв'язок характеру досліджень з етапами розвитку й вдосконалення нових інформаційних технологій на світовому ринку. Як допоміжну інформацію висвітлено особистий внесок українських радянських вчених у створенні комп'ютерної, телекомунікаційної техніки.

Визначено місце українського музеєтворення на світовому інформаційному ринку в глобальній мережі. Показано відносну залежність як на теоретичному, так і на практичному рівнях національної інформаційно-культурної політики від кон'юнктури техніко-технологічного прогресу у світі.

Доведено, що розробка концепції існування національного музеєтворення в глобальній мережі знаходиться на початково-

му рівні і потребує комплексного підходу фахівців багатьох профілів.

Порушено комплекс проблем, пов'язаних з існуванням кількох головних бар'єрів економічного, кадрового, психологічного та іншого характеру, що стримують модернізацію музейного сектора в державі.

Виявлено й проаналізовано головні етапи розвитку музейної діяльності в Україні в сфері нових інформаційних технологій. Запропоновано й обґрунтовано таку хронологічну послідовність процесу:

1. З часу проголошення незалежності України на початку 90-х рр. ХХ ст. відбувається початок переходу музейного сектору держави до світових стандартів правового, техніко-технологічного, методологічного характеру.

2. На протязі 90-х рр. ХХ ст. найбільш розвинені музеї в державі проводять комп'ютеризацію своєї роботи на рівні обліку і наукової обробки музейних предметів. Здійснюється поступова перебудова форм і методів роботи музейних працівників з урахуванням розвитку нових інформаційних технологій.

3. Наприкінці ХХ – початку ХХІ ст. на фоні широкого розповсюдження Інтернет в Україні відбувається стрімкий процес інтеграції національної історико-культурної спадщини в глобальну мережу.

В задачі даного дослідження входить проведення ретроспективного аналізу названих аспектів з точки зору їх відношення до музейної справи України; характеристика сучасного стану української музейної мережі, можливості та перспективи подальшого розвитку.

Серед методів, окрім ретроспективного аналізу, застосовані такі: синтез, порівняння, короткий історичний екскурс, системний підхід, абстракція, узагальнення, класифікація та інші.

Метою дослідження є ґрунтовне доведення і пропаганда тези про необхідність державної та суспільної підтримки програм розвитку нових інформаційних технологій (далі скорочення – НІТ) в культурно-освітньому (в тому числі музейному) секторі держави.

На шляху до інформаційного суспільства

Пам'ять про яскраві події у житті людини, сім'ї, роду, племені, етносу, народу стикалася на перехресті часу та простору з технологіями фіксації, збереження, відображення інформації. Піктографія, клинопис, ієрогліфіка, алфавітне письмо, фіксуючи історичну пам'ять, залишали по собі такі матеріальні об'єкти як: глиняна табличка, різного роду свитки (папірусові, пергаментні, берестяні та ін.), книга з багатьма її модифікаціями (газета, брошура, журнал) і т.д. З кінця XIX ст. і по сьогоднішній день відбувається справжній бум в сфері вдосконалення носіїв інформації – фото-кіно-аудіо-відео плівка (перше фото – 1839 р., перші кінокадри – 1895 р., перший відеозапис – друга пол. XX ст.), перфокарти ручного і машинного використання, комп'ютерні магнітні дискети та диски і т.д. Навколо носіїв історичної пам'яті зростали стіни різноманітних закладів: бібліотек, пінакотек, архівів, музеїв, кіно-відеотек, комп'ютерних баз даних і т. ін. В 60-х рр. XX ст. отримали статус історичного джерела кінофотовідеодокументи, тобто документальні фотографії або світлини, хронікальна кінозйомка та відеозапис, що з'явилися внаслідок технічного прогресу. Виникає нова, молода спеціальна історична дисципліна – кінофотовідеодокументознавство¹. Так, поступово матеріальна субстанція джерела втрачала своє значення, бо народжувався світ нової реальності, світ, у якому панує влада цифрової інформації.

Наприкінці 60-х – початку 70-х рр. XX ст. значний резонанс одержала концепція інформаційного суспільства. Авторство терміна належить Ю. Хаяши, професору токійського технологічного інституту, а також ряду організацій, що працювали на японський уряд. Автори нової концепції пророкували: «Виробництво інформаційного продукту, а не продукту матеріального буде рушійною силою розвитку суспільства»². На сьогоднішній день в основі керування багатьох музеїв лежать автоматизовані комп'ютерні системи, бази даних у в цифровому форматі, створюються програми дистанційного навчання, електронні версії музеїв на магнітних дисках і в Інтернет і т.п. Все це підтверджує актуальність концепції інформаційного суспільства.

