

КУЛЬТУРОЛОГІЯ ТА МУЗЕЄЗНАВСТВО

УДК 140.8+069.01

DOI <https://doi.org/10.24195/sk1561-1264/2026-1-19>

Добролюбська Юлія Андріївна
доктор філософський наук, професор,
професор кафедри всесвітньої історії та методики її навчання
Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет
імені К. Д. Ушинського»
вул. Старопортофранківська, 26, Одеса, Україна
orcid.org/0000-0002-3564-854X

ВІРТУАЛЬНИЙ МУЗЕЙ: СПРОБА УЗАГАЛЬНЕННЯ У СВІТЛІ
СОЦІАЛЬНО-ФІЛОСОФСЬКОЇ РЕФЛЕКСІЇ

Актуальність дослідження. Стаття присвячена дослідженню та спробі концептуально-го узагальнення поняття «віртуальний музей» у ракурсі соціально-філософської рефлексії. Головна увага зосереджена на формулюванні східного та відмінного між традиційними музеями, сайтами музейних установ та віртуальними музеями.

***Метою** дослідження є осмислення віртуального музею як феномену сучасної культури, здійснене через спробу його узагальнення у світлі соціально-філософської рефлексії. **Завдання:** розглянути основні теоретичні підходи до вивчення віртуальних музеїв як явища сучасної культурної реальності, окреслити роль і значення віртуальних музеїв у формуванні та розвитку сучасної культури, дослідити основні типи віртуальних музеїв, визначити їх специфічні риси, зокрема рівень інтерактивності та особливості візуального представлення експозицій.*

Вирішенню сформульованих мети і завдань сприяло використання наступних наукових методів: метод аналізу і синтезу, феноменологічний метод (було застосовано у питанні щодо визначення віртуального музею як феномену сучасної культури, рефлексії в умовах цифрового існування, системний науковий підхід (дозволив розглянути віртуалізацію як нове середовище існування культурної спадщини людства).

*У **висновках** зазначено, що умовно можна виокремити кілька характеристик, якими має володіти якісний віртуальний музей. Насамперед це репрезентативність та інформативність віртуальної екскурсії, високий рівень інтерактивності, інтуїтивно зрозумілий інтерфейс, зокрема адаптований для людей із порушеннями зору, а також багаторівнева подача інформації, що відповідає потребам різних професійних, вікових і освітніх груп користувачів. Попри значні можливості, віртуальні музеї мають і певні недоліки. По-перше, під час «подорожі» віртуальним музеєм користувач часто стикається з надлишковою супровідною інформацією — рекламою, посиланнями на сторонні ресурси тощо, що сприяє розсіюванню уваги. Крім того, частина такого контенту може містити негативні або аморальні елементи, які потенційно впливають на психологічний стан підростаючого покоління. По-друге, суттєвим недоліком є відсутність безпосереднього живого спілкування. У статті показано, що незважаючи на окремі негативні аспекти віртуального середовища, цифрові технології міцно інтегрувалися в наше повсякдення. Віртуальні музеї відіграють важливу роль у сучасному соціокультурному просторі, виступаючи яскравим прикладом поєднання традиційних культурних форм із новітніми цифровими технологіями. Завдяки інформатизації суспільства вони мають значний культурний потенціал і здатні виконувати низку функцій класичних музеїв, зокрема інформативну, трансляційну та систематизуючу.*

***Ключові слова:** музеєзнавство, соціально-філософська рефлексія, віртуалізація, міжкультурний діалог, цифровізація.*



Вступ. В умовах стрімкого зростання інформаційного простору Інтернет набув статусу базового елемента повсякденного життя, істотно вплинувши не лише на сферу дозвілля, а й на освіту, торгівлю та культуру. Сьогодні цифрові технології стали невід'ємною частиною комунікації, економічної діяльності та культурного споживання, що зумовило їх активне впровадження й у ті галузі, які раніше залишалися осторонь цифровізації, зокрема в музеї та театри [1, с. 128–129].

