



Культурология

УДК 004:069

О.С. Хорошок

Р.Х. Багдасарян

Хорошок Олеся Сергеевна, студентка 3 курса факультета гуманитарного образования Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: olesyahoroshok@gmail.com

Багдасарян Рафаэль Хачикович, кандидат технических наук, доцент кафедры библиотечно-информационной деятельности и документоведения Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: rafael_555@mail.ru

ИНФОРМАЦИОННЫЕ СРЕДСТВА КАК ИНСТРУМЕНТ ИНТЕГРАЦИИ МУЗЕЕВ В СОЦИОКУЛЬТУРНОЕ ПРОСТРАНСТВО СОВРЕМЕННОГО МИРА

В статье рассматриваются основные способы интеграции информационных технологий в современную музейную среду. Анализируются способы предоставления информации в современной музейной среде. Также делается акцент на популяризации виртуальных музеев и их роли в современной музейной деятельности.

Ключевые слова: постиндустриальное общество, информационная цивилизация, информатизация, музейная экспозиция, дигитализация культуры, цифровизация, виртуальные музеи, дополненная реальность, интерактивность.

O.S. Khoroshok

R.Kh. Bagdasaryan

Khoroshok Olesya Sergeevna, 3rd year student of faculty of humanitarian education of the Krasnodar state institute of culture (33, im. 40-letiya Pobedy st., Krasnodar), e-mail: olesyahoroshok@gmail.com

Bagdasaryan Rafael Khachikovich, candidate of technical sciences, associate professor of department of information and library activities and document science of the Krasnodar state institute of culture (33, im. 40-letiya Pobedy st., Krasnodar), e-mail: rafael_555@mail.ru

INFORMATION MEDIA AS A TOOL FOR INTEGRATING MUSEUMS INTO THE SOCIO-CULTURAL SPACE OF THE MODERN WORLD

The article discusses the main ways of integrating information technologies into the modern museum environment. The ways of providing information in the modern museum environment are analyzed. There is also an emphasis on the popularization of virtual museums and their role in modern museum activities.

Key words: post-industrial society, information civilization, informatization, museum exposition, digitalization of culture, digitalization, virtual museums, augmented reality, interactivity.

Информационные технологии являются неотъемлемой частью жизни человека, что обусловило появление новых форм взаимодействия с обществом и интеграции общественных и социально-культурных институтов. Все это определило переход человека в эпоху постиндустриального общества, основанного на информационной цивилизации. В условиях информатизации широкое распространение получили локальные сети и глобальные системы баз данных, что значительно облегчило поиск и получение необходимой информации. Таким образом, процесс

информатизации обусловлен широким внедрением информационных технологий во все сферы жизни общества. Развитие информационных технологий на начальном этапе было характерно для стратегически важных сфер человеческой деятельности, таких как наука, экономика, производственная сфера и т.д., однако на современном этапе они стали применяться и в социально-культурной сфере [3].

На сегодняшний день музеи являются одной из форм организации социально-культурной деятельности людей, целью которой является сохранение, трансляция и актуализация историко-культурного наследия страны. Это привело к формированию новых информационных парадигм и расширению музейного пространства. В результате появились различные способы привлечения аудитории за счет расширения материальной базы музея. Для этого музеи все чаще стали прибегать к использованию технологий мультимедиа как источника информатизации в музейной экспозиции. В свою очередь, музейная экспозиция получила новые функции, которые позволяют использовать дополнительные виртуальные средства и другие информационные технологии в музейной деятельности. За счет появления новых способов развития творческого потенциала музея, применения интерактивных элементов, возрастает и привлекательность музея, что является несомненным преимуществом использования информационных технологий.

Как отмечает Л.А. Пронина, одним из направлений исследования мультимедиа в сфере культуры, которое в настоящий момент активно развивается во многих странах, является дигитализация (оцифровка) культурного наследия [4]. Целями процесса дигитализации является обеспечение сохранности музейного собрания и популяризация коллекции музея для того, чтобы привлечь посетителей и ознакомить с музейной коллекцией тех, кто физически не может посетить музей.

Изменились способы и подходы в предоставлении информации: в частности, в музейной среде стал применяться процесс цифровизации,

который заключается в использовании цифровых изображений (фото, видео, и др.) для более детального анализа научных исследований в музейной практике.

Большую популярность приобрели виртуальные музеи. В словаре музейных терминов понятие «виртуальный музей» имеет два значения:

1. Модель придуманного виртуального музея, созданная с помощью компьютерных технологий. Здесь присутствуют некоторые составляющие реального музея (каталоги «коллекций», «экспозиции» и т.д.), широко представлены воспроизведения «музейных предметов». Трехмерные «виртуальные экспозиции» дают возможность виртуального путешествия по «экспозиции» и даже ее самостоятельного моделирования.

2. Объединенные по определенному принципу (тематическому, региональному, проблемному и т.д.) электронные публикации коллекций артефактов, которые в реальном мире находятся в разных местах [6].

Кроме того, виртуальным музеем часто называют сайт реально существующего музея, на котором могут быть расположены ссылки на виртуальные экскурсии, предоставлены фото-, видеоматериалы и т.д.

В качестве примера виртуального музея можно привести московский Музей Победы, на сайте которого, во вкладке «Музей онлайн» расположена виртуальная экскурсия «Подвиг народа» [1].

Все это стало доступно благодаря технологии дополненной реальности и 3D-моделирования. Данная технология позволяет также проводить анализ того, как часто взаимодействуют с экспозицией посетители, какие экспонаты интересуют больше, как выстраивают свой маршрут в музее во время самостоятельного посещения [5]. Дополненная реальность основана на применении виртуального 3D-пространства, которое, в свою очередь, предполагает использование компьютерной графики как одного из способов преобразования визуального контента на экране. Это дает возможность взаимодействовать с музейным предметом в режиме реального времени.

Интерактивность предполагает процесс получения информации путем взаимодействия с информационной средой. Она характеризуется прежде всего организацией музейного пространства.

Таким образом, современный музей, очень плотно встроенный в информационную среду окружающей социокультурной действительности, является социальным институтом, соответствующим современным потребностям цивилизационного развития.

Список используемой литературы:

1. Виртуальная экскурсия «Подвиг Народа» // Музей победы: [сайт]. – URL: <https://victorymuseum.ru/excursions/online-excursions/virtualnaya-ezcursia-podvig-naroda/> (дата обращения: 02.09.2023).
2. *Клементьева, Н.В.* Информационные технологии в современном музейном пространстве / Н.В. Клементьева // Научное обозрение. Международный научно-практический журнал. – 2018. – № 1.
3. *Пичкурова, И.А.* Информационно-коммуникационные технологии и их возможности в музейном мире / И.А. Пичкурова // Вестник Кемеровского государственного университета культуры и искусств. – 2020. – № 53. – С. 274-279.
4. *Пронина, Л.А.* Информационные технологии в сохранении культурного наследия / Л.А. Пронина // Аналитика культурологии. – 2008. – № 3 (12). – С. 73-78.
5. *Перфилова, Е.Р.* Информационные технологии в музее: внедрение VR, AR и 3D технологий в современную музейную среду / Е.Р. Перфилова, Р.Х. Багдасарян // Культура и время перемен. – 2021. – № 4(35).
6. Словарь музейных терминов // Российская музейная энциклопедия: [сайт]. – URL: <http://museum.ru/rme/dictionary.asp> (дата обращения: 02.09.2023).

7. *Соловьева, А.А.* Технологии дополненной реальности в музейном пространстве / *А.А. Соловьева* // Наука без границ. – 2020. – № 1(41). – С. 48-53.