У руслі даної концепції радянський академік Р.Ф. Абдєєв називає наступні етапи еволюції людства з погляду зміни значимості інформації в життєдіяльності людей і внаслідок появи нових технологій обробки інформації:

- винахід писемності, що дало можливість передавати інформацію і знання між людьми від покоління до покоління;

- винахід друкарства в середині XVII ст., коли виникла нова культура (література), формувалося індустріальне суспільство;

- освоєння наприкінці XIX ст. електрики і кардинально нових технологій передачі інформації: телеграф, телефон, радіо. Дані технології дали можливість оперативно передавати і накопичувати інформацію у великих обсягах;

- винахід мікропроцесорної технології і поява персонального комп'ютера, комп'ютерних мереж, комунікації, заснованої на електронних, а не механічних і електричних засобах перетворення інформації, програмно-керованих пристроях³.

Сьогодні вже практично можливо перевести більшу частину історичного інформаційного скарбу у форму цифрової комп'ютерної пам'яті. Сучасні технології дозволяють так би мовити згорнути цілий заклад (наприклад, музей) у крихітну форму пластикового диску. Більш того, є можливість відправити той же музей у подорож по безмежному простору глобальної мережі Інтернет, що являє собою центр світової комунікації.

Історія розвитку комп'ютерної техніки, виникнення та розповсюдження Інтернет у світі питання досить вивчені в науковій літературі. Для нас викликає інтерес та наукова ділянка, де питання науково-технічного прогресу знаходять своє сполучення з музейною теорією та практикою. Широке поширення комп'ютера, глобальних сітьових технологій дозволяє по-новому глянути на масштаби і на подальшу трансформацію поняття музейної комунікації в умовах інформаційного суспільства.

Традиційно до техніки в музеї відносилось вивчення таких питань як:

- проектування музейних будинків;
- музейне обладнання;
- техніка експонування різних типів музейних матеріалів;

-
- технічні засоби передачі інформації;
 - транспортні засоби;
 - техніка дослідження фізичного стану музейних предметів, їхня реставрація і консервація⁴.

Безумовно, цей перелік, взятий з учбового посібника по музеєзнавству 1988 р., не відповідає сьогодні реаліям початку третього тисячоліття. Наприклад комп'ютерна техніка, якщо віднести її до графи «технічні засоби передачі інформації», містить в собі набагато більший обсяг різноманітних функцій. Це може бути: обробка, збереження, демонстрація, відтворення інформації. Тобто, має відношення до мультимедіа – комп'ютерної системи і технології, що «забезпечує можливість створення, збереження та відтворення різноманітної інформації, а саме – текст, звук і графіку (в тому числі рухомі зображення і анімацію)»⁵. Програмно-апаратні засоби здатні сьогодні створювати так званий кіберпростір (cyberspace) – «цифрове середовище для розміщення об'єктів та дій»⁶.

Стрімкий розвиток НІТ змінив характер, форми, методи майже у кожній окремій сфері професійної діяльності людини. Зосередимось на головних моментах в історичному процесі взаємодії музейної сфери та НІТ у світі. Моменту, коли почався так званий «музейний бум в Інтернет» і для тисяч музеїв світу відкрилася нова, цифрова, або електронна ера, передував досвід кількох ініціатив, що з романтичного ентузіазму одиниць згодом перетворився на світову практику. Ми залишимо поза увагою кіно та телеверсії музейного напрямку, розглядаючи цей продукт як матеріал для створення віртуального музею.

Наприкінці 70-х рр. ХХ ст. в Америці, Англії, Франції почалась розробка онлайн-ових музейних систем інформації. В листопаді 1977 р. відбулась перша експериментальна демонстрація потенціалу телетексту служби англійського Лестерширського (Leicestershire) музею в радіомовленні серії новин Бі-Бі-Сі (BBC). Через 6 років працівники того ж музею в співпраці з компанією British Telecom на основі системи PRESTEL створили перший інтерактивний музей, що містив приблизно 20 регулярно модифікованих сторінок музею, пам'яток, виставок

(куди входив і показ кінофільму), рекламу та резервну програму для запитів на додаткову інформацію. В тому ж 1983 р. у Франції виникає перший масштабний музейний сітвовий інформаційний сайт на базі французької системи MINITEL.