У цьому контексті цифровізація музейної сфери є об'єктивною необхідністю, адже музей має інтегруватися в сучасну культурну систему та відповідати актуальним соціокультурним запитам. Ключовим проявом цього процесу став віртуальний музей – найбільш виразний результат синтезу музейної інституції та Інтернету [2, с. 122–126]. Віртуальні експозиції надають можливість ознайомлення з культурною спадщиною незалежно від просторових і часових обмежень, що суттєво розширює аудиторію музеїв і забезпечує доступ до культурних цінностей для людей з інвалідністю, для яких такий формат часто є єдино можливим [3, с. 23–25].

Водночас віртуальні музеї є цінним доповненням і до традиційних форм музейного відвідування, адже дозволяють експонувати об'єкти, тимчасово недоступні в реальних залах. Як позитивно орієнтовані інформаційні ресурси, вони транслюють гуманістичні цінності та відіграють важливу роль в умовах зростання інформаційного шуму, формуючи безпечне та змістовне культурне середовище [4, с. 109]. В Україні, особливо в сучасних реаліях, віртуальні музеї сприяють консолідації культурного, інформаційного й освітнього простору, забезпечуючи доступ до історико-культурної спадщини як всередині країни, так і для українців за кордоном [5, с. 23; 6].

Крім того, віртуальні музеї виступають ефективним інструментом міжкультурного діалогу й репрезентації національного культурного капіталу у глобальному середовищі. Їх активний розвиток, що розпочався ще у 1990-х роках, з початку XXI століття засвідчив стійку тенденцію зростання онлайн-аудиторії, яка в окремих випадках перевищує відвідуваність традиційних музейних інституцій.

Тому, **метою** даної статті є осмислення віртуального музею як феномену сучасної культури, здійснене через спробу його узагальнення у світлі соціально-філософської рефлексії.

Завдання:

- 1) розглянути основні теоретичні підходи до вивчення віртуальних музеїв як явища сучасної культурної реальності;
- 2) окреслити роль і значення віртуальних музеїв у формуванні та розвитку сучасної культури;
- 3) дослідити основні типи віртуальних музеїв, визначити їх специфічні риси, зокрема рівень інтерактивності та особливості візуального представлення експозицій.

Методи дослідження. Вирішенню сформульованих мети і завдань сприяло використання наступних наукових методів: метод аналізу і синтезу, феноменологічний метод (було застосовано у питанні щодо визначення віртуального музею як феномену сучасної культури, рефлексії в умовах цифрового існування, системний науковий підхід (дозволив розглянути віртуалізацію як нове середовище існування культурної спадщини людства).

Результати дослідження. Ф. Вайдакер у своїй фундаментальній праці «Загальна музеологія» розглядає віртуальний музей як нову форму функціонування музею в цифрову епоху [7, с. 14–15]. Наявна достатня кількість конкретних публікацій, які пропонують розгляд різних, нових та не дуже нових, рис, притаманних віртуальним музеям [1, 5, 6, 8, 9]. Так, наприклад, В. Волинець зазначає, що віртуальний музей, є релевантним цифровій культурі і створює доступні для сприйняття будь-якої людини цифрові артефакти [2, с. 130].

Попри активний розвиток цифрових музейних практик, проблема визначення терміну «віртуальний музей» і чіткого розуміння сутності цього феномена залишається актуальною [10, с. 171–172]. У наукових дослідженнях його нерідко ототожнюють із офіційним веб-сайтом музею або, навпаки, розглядають музейний сайт як повноцінний віртуальний музей [8,

р. 78; 11, р. 4329]. Дискусійним також залишається питання щодо необхідності наявності «реального» прототипу: чи обов'язково віртуальний музей має бути цифровим відображенням існуючої музейної установи, чи може функціонувати як самостійна, автономна форма культурної репрезентації [12, р. 218]. Для уточнення специфіки феномена віртуального музею доцільно звернутися до загального визначення музею, що створить методологічне підґрунтя для подальшого порівняльного аналізу та виокремлення його ключових ознак.

1. Музей – це культурна установа, що здійснює збирання, збереження, наукову систематизацію та публічну репрезентацію пам'яток мистецтва, історії, науки й матеріальної культури з метою їх охорони, наочного вивчення та поширення знань серед суспільства.

