

его деятельности: вовлечение учащихся в поисковую и собирательскую работу, научно-исследовательская и творческая работа школьников, организация и проведение мероприятий на базе музея, работа в кружках.

Таким образом, музей из замкнутого пространства превращается в открытую систему. Именно в таком музее может быть

воплощена идея сотворчества, сотворчества учащихся, учителей, родителей, ветеранов, общественности и в полной мере реализован принцип – «Музей для детей и руками детей», с переносом «центра тяжести» с процесса восприятия коллекций на процесс созидания, делания музея, который, по существу, является постоянным и не должен иметь завершения.

Примечания

1. Зимняя, И. А. Педагогическая психология / И.А. Зимняя. – Ростов-на-Дону: Феникс, 1997. – 480 с.
2. Корзухина, Г. Ф. Древнерусские энколпионы. Нагрудные кресты-реликварии X–XIII вв. / Г.Ф. Корзухина, А.А. Пескова. – СПб., 2003.
3. Сеченова, А. С. Сотворчество взрослых и детей в школьном музее / А.С. Сеченова // Образование в современной школе. – 2005. – № 4. – С. 12–13.

*

В ИРТУАЛЬНЫЕ МУЗЕИ: АНАЛИЗ ПОНЯТИЯ

Т. Е. Максимова

Московский государственный университет культуры и искусств

Виртуальные музеи – продукты компьютерной индустрии, осуществляющие бесплатный массовый доступ к культурному наследию. Помимо того, что с помощью таких сайтов можно с гораздо большей эффективностью достичь целей, обычно стоящих перед традиционными музеями, – виртуальный музей – еще и самостоятельное культурное явление, появившееся благодаря информационным технологиям. Виртуальные музеи – новая культурная форма со своими особенностями и перспективными функциями.

Ключевые слова: виртуальный, компьютерный, мультимедийный, цифровой, электронный музей, веб-музей, гипермузей, кибермузей, интернет-музей, музей онлайн, виртуальные, компьютерные, мультимедийные, цифровые, электронные выставки, галереи, коллекции, экспозиции.

Virtual museums are products of the computer industry, providing free mass access to the cultural heritage. Besides by means of such sites it is possible to reach with much bigger efficiency the purposes which are usually facing traditional museums, – museums online are also the independent cultural phenomenon which has appeared due to information technologies. Virtual museums are a new cultural form with the features and perspective functions.

Key words: a virtual museum, an online museum, electronic museum, hypermuseum, digital museum, cybermuseum or Web museum, virtual, multimedia, digital, electronic exhibitions, galleries, collections.

Интернет приобретает всё большее значение в жизни человека. Изменяя нашу жизнь, он становится неустрашимым фактором окружающей действительности и формирования личности.

Порядка 2,1 миллиарда пользователей Всемирной Сети было зафиксировано по всему миру в 2011 году. Российская интернет-аудитория в ноябре 2011 года составила 52,486 миллиона человек в возрасте старше 15 лет (8). Нет