З середини 1980-х рр. почалась співпраця інформаційної канадської мережі зі спадщини (CHIN) з мережею по збереженню інформації (CIN). Поступово зростає інтерес до використання все більшого обсягу Інтернет ресурсів серед штатних співробітників університетських музеїв, що мають академічний доступ до глобальної мережі.

Приблизно з 1988 р. Французьке Міністерство Культури ініціює експерименти з інтерактивною системою інформації (основаної на відео-диску) музеїв Loire Valley, демонстрацією пам'яток для усіх сервісних областей на авто-маршруті по Аквітанії. В 1989 р. подібна система музейної сітвової інформації стала доступна туристам по штату Коннектикут і автострадам узбережжя Род-Айленда через туристичні інформаційні термінали, з інформацією місцевого характеру про США.

В 1990 р. у європейському дослідницькому центрі CERN була розроблена система WWW (World Wide Web, у перекладі з англійської «всесвітня павутина»). Важливо відзначити, що саме впровадження в Інтернет системи WWW на початку 90-х рр. XX ст. призвело до виникнення в Інтернет величезних за обсягом інформаційних ресурсів музейного характеру, вивело музейну комунікацію на глобальний рівень. Особливо інтенсивним у даному сенсі виявився 1994 р., коли відбувся справжній скачок у розвитку музейних сітвових інформаційних систем, який супроводжувався зростанням ефективності графічних програм перегляду на системах гіпертексту Всесвітньої павутини, що у першу чергу стосується таких програм як Mosaic і Netscape.

У вересні 1994 р. вийшла на ринок віртуальна бібліотека Джонатана Боуена «Музейні сторінки», зроблена на базі Оксфордського університету, що містила найбільший індекс адрес музеїв та культурних ресурсів в Інтернет. За перші 6 місяців роботи бібліотеки число її відвідувань досягло 250 тис. У

квітні 1995 р. до світового ринку інформації вийшли Інтернет-сайти Міжнародної Ради Музеїв (ICOM), Міжнародного Комітету з Документації (CIDOC) та інших офіційних музейних структур і організацій національного й міжнародного характеру. За останні 5 років XX ст. тисячі музеїв світу створили свої цифрові версії, більшість яких приєдналися до мережі Інтернет. Це могли бути рекламна Web-сторінка або Web-сайт в Інтернет будь-якого музею; пошуковий музейний каталог в Інтернет; електронна брошура музею; віртуальна колекція у цифровому варіанті за окремо взятим автором, напрямом, жанром мистецтва та ін. На ринку мультимедійної продукції культурного характеру було представлено CD-ROM, DVD та інші версії провідним музеїв світу чи окремої частини фонду одного або декількох музеїв одразу.

Українські музеї в умовах інформаційного суспільства

Сьогодні дуже важко дати максимально об'єктивне визначення місця українського музеетворення на світовому інформаційному ринку глобальної мережі. За останні десять років, від початку «музейного буму» в Інтернет на початку 90-х рр. XX ст. і донині, до глобальної мережі приєдналося близько сотні українських музейних закладів. На жаль, більшість з цих адрес не претендують бути так званими «віртуальними музеями», а є лише стислими, текстовими рекламно-інформаційними сторінками в мережі.

Варто зазначити, що деякі українські електронні музейні версії, наприклад – Музей історії Києва⁷, Києво-Печерська Лавра⁸, Віртуальний музей історії комп'ютерної науки й техніки⁹, та деякі інші, виконані на високому професійному рівні. Привертають увагу такі українські культурні сайти як, наприклад, – www.antiq.com.ua, на якому його організатори пропонують проект: «Всі музеї України в Інтернет», що передбачає можливість безкоштовного розміщення інформації про будь-який музей України. Подібні проекти додають оптимізму, хоча в цілому ми знаходимось тільки на початку процесу модернізації музейного сектору держави. Чому? – питання риторичне.