2. Засіб збереження, презентації та трансляції історичної, культурної та природної спадщини, його громадське призначення не змінилося і, мабуть, залишиться визначальним його сутність у найближчому майбутньому – це зберігати, презентувати та транслювати з минулого в майбутнє головні цінності та досягнення, що відповідають аксіологічним уявленням свого часу [13, с. 137–138].

Таким чином, основна мета музею – збирання, збереження та трансляція об'єктів культурної спадщини – залишається незмінною. Водночас традиційний музей постає передусім як інституційно оформлена фізична установа, що функціонує в реальному просторі. Це закономірно актуалізує питання: яким є феномен віртуального музею? Із кінця ХХ століття провідні музеї світу почали активно створювати власні інтернет-ресурси з метою розширення аудиторії та зростання інтересу до музейних колекцій. Така тенденція є очікуваною, адже дедалі більша кількість людей використовує Інтернет для отримання інформації, комунікації та організації дозвілля, що підтверджується стабільним зростанням числа користувачів у глобальному масштабі [14, с. 67]. Усвідомлення цього потенціалу зумовило переосмислення можливостей цифрового середовища інституціями культури та стимулювало впровадження нових інструментів музейної репрезентації [9, р. 6-7].

Феномен віртуального музею сформувався як результат синтезу мережі Інтернет та сучасних інформаційних технологій. У процесі свого розвитку він поступово вийшов за межі функціонування як допоміжного елементу офіційного сайту традиційного музею та набув автономних ознак. Сьогодні можна виділити кілька ключових характеристик віртуального музею.

По-перше, віртуальний музей існує виключно у цифровому просторі, локалізованому в мережі Інтернет, однак ґрунтується на реальних експонатах і музейних зібраннях, що зумовлює наявність власної структурної організації. Водночас формат і логіка цієї структури визначаються організатором і можуть відрізнитися від традиційної музейної ієрархії. Хоча реальний музей із його експозиціями, фондами та каталогами часто виступає концептуальним прообразом, кожен віртуальний музей формує унікальну модель репрезентації культурного контенту [11, р. 4322–4323].

По-друге, віртуальний музей спирається на артефакти та культурні об'єкти минулого, сьогодення, а інколи – й концептуалізованого майбутнього, створюючи своєрідну «нову реальність». На відміну від традиційного музею, обмеженого фізичним простором і часовими межами експозицій, віртуальний музей здатний постійно трансформувати й розширювати власний контент. Будь-яка виставка може бути доступною тривалий час, а кількість експозицій визначається передусім ідейним та тематичним потенціалом проекту [15]. Крім того, цифровий формат усуває проблему фізичного зношення експонатів, характерну для реальних колекцій.

По-третє, віртуальний музей орієнтований на максимально широке коло користувачів. Кожна особа, що має доступ до мережі Інтернет, може у будь-який час і з будь-якого місця долучитися до вивчення музейних об'єктів, не залишаючи власного дому. Такий формат є особливо важливим для людей з обмеженими можливостями, браком часу або складнощами з пересуванням. Віртуальний музей створює умови для індивідуалізованого сприйняття культурного контенту, забезпечуючи комфорт і свободу вибору маршруту перегляду. Хоча він має

задалегідь задану структуру та сценарій, ініціатива взаємодії залишається за користувачем, що принципово відрізняє цей формат від традиційного музейного відвідування [15].

Таким чином, основна мета музею – збирання, збереження та трансляція об'єктів культурної спадщини – залишається незмінною. Водночас традиційний музей постає передусім як інституційно оформлена фізична установа, що функціонує в реальному просторі. Це закономірно актуалізує питання: яким є феномен віртуального музею? Із кінця ХХ століття провідні музеї світу почали активно створювати власні інтернет-ресурси з метою розширення аудиторії та зростання інтересу до музейних колекцій. Така тенденція є очікуваною, адже дедалі більша кількість людей використовує Інтернет для отримання інформації, комунікації та організації дозвілля, що підтверджується стабільним зростанням числа користувачів у глобальному масштабі [14, с. 67]. Усвідомлення цього потенціалу зумовило переосмислення можливостей цифрового середовища інституціями культури та стимулювало впровадження нових інструментів музейної репрезентації [9, р. 6-7].

