



*Культурология*

**УДК 069 (02)**

**К.А. Аксенова**

**Аксенова Ксения Анатольевна**, студентка 2-го курса факультета дизайна, изобразительных искусств и гуманитарного образования Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: aksienova\_2002@mail.ru

Научный руководитель: **Малиш Марьяна Адамовна**, доцент кафедры истории, культурологии и музееведения Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: malish.marina2015@yandex.ru

## **ВИРТУАЛЬНЫЕ МУЗЕИ В СОВРЕМЕННОМ ОБЩЕСТВЕ**

В статье рассматривается феномен современной культуры – виртуальный музей, гармонично соединяющий в себе прошлое с настоящим. Раскрывается понятие виртуального музея как одного из средств коммуникации с посетителем в современном обществе и интеграции личности в духовную сферу общества. Дается краткое описание виртуальных музеев, их особенности и функции (коммуникативная, досуговая, обучающая, культурно-просветительская и др.), описывается историография и методологическая база, посвященная данному вопросу. В статье также рассматриваются преимущества и недостатки виртуальных музеев. Делается вывод, что виртуальные музеи, помимо обычных музеев, обладают способностью хранить, передавать, популяризировать культурное наследие и

обеспечивать быстрый доступ к музейным экспонатам для различных слоев населения.

**Ключевые слова:** виртуальный музей, интернет-технологии, виртуальная экспозиция, культурные ценности, онлайн-музей.

**К.А. Aksenova**

**Aksenova Kseniya Anatolyevna**, 2nd course student of the faculty of design, fine arts and humanities education of the Krasnodar state institute of culture (33, im. 40-letiya Pobedy st., Krasnodar), e-mail: aksienova\_2002@mail.ru

Research supervisor: **Malish Maryana Adamovna**, assistant professor of department of history, culturology and museum studies of the Krasnodar state institute of culture (33, im. 40-letiya Pobedy st., Krasnodar), e-mail: malish.marina2015@yandex.ru

## **VIRTUAL MUSEUMS IN MODERN SOCIETY**

The article examines the phenomenon of modern culture – a virtual museum that harmoniously combines the past with the present. The concept of a virtual museum is revealed as one of the means of communication with a visitor in modern society and the integration of an individual into the spiritual sphere of society. A brief description of virtual museums, their features and functions (communicative, leisure, educational, cultural and educational, etc.) is given, the historiography and methodological base devoted to this issue is described. The article also discusses the advantages and disadvantages of virtual museums. It is concluded that virtual museums, in addition to ordinary museums, have the ability to store, transfer, popularize cultural heritage and provide quick access to museum exhibits for various segments of the population.

**Key words:** virtual museum, Internet technologies, virtual exposition, cultural values, online museum.

С развитием современных технологий учреждениям культуры (музеям, галереям, театрам, библиотекам) приходится искать новые способы привлечения и сохранения аудитории в условиях большой конкуренции. В начале XXI в. развиваются цифровые технологии. Музеи разработали свои сайты, виртуальные туры и экскурсии. Начали появляться видеозаписи с лекций, выставок, мастер-классов. Технологии виртуального музея и активное использование современных средств отображения информации все больше интегрируются с реальной музейной экспозицией. В наше время виртуальные экспонаты отображаются в социальных сетях: Facebook, Instagram, Youtube. Виртуальные музеи решают реальную проблему доступности всемирного культурного наследия. Люди могут обмениваться впечатлениями, информацией между собой, создавать собственные музейные проекты. Отметим, что в связи с этим появляется возможность разрабатывать в виртуальном музейном пространстве онлайн-выставки и онлайн-сообщества, объединяющие музейных работников и заинтересованных пользователей.

Идея виртуальных музеев возникла еще в начале XX века. Писатель Андре Мальро формирует концепцию «музея без границ», согласно которой пространство музея не ограничивается физическими залами. Музейное пространство должно расширяться за счет научной деятельности, печати книжной и сувенирной продукции, съемки фильмов, виртуальных экскурсий [7].