Слід згадати, що саме Україна була першою державою в континентальній Європі, де під керівництвом академіка Сергія Олексійовича Лебедева була створена перша ЕОМ. Наукова школа Лебедева стала головною в колишньому СРСР та по своїм результатам успішно суперничала з відомою американською фірмою ІВМ. Під керівництвом Лебедева були створені і передані для серійного випуску 15 типів високопродуктивних, найбільш складних ЕОМ. Крім того, організація роботи по створенню в музеях автоматизованих інформаційних систем (АІС) почалась у нас ще за радянських часів. Більш того, в СРСР була поставлена задача створення загальносоюзної АІС, яка мала охопити усі нерухомі пам'ятки і музейні предмети. У розвитку комп'ютерної техніки, засобів комунікації вітчизняна наука за багатьма параметрами випереджала американську, доки не розпалась радянська держава. Отже, відставання має, перш за все, політико-економічні корені.

Сьогодні в Україні телекомунікаційну сферу регулюють більш ніж 200 законодавчих, правових актів. Це – яскраве свідчення про масштаби й значення проблем, що стосуються розвитку ринку нових інформаційних технологій в державі. Вже давно назріла потреба у скороченні, уніфікації цієї маси документів. В законодавчому, а точніше законотворчому полі закони чи інші правові акти торкаються насамперед таких питань як:

- порядок підключення до глобальних мереж передачі даних;
- порядок обігу дисків для лазерних систем зчитування;
- порядок присвоєння спеціального ідентифікаційного коду для оптичних дисків для лазерних систем зчитування;
- легалізація програмного забезпечення та боротьба з нелегальним його використанням;
- порядок виробництва, зберігання, продажу контрольних марок та маркування примірників аудіовізуальних творів чи фонограм;
- проблеми виробництва, експорту, імпорту дисків для лазерних систем зчитування та інші питання, спрямовані насамперед на адаптацію українського ринку до міжнародного законодавчого простору в даній сфері.

Що стосується підтримки з боку держави у справі імплементації НІТ в музейний сектор, то треба згадати «Програму розвитку музейної справи на період до 2005 року», затверджену постановою Кабінету Міністрів у березні 2002 р.¹⁰. В даному документі дуже чітко визначено коло задач та проблем національної музейної мережі. Серед багатьох задач ми бачимо і таку як впровадження в діяльність музеїв сучасних автоматизованих інформаційних технологій. Згаданий пункт програми підкріплюють конкретні заплановані засоби, а саме:

- створення комп'ютерної бази даних для проведення реставраційної наукової експертизи;
- забезпечення комп'ютеризації музейних фондів Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна;
- створення електронної бази даних фондової колекції музею етнографії та художнього промислу¹¹.

Звернемося до аналізу українського музейного сегмента в Інтернет як одного з головних джерел даного дослідження. По перше, слід зазначити, що конкурентноздатний вітчизняний програмний продукт в Інтернет з'явився відносно недавно, а саме наприкінці 90-х рр. ХХ ст. Мова йде про українські пошукові системи в глобальній мережі, такі наприклад як МЕТА (meta-ukraine.com) й інші. Українська пошукова система МЕТА призначена для пошуку по українських серверах, а також серверам з українською тематикою в усьому світі. Офіційне відкриття сервера відбулося в листопаді 1998 р. Унікальна особливість даної системи, що виділяє її з ряду подібних, полягає в наявності підтримки пошуку з урахуванням морфології української мови. Основне призначення системи МЕТА – бути надійним і високопрофесійним провідником по українських ресурсах Інтернет. Звернемося безпосередньо до вищезгаданих ресурсів в історико-музеезнавчому аспекті.

Музеї по всьому світу використовують мережу Інтернет, насамперед, як комунікативний засіб: поширення інформації про колекцію, експозиції музею, тематичні екскурсії, лекції, роботу з відвідувачами та ін. Мережа дає змогу підтримувати постійний зв'язок з міжнародними музейними організація-

ми, у першу чергу з ІКОМ (Міжнародна рада музеїв), яка функціонує під егідою ЮНЕСКО¹². Важко уявити сьогодні історичну дослідницьку діяльність без використання інформаційних сайтів Міжнародного комітету історичних наук¹³, Українського міжмузейного центру¹⁴, Інституту української археографії та джерелознавства ім. М. С. Грушевського НАН України¹⁵ та ін.

Одним з найбільших українських культурологічних ресурсів в Інтернеті можна вважати сайт, створений у 1999 р. під назвою «Пам'ятки України», що діє сьогодні під назвою «Українська спадщина», присвячений питанням культури, історії, архітектури, мистецтва та ін.¹⁶.