Феномен віртуального музею сформувався як результат синтезу мережі Інтернет та сучасних інформаційних технологій. У процесі свого розвитку він поступово вийшов за межі функціонування як допоміжного елементу офіційного сайту традиційного музею та набув автономних ознак. Сьогодні можна виділити кілька ключових характеристик віртуального музею.

По-перше, віртуальний музей існує виключно у цифровому просторі, локалізованому в мережі Інтернет, однак ґрунтується на реальних експонатах і музейних зібраннях, що зумовлює наявність власної структурної організації. Водночас формат і логіка цієї структури визначаються організатором і можуть відрізнитися від традиційної музейної ієрархії. Хоча реальний музей із його експозиціями, фондами та каталогами часто виступає концептуальним прообразом, кожен віртуальний музей формує унікальну модель репрезентації культурного контенту [11, р. 4322–4323].

По-друге, віртуальний музей спирається на артефакти та культурні об'єкти минулого, сьогодення, а інколи – й концептуалізованого майбутнього, створюючи своєрідну «нову реальність». На відміну від традиційного музею, обмеженого фізичним простором і часовими межами експозицій, віртуальний музей здатний постійно трансформувати й розширювати власний контент. Будь-яка виставка може бути доступною тривалий час, а кількість експозицій визначається передусім ідейним та тематичним потенціалом проекту [15]. Крім того, цифровий формат усуває проблему фізичного зношення експонатів, характерну для реальних колекцій.

По-третє, віртуальний музей орієнтований на максимально широке коло користувачів. Кожна особа, що має доступ до мережі Інтернет, може у будь-який час і з будь-якого місця долучитися до вивчення музейних об'єктів, не залишаючи власного дому. Такий формат є особливо важливим для людей з обмеженими можливостями, браком часу або складнощами з пересуванням. Віртуальний музей створює умови для індивідуалізованого сприйняття культурного контенту, забезпечуючи комфорт і свободу вибору маршруту перегляду. Хоча він має задалегідь задану структуру та сценарій, ініціатива взаємодії залишається за користувачем, що принципово відрізняє цей формат від традиційного музейного відвідування [15].

Фактично віртуальний музей можна визначити як структуровану інформацію на електронному носії, що репрезентує музейне зібрання, яке або має реальний прототип (офіційні сайти музеїв), або існує виключно в мережевому просторі [8, р. 84]. Характерною рисою віртуальних музеїв є використання інтерактивних можливостей цифрових технологій: користувач отримує змогу вільно «переміщатися» тривимірними експозиційними просторами, доступати розширені візуальні та текстові матеріали, а також самостійно моделювати віртуальні колекції й експозиції. Важливим компонентом функціонування віртуального музею є постійний зворотний зв'язок із користувачем, що принципово відрізняє його від традиційних музейних форм [12, р. 228].

У такому підході акцент зміщується на автономність віртуального музею, який може функціонувати незалежно від існування конкретної музейної установи та самостійно формувати

власні колекції [16, с. 129–132]. При цьому слід зауважити, що Інтернет не є обов'язковою умовою існування віртуального музею: його матеріальною основою може бути будь-який електронний носій – зокрема CD-диск або флеш-накопичувач. У цьому разі мережа Інтернет виступає радше як додатковий інструмент, що суттєво полегшує доступ і розширює аудиторію [8].

Разом із тим використання навіть електронних носіїв неминуче призводить до певної «матеріалізації» музею, тоді як про повну віртуалізацію можна говорити лише за умови його існування виключно в онлайн-просторі [17]. Показовим прикладом такого формату є Культурний інститут Google – проект, заснований у 2011 році, який не пов'язаний із фізичним музейним простором і функціонує суто в мережі Інтернет. Початково задуманий як платформа, що об'єднувала провідні художні музеї світу, з часом цей проект трансформувалася у глобальну культурну екосистему, яка включає музеї мистецтва, визначні природні об'єкти та зразки вуличного мистецтва з усього світу. Культурний інститут Google відповідає ключовим критеріям віртуального музею, надаючи відвідувачам широкі можливості інтерактивної взаємодії з експозиціями та свободу індивідуального вибору об'єктів для вивчення [11].