Во второй половине XX столетия происходит усовершенствование каталогизации и структурирования музейных фондов, начинают использовать мультимедийные диски. «В 1978 году режиссер Джеймс Шелдон создает два диска, один из которых был посвящен 100-летней годовщине создания первого фильма, а второй – выставке работ знаменитого скульптора Гарольда Товиша. Мультимедийные диски содержали документальные фильмы, дополненные информацией об истории создания

произведений, фотографиями и т.д. Ранее посмотреть подобные фильмы можно было только в музее, но появление персональных компьютеров позволило всем желающим ознакомиться с материалами, не выходя из дома» [6].

Термин «виртуальный музей» появился в начале 1990-х. Затем, в 1991 году, появляются первые виртуальные музеи, основанные как веб-сайты, которые считались индивидуальными сайтами настоящих музеев. В 1994 году французским студентом Николя Пьошем был создан виртуальный музей WebLouvre [2].

В начале XXI века, в 2006 году, в музеях начинается активная оцифровка экспонатов и произведений искусства, улучшается графическое оформление сайтов, происходит внедрение VR и AR технологий в музейную среду, зарождается идея о персонализированном контенте.

Методологическую базу данной темы исследования составляют работы российских ученых, которые уже обращались к смежным проблемам в своих научных работах. По мнению Т.Е. Максимовой, «Виртуальный музей можно рассматривать с трех сторон: как новую технологию бесконтактного информационного взаимодействия пользователя с музейной средой; как информационный ресурс, который служит средством массовой коммуникации и формой издательства; как значимый элемент современной культурно-досуговой среды» [4]. Онлайн-музей способствует проведению виртуальных экскурсий, конкурсов и различных мероприятий. Обычно на сайте виртуального музея размещают актуальные экспозиции, которые можно просматривать сразу. Состав и количество выставок определяется концепцией виртуального музея. Наиболее значительная доля сетевых ресурсов – это взаимодействие, что является актуальным для подрастающего поколения. Онлайн-музей несет в себе образовательную и информационную функции. Мы видим то, что виртуальный музей способен стать платформой для школьников, студентов, людей, вовлеченных в искусство, в плане обучения и получения актуальной информации об искусстве.

В работе А.В. Лебедева говорится о том, что существует только два типа виртуальных музеев: первый – это реально существующее помещение, где располагаются виртуальные объекты (голограммы, разные виды объемных проекций) и второй – тот, который относится к интернету (реже – к искусственным построениям в компьютере) [3]. Анализируя работу, мы выявляем то, что в компьютере моделируется искусственное трехмерное пространство, интерьер для размещения музейных предметов и в итоге – создается экспозиция. Виртуальный музей имеет свои отличительные особенности, и организованная в его пространстве экспозиция отличается от настоящей музейной экспозиции. Использование мультимедийных технологий позволяет говорить о качественно новом пространстве, организованном виртуальной экспозицией музея. Тем самым происходит расширение аудитории и появляется новый формат доступа к музейным хранилищам.

Г.П. Несговоров в своей работе описывает критерии, которым должен соответствовать виртуальный музей: репрезентативность и содержательность виртуальной экспозиции, многослойность информации для разной категории пользователей, приятный интерфейс [5]. При создании виртуального музея важна внешняя составляющая, в которую входит необычный и оригинальный дизайн, большое количество фото- и видеоматериалов, а также актуальность информации. Понятие «виртуальный музей» разрабатывается исследователями, которые определяют понятие как компьютерная модель придуманного музея, существующего исключительно в виртуальном пространстве.

Обозначим, что значение термина «виртуальный музей» со временем изменялось. Первоначально понимание концепции виртуального музея было связано с внедрением компьютерных технологий в музеи, позже виртуальный музей рассматривался как музей в интернете. Впоследствии трактовка этого термина постепенно перестала ассоциироваться с музеем в классическом понимании этого слова. Виртуальный музей стал некой

формой публикации. В настоящее время такой музей является новой моделью общения и взаимодействия с аудиторией в онлайн-пространстве.