Каталог «Ресурси Українського Інтернет» дозволяє не тільки знайти необхідну інформацію, але і розмістити дані про ваш сайт. Усі дані будуть ретельно оброблені і використані для випуску чергового друкованого видання¹⁷.

Офіційний сайт Фундації «Культурна спадщина України» містить віртуальний музей історії трипільської культури, виставку експонатів музею. Він розповідає про відомих художників минулого і сучасності, містить біографії, галереї, картини з приватних колекцій. Діяльність Фундації спрямована на: реалізацію суверенних прав України в галузі культури; відродження і розвиток культури української нації та культур національних меншин, які проживають на території держави¹⁸ та ін.

Сайт «Україна – Русь» присвячений історії Русі-України і містить у собі сучасні дослідження з історії батьківщини, географічні карти, історію розвитку грошей на Русі й ін.¹⁹.

Полтавський музейний сайт²⁰ зберігає масу цікавої інформації з можливостями доступу в музейні пошукові системи, галерею закордонних музеїв з підключенням до списку розсилання свіжої музейної інформації. Крім того, на сайті розташовані посилання на сервера вузів і музеїв України, доступні всі музеї світу, усі напрямки образотворчого і прикладного мистецтва всіх часів і народів.

Серед відомих зразків такого продукту назвемо український пошуковий каталог з мистецтва «Брама»²¹, інформаційний

сайт з сучасного українського мистецтва «Генератор»²², сайт мистецтва Слобожанщини²³.

Звичайно, мабуть кожен український музей прагне зайняти своє почесне місце у всесвітній інформаційній мережі. Але треба зазначити, що даний процес в Україні відбувається вкрай повільно з економічних причин, хоча і підтвердив у світі свою перспективність. За останні десять років, від початку «музейного буму» в Інтернет 1992–93 рр., і донині до глобальної мережі приєдналося близько сотні українських музейних закладів. На жаль, більшість з цих адреса не претендують бути так званими «віртуальними музеями», а є лише стислими, текстовими рекламно-інформаційними сторінками в мережі.

Безумовно, досліджуючи таке нове явище культури як «віртуальний музей», ми повинні мати на увазі відомі світові зразки цифрового музеетворення, наприклад: Ермітаж²⁴, Лувр²⁵, Метрополітен-музей²⁶, тобто дуже коштовний продукт зусилля кращих спеціалістів, результат державної фінансової підтримки. Виникає запитання – чи здатна сьогодні держава в достатньому обсязі профінансувати сучасні потреби музеїв в сфері НІТ? Наприклад, якщо підрахувати собівартість такої роботи як науково-обліковий опис музейних предметів України, що має за індексом близько 10 млн. одиниць, для електронного каталогу (за різними оцінками собівартість такої роботи з одним музейним предметом коштує від 5 до 30 гривень), то вийде астрономічна сума в десятки, навіть сотні млн. гривень. До того ж заходи, передбачені для вирішення невідкладних проблем, значно перевищують за своїми масштабами все інше.

Вражаючи більшість програмних засобів, обсяг фінансування знаходиться поза розвитком НІТ в музейній сфері. Це насамперед:

- ремонтно-реставраційні роботи;
- реконструкція системи освітлення, кондиціонування, вентиляції приміщень музеїв;
- реставрація та музеєфікація пам'яток церкви, археології;
- технічне переоснащення музейних і реставраційних закладів;

-
- удосконалення охоронно-пожежних систем;
 - оснащення фондосховищ;
 - придбання систем аварійного живлення і т. ін.

Окрім цього, більшість приміщень і будівель не придатні для зберігання музейних колекцій. Статистика говорить, що понад 40% загальної кількості музейних предметів потребують негайного реставраційного втручання²⁷. Таким чином, виходячи з національного інтересу, держава спрямовує зусилля насамперед на збереження так би мовити фізичного стану своєї музейної мережі. Щодо модернізації музеїв із застосуванням передових технологій, зусиль однієї держави недостатньо. Але про важливість таких зусиль свідчить, наприклад, той факт, що за результатами дослідження компанії ММІ Ukraine кількість користувачів Інтернет в Україні на листопад 2002 р. складала більш ніж 2,5% усіх жителів держави. Причому ця кількість зростає на 30–40% щороку²⁸.