Водночас слід підкреслити суттєвий нюанс: щоб віртуальний музей міг претендувати на статус музею у класичному розумінні, він повинен ґрунтуватися на репрезентації реально існуючих культурних об'єктів або експонатів. Саме цей критерій дозволяє відмежувати віртуальний музей від інших форм цифрового контенту. У випадку Культурного інституту Google всі представлені об'єкти мають реальні прототипи [11]. Хоча в перспективі можливий сценарій, за якого віртуальні аналоги зниклих або знищених експонатів збережуть статус культурної цінності, на сучасному етапі розвитку музейної справи така практика залишається радше гіпотетичною і потребує подальшого теоретичного осмислення.

Висновки. Виходячи зі всього сказаного та даних визначень, можна виділити кілька особливостей, властивих віртуальному музею.

Віртуальний музей виступає ефективним комунікативним майданчиком. Онлайн-формат забезпечує відкритий і доступний простір для зворотного зв'язку: відвідувачі можуть залишити відгуки та пропозиції, оперативне контактувати з адміністраторами ресурсу й отримувати відповіді на запитання. Окремі платформи додатково надають можливості для міжкористувачького спілкування, зокрема через чати або системи оцінювання експозицій, що сприяє формуванню активної культурної спільноти.

Важливою перевагою віртуального музею є економія часу. Користувач самостійно обирає момент відвідування – незалежно від режиму роботи, вихідних чи святкових днів. Розвинені пошукові системи дозволяють швидко знаходити конкретні експонати або тематичні блоки, що значно оптимізує процес ознайомлення з колекціями. Навіть за фізичної доступності реального музею відвідування потребує додаткових ресурсів, пов'язаних із пересуванням і навігацією, тоді як у віртуальному середовищі ці обмеження мінімізуються.

Ключовою характеристикою віртуального музею є доступність. Для взаємодії з ним достатньо доступу до мережі Інтернет, що забезпечує можливість долучення до культурної спадщини незалежно від географічного розташування користувача. Більшість сучасних віртуальних музеїв мають адаптовані мобільні версії, що знижує бар'єри, характерні для традиційних музейних відвідувань, зокрема територіальні та інклюзивні.

Окрему перевагу становить висока мультимедійна насиченість. На відміну від реальних експозицій, де впровадження інтерактивних технологій потребує значних фінансових, просторових і кадрових ресурсів, віртуальний музей дозволяє відносно легко поєднувати текстові, візуальні, аудіо- та відеоматеріали, забезпечуючи багатоканальне представлення інформації.

Віртуальні музеї також вирізняються гнучкістю виставкового середовища. Незалежність від фізичного простору дає змогу варіювати структуру експозицій, виходити за межі традиційних форматів і створювати самостійні віртуальні проекти, що не мають аналогів у реальному музейному просторі.

Принципова відмінність між сайтом реального музею та віртуальним музеєм полягає у характері їх взаємодії з Інтернетом. Для традиційного музею онлайн-простір є допоміжним інструментом популяризації, тоді як для віртуального музею мережа Інтернет є базовим середовищем існування. Реальний музей може функціонувати без цифрової присутності, водночас віртуальний музей без Інтернету втрачає можливість повноцінного функціонування.

Умовно можна визначити низку ключових ознак якісного віртуального музею: репрезентативність і інформативність віртуальної екскурсії; високий рівень інтерактивності; інтуїтивно зрозумілий інтерфейс, зокрема адаптований для людей із порушеннями зору; багаторівневість подання інформації, орієнтовану на різні вікові, освітні й професійні групи користувачів.

Водночас віртуальні музеї не позбавлені недоліків. Одним із них є надлишок супутньої інформації, зокрема реклами та зовнішніх посилань, що може призводити до фрагментарного сприйняття змісту. Додатковою проблемою є відсутність безпосередньої живої комунікації: цифровий формат не здатний повністю замінити взаємодію з екскурсоводом або викладачем, який може адаптувати подачу матеріалу до аудиторії, акцентувати ключові моменти та оперативне пояснювати складні питання.