Изучая виртуальные музеи, мы выявили функции виртуального музея: коммуникативная, которая дает возможность размещать экспонаты в виртуальном музее (через чаты, форумы, блоги, социальные сети и другие формы обратной связи организовывать обсуждение среди посетителей); культурно-просветительская, которая знакомит с мировыми и отечественными достижениями культуры в цифровом формате; образовательная (использование данных о различных экспонатах в учебном процессе); досуговая (возможность взаимодействия с миром музеев, повышение культурного уровня в свободное время); социально ориентированная (предоставление произведений культуры в свободном доступе для разных групп людей, в том числе – для людей с ограниченными возможностями здоровья); экономическая (деятельность интернет-магазинов, продажа сувенирной продукции музея) [1].

Отметим, что основной целью онлайн-музея является то, что посетитель в любое время, из любого уголка земного шара, может без особых проблем пребывать в музее и осматривать различные экспонаты. Первое место музейной работы в сетевой сфере принадлежит коммуникативному элементу. В виртуальном музее посетитель – непосредственный участник, который устанавливает свои личные отношения с искусством и погружается в новую реальность. При изучении работы онлайн-музеев мы выявили, что экспонаты, которые находятся в плохом состоянии или вовсе не могут выставляться в обычной экспозиции, можно транслировать в виртуальной среде. Оцифровка такого объекта помогает сохранить и показать его обществу.

В своем исследовании мы также выявили, что у виртуальных музеев есть много преимуществ, но есть и недостатки: отсутствие живого общения, слабая эмоциональность, при посещении сайта может появляться сопутствующая реклама, длительное времяпрепровождение за компьютером

плохо сказывается на здоровье человека, снижается работоспособность и, наконец, возможно плохое соединение с сетью Wi-Fi.

Таким образом, значение термина «виртуальный музей» с точки зрения традиционной музеологии не всегда оправдано, поскольку онлайн-музей – это новая форма в культуре, которая отличается от музея в самом широком смысле этого слова. Возникновение виртуальных музеев больше связано с миром компьютерных технологий, чем с миром музеев. Следует отметить, что такие музеи в настоящее время помогают решать проблемы совмещения новейших технологий и культуры. Благодаря деятельности онлайн-музеев новые технологии используются для углубления исследовательской деятельности музеев, а также для популяризации и развития музейного дела в целом.

#### **Список используемой литературы:**

1. *Василина Д.С.* Виртуальный музей как феномен современной культуры // Международный журнал исследований культуры. – 2016. – № 3. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/virtualnyy-muzey-kak-fenomen-sovremennoy-kultury> (дата обращения: 30.11.2020).
2. *Касьянов В.Н., Несговорова Г.П., Волянская Т.А.* Виртуальный музей истории информатики в Сибири // Современные проблемы конструирования программ. – Новосибирск, 2002. URL: [https://www.iis.nsk.su/files/articles/sbor\\_kas\\_09\\_kasyanov\\_nesgovorova\\_volyanska.pdf](https://www.iis.nsk.su/files/articles/sbor_kas_09_kasyanov_nesgovorova_volyanska.pdf) (дата обращения: 30.11.2020).
3. *Лебедев А.В.* Виртуальные музеи и виртуализация музея / А.В. Лебедев // Мир музея. – 2010. – № 10. – С. 5–9.
4. *Максимова Т.Е.* Виртуальные музеи как социокультурный феномен / Т.Е. Максимова. Дис. ... канд. культ.: 24.00.01. – Москва, 2012. – 187 с.
5. *Несговоров Г.П.* Обзор визуальных музеев // Обзор виртуальных музеев в сети Интернет. URL:

URL:<https://www.elibrary.ru/item.asp?id=21101498> (дата обращения: 30.11.2020).

6. *Поврозник Н.Г.* Виртуальный музей: сохранение и репрезентация историко-культурного наследия // Вестник Пермского университета. Сер. «История». – 2015. – № 4(31). – С. 213–222.

7. *Сидоров В.А.* Виртуальное музейное пространство в контексте культурно-образовательной деятельности / В.А. Сидоров // Вестник Воронежского государственного университета. Сер.: Проблемы высшего образования. – 2017. – № 2. – С. 84–88: табл. – библиограф.: с. 88.