Отже, треба бути дуже обережним у прийнятті стратегічних рішень техніко-технологічного напрямку, особливо коли мова йде про історичну спадщину, методи її збереження, обробки та демонстрації. Тому, оптимальні рішення для програмістів, істориків, музеєзнавців, та інших спеціалістів у справі імплементації в систему історичної науки здобутків НТП, а саме нових інформаційних технологій, мають бути виваженими й далекоглядними.

Зважаючи на попередні характеристики, назріла необхідність створити в Україні спеціальний загальнодержавний музейний орган, що має поєднати в собі функції науково-дослідницької, маркетингової, координуючої діяльності. Мова йде про налагодження довгострокових стосунків музеїв з представниками ділових кіл, сфери туризму та освіти, різними закладами, представниками влади, вченими, митцями, колегами з закордону і т.д.

Дійсно, існує вражаючий дисбаланс між ситуацією з музейними цінностями в Україні та можливостями НІТ. Яскравий приклад – Національний художній музей України з найбільшим і найповнішим у світі зібранням українського образот-

ворчого мистецтва демонструє свої фонди лише на 1,2%. Таким шляхом більшість відвідувачів ніколи не побачить більшості робіт в той час, коли мультимедійні технології дозволяють сьогодні перетворити закритий фонд будь-якого музею в інтерактивну експозицію. Отже, задля вирішення задач, які постали сьогодні перед історичною наукою, особливо в музейному напрямі, вкрай потрібна увага до таких проблем як:

1. Імплементация комунікаційних методів та технологій в музейну практику;

2. Уніфікація законодавчих документів, що регулюють ринок НІТ;

3. Централізована координуюча система у справі побудови національної музейної мережі в Інтернет;

4. Розповсюдження та поширення цифрових музейних версій в освітній практиці України.

Безумовно, попереду вирішення багатьох проблем економічного, юридичного, організаційного та ін. характеру. Але, немає сумніву, що застосування техніки і технології інформаційного суспільства в музейній теорії та практиці нададуть музеям плідного оновлення та перспективи.

1. Програма розвитку музейної справи на період до 2005 року. Затв. постановою КМ. України від 30 берез. 2002 р. № 442 //Офіц. вісн. України. – 2002. – № 14. – С. 194–208.

2. Hudson K. A Social History of Museums (What the Visitors Thought). – London, 1975. – P. 29.

3. Абдеев Р.Ф. Философия информационной цивилизации. – М.: ВЛАДОС, 1994. – С. 6.

4. Маркітан Л.П. Інформаційний потенціал кінофотовідеодокументів як історичного джерела //Укр. іст. журн. – 2002. – № 5. – С. 35–36.

5. Воройский Ф.С. Информатика. Новый систематизированный толковый словарь-справочник. – М.: Либерия. – 2001. – С. 291.

6. Вказ. пр. – С. 331.

7. url – <http://win.www.virtual.kiev.ua>

8. url – <http://www.lavra.kiev.ua>

-
9. url – <http://www.icfst.kiev.ua>
 10. Програма розвитку... – С. 194 – 208.
 11. Там само. – С. 198.
 12. url – <http://www.icom.org>
 13. url – <http://www.cish.org/GB/Members>
 14. url – <http://www.museum.org.ua>
 15. url – <http://www.gilan.uar.net>
 16. url – <http://www.heritage.com.ua>
 17. url – <http://www.ipages.katalog.com.ua>
 18. url – <http://www.fnd.ukr.net>
 19. url – <http://www.ukrayinarus.cjb.net>
 20. url – <http://www.unitop.poltava.ua>
 21. url – <http://www.brama.com>
 22. url – <http://www.generator.kiev.ua>
 23. url – <http://www.artcross.com.ua>
 24. url – <http://www.hermitage.ru>
 25. url – <http://www.mistral.culture.fr/louvre.html>
 26. url – <http://www.metmuseum.com>
 27. Програма розвитку... – С. 195.
 28. url – <http://www.ain.com.ua>

Oleksandr Cherchenko

**HISTORICAL PREREQUISITES OF THE CREATION
OF UKRAINIAN MUSEUMS SYSTEM IN INTERNET
(AT THE END OF THE XX – AT THE BEGINNING
OF THE XXI CENTURIES)**

The prerequisites of the creation of computer informational system of Ukrainian museums (Ukrainian museum segment in Internet) at the end of the XX – at the beginning of the XXI centuries are examined in the article.