Зважаючи на те, що сучасна молодь дедалі частіше обирає онлайн-формати взаємодії з культурним простором, віртуальні музеї набувають особливої значущості. Вони сприяють формуванню навичок усвідомленого та критичного використання цифрових ресурсів і демонструють потенціал Інтернету як інструменту культурного розвитку. Попри наявність окремих проблемних аспектів, віртуальні музеї є важливим елементом сучасного соціокультурного середовища та яскравим прикладом синтезу традиційних музейних функцій і цифрових технологій, здатних ефективно реалізовувати завдання інформування, трансляції та систематизації культурної спадщини.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Ключко Ю. Інструменти комунікації в контексті музеєзнавчих досліджень. *Питання культурології*. 2023 № 42. С. 127–139. URL: <https://doi.org/10.31866/2410-1311.42.2023.293766>.
2. Волинець В. Новий зміст і потенціал віртуального музею. *Цифрова платформа: інформаційні технології в соціокультурній сфері*. 2020. №3(2). С. 122–133. URL: <https://doi.org/10.31866/2617-796x.3.2.2020.220582>
3. Коваленко О. В. Віртуальний музей як освітня технологія. *Культурологічний альманах*. 2022. №2. С. 23–25. URL: <https://doi.org/10.31392/cult.alm.2022.2.6>
4. Жежнич П. І., Ришковець Ю. В. Структурна та формальна моделі віртуального музею. *Вісник Львівського університету «Львівська політехніка»*. Серія: Інформаційні системи та мережі. 2008. №631(3). С. 107–112.
5. Кузнецова Л., Кушнар'єв І. Віртуальні музеї України як засоби збереження історичної пам'яті в умовах війни. *Питання культурології*. 2024. № 43. С. 142–155. URL: <https://doi.org/10.31866/2410-1311.43.2024.303042>
6. Розгон О. В. Віртуальна версія музею як засіб упровадження цифрових технологій. *Право та інноваційне суспільство*. 2019. № 2(13). С. 20–26. URL: [https://doi.org/10.37772/2309-9275-2019-2\(13\)-3](https://doi.org/10.37772/2309-9275-2019-2(13)-3)
7. Вайдахер Ф. Загальна музеологія: посіб. / Перекл. з нім. В. Лозинський, О. Ланг, Х. Назаркевич. Львів : Літопис, 2005. 546 с.
8. Balbi B., Marasco A. Co-designing Cultural Heritage Experiences for All with Virtual Reality: a Scenario-Based Design approach. *Umanistica Digitale*. 2021. № 5(11). P. 71–98. URL : <https://doi.org/10.6092/issn.2532-8816/13686>
9. Bowen J. The virtual museum. *Museum International*. 2000. P. 4-7.
10. Банах В. М. Категорія «музеальності» в сучасному музеологічному дискурсі. *Науково-теоретичний альманах Грани*. 2016. №19(9). С. 171–176. URL: <https://doi.org/10.15421/171696>
11. Shu Y. Virtual Tours in Digital Museums: VR and AR Technologies in the Modern Cultural Space. *International Journal of Human-Computer Interaction*. 2026. №42(6). P. 4318–4334. URL : <https://doi.org/10.1080/10447318.2025.2537799>

12. Tserklevych V., Prokopenko O., Goncharova O., Horbenko I., Fedorenko O., Romanyuk Y. Virtual Museum Space as the Innovative Tool for the Student Research Practice. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*. 2021. №16(14). P. 213–231. URL: <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i14.22975>
13. Бегаль Т. О. Генеза експозиційного середовища музею: від витоків до сучасності: монографія. Київ : Видавничий центр КНУКіМ, 2022. 200 с.
14. Денисюк Ж. З. Музейна комунікація в умовах цифровізації. *Бібліотекознавство. Документознавство. Інформологія*. 2021. № 3. С. 64-70. URL: <https://doi.org/10.32461/2409-9805.3.2021.244718>
15. Highlands and Islands Enterprise. Virtual museums. Series 1. Session 2. URL : <https://www.hie.co.uk/media/9476/virtual-museums-series-1-session-2.pdf>
16. Фененко А. О. Віртуальна музеалізація як засіб збереження культурної пам'яті: дис. ... канд. культ. Харківська державна академія культури. Харків, 2021. 297 с.
17. Ільчук Т. Онлайн (віртуальний) музей як новітній механізм збереження історичної пам'яті, культурної спадщини та формування культурного простору. *Збірник наукових праць SCIENTIA*. 2021. URL: <https://ojs.ukrlogos.in.ua/index.php/scientia/article/view/16660>

REFERENCES

1. Kliuchko, Yu. (2023). Instrumenty komunikatsii v konteksti muzeieznavchyykh doslidzhen [Communication tools in the context of museological research]. *Pytannia kulturolohii*, 42, 127–139. <https://doi.org/10.31866/2410-1311.42.2023.293766> [in Ukrainian]
2. Volynets, V. (2020). Novyi зміst i potentsial virtualnoho muzeiu [New content and potential of the virtual museum]. *Tsyfrova platforma: informatsiini tekhnolohii v sotsiokulturnii sferi*, 3(2), 122–133. <https://doi.org/10.31866/2617-796x.3.2.2020.220582> [in Ukrainian]
3. Kovalenko, O. V. (2022). Virtualnyi muzei yak osvitchna tekhnolohiia [Virtual museum as an educational technology]. *Kulturolohichnyi almanakh*, 2, 23–25. <https://doi.org/10.31392/cult.alm.2022.2.6> [in Ukrainian]
4. Zhezhnych, P. I., & Ryshkovets, Yu. V. (2008). Strukturna ta formalna modeli virtualnoho muzeiu [Structural and formal models of a virtual museum]. *Visnyk Lvivskoho universytetu «Lvivska politekhnika»*. Serii: Informatsiini systemy ta merezhi, 631(3), 107–112. [in Ukrainian]
5. Kuznetsova, L., & Kushnariov, I. (2024). Virtualni muzei Ukrainy yak zasoby zberezhennia istorychnoi pamiaty v umovakh viiny [Virtual museums of Ukraine as means of preserving historical memory under wartime conditions]. *Pytannia kulturolohii*, 43, 142–155. <https://doi.org/10.31866/2410-1311.43.2024.303042> [in Ukrainian]
6. Rozghon, O. V. (2019). Virtualna versii muzeiu yak zasib uprovdzhennia tsyfrovyykh tekhnolohii [Virtual version of a museum as a means of implementing digital technologies]. *Pravo ta innovatsiine suspilstvo*, 2(13), 20–26. [https://doi.org/10.37772/2309-9275-2019-2\(13\)-3](https://doi.org/10.37772/2309-9275-2019-2(13)-3) [in Ukrainian]
7. Waidacher, F. (2005). Zahalna muzeolohiia: posibnyk [General museology] (V. Lozynskyyi, O. Lang, & Kh. Nazarkevych, Trans.). Litopys. [in Ukrainian]
8. Balbi, B., & Marasco, A. (2021). Co-designing cultural heritage experiences for all with virtual reality: A scenario-based design approach. *Umanistica Digitale*, (5(11)), 71–98. <https://doi.org/10.6092/issn.2532-8816/13686>
9. Bowen, J. (2000). The virtual museum. *Museum International*, 52(1), 4–7.
10. Banakh, V. M. (2016). Katehoriia «muzealnosti» v suchasnomu muzeolohichnomu dyskursi [The category of «museality» in contemporary museological discourse]. *Hrani (Grani)*, 19(9), 171–176. <https://doi.org/10.15421/171696> [in Ukrainian]
11. Shu, Y. (2026). Virtual tours in digital museums: VR and AR technologies in the modern cultural space. *International Journal of Human–Computer Interaction*, 42(6), 4318–4334. <https://doi.org/10.1080/10447318.2025.2537799>
12. Tserklevych, V., Prokopenko, O., Goncharova, O., Horbenko, I., Fedorenko, O., & Romanyuk, Y. (2021). Virtual museum space as the innovative tool for the student research practice. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(14), 213–231. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i14.22975>

13. Behal, T. O. (2022). Heneza ekspozytsiinoho seredovysshcha muzeiu: vid vytokiv do suchasnosti [Genesis of the museum exhibition environment: From origins to the present]. Kyiv, Ukraine: Publishing Center of KNUKiM. [in Ukrainian]

14. Denysiuk, Zh. Z. (2021). Muzeina komunikatsiia v umovakh tsyfrovizatsii [Museum communication in the context of digitalization]. *Bibliotekoznavstvo. Dokumentoznavstvo. Informolohiia*, 3, 64–70. <https://doi.org/10.32461/2409-9805.3.2021.244718> [in Ukrainian]

15. Highlands and Islands Enterprise. (n.d.). Virtual museums. Series 1, session 2. <https://www.hie.co.uk/media/9476/virtual-museums-series-1-session-2.pdf>

16. Fenenko, A. O. (2021). Virtualna muzealizatsiia yak zasib zberezhennia kulturnoi pamiaty [Virtual musealization as a means of preserving cultural memory] (Doctoral dissertation). Kharkiv State Academy of Culture. [in Ukrainian]

17. Ilchuk, T. (2021). Onlain (virtualnyi) muzei yak novitnii mekhanizm zberezhennia istorychnoi pamiaty, kulturnoi spadshchyny ta formuvannia kulturnoho prostoru [Online (virtual) museum as a newest mechanism for preserving historical memory, cultural heritage, and shaping cultural space]. *Zbirnyk naukovykh prats SCIENTIA*. <https://ojs.ukrlogos.in.ua/index.php/scientia/article/view/16660> [in Ukrainian]

THE VIRTUAL MUSEUM: AN ATTEMPT AT GENERALIZATION IN THE CONTEXT OF SOCIO-PHILOSOPHICAL REFLECTION

Dobrolyubska Yulia Andriivna

Doctor of Sciences in Philosophy, Professor,

Professor at the Department of World History and its Teaching Methods,

The state institution "South Ukrainian National Pedagogical University
named after K. D. Ushynsky"

26, Staroportofrankivska str., Odesa, Ukraine

orcid.org/0000-0002-3564-854X

Relevance of the study. *This article is devoted to the study and conceptual generalization of the concept of the «virtual museum» from the perspective of socio-philosophical reflection. The main focus is on identifying the similarities and differences between traditional museums, museum institution websites, and virtual museums.*

The aim of the study is to understand the virtual museum as a phenomenon of contemporary culture, achieved through an attempt to generalize it in the light of socio-philosophical reflection. **Tasks:** to examine the main theoretical approaches to the study of virtual museums as a phenomenon of contemporary cultural reality; to outline the role and significance of virtual museums in the formation and development of contemporary culture; to explore the main types of virtual museums; and to identify their specific features, particularly the level of interactivity and the characteristics of the visual presentation of exhibitions.

The following **scientific methods** were used to achieve the stated goals and objectives: the method of analysis and synthesis, the phenomenological method (applied to define the virtual museum as a phenomenon of contemporary culture and to reflect on digital existence), and a systematic scientific approach (which allowed for the consideration of virtualization as a new environment for the existence of humanity's cultural heritage).

The conclusions indicate that, broadly speaking, several characteristics can be identified that a high-quality virtual museum should possess. First and foremost, these include the representativeness and informativeness of the virtual tour; a high level of interactivity, an intuitive interface – specifically adapted for people with visual impairments – as well as a multi-level presentation of information that meets the needs of various professional, age, and educational groups of users. Despite their significant potential, virtual museums also have certain drawbacks. First, while «traveling» through a virtual museum, users often encounter excessive accompanying information – advertisements, links to third-party resources, and so on – which distracts their attention. Furthermore, some of this content may contain negative or immoral elements that could potentially affect the psychological well-being of the younger generation. Second, a significant drawback is the lack of direct, face-to-face interaction.

The article demonstrates that, despite certain negative aspects of the virtual environment, digital technologies have become firmly integrated into our daily lives. Virtual museums play an important role in the contemporary sociocultural landscape, serving as a striking example of the fusion of traditional cultural forms with cutting-edge digital technologies. Thanks to the informatization of society, they possess significant cultural potential and are capable of performing a range of functions typical of traditional museums, including informational, communicative, and systematizing functions.

Key words: *museology, socio-philosophical reflection, virtualization, intercultural dialogue, digitization.*

Дата першого надходження статті до видання: 07.02.2026

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 05.03.2026

Дата публікації (оприлюднення) статті: 13.05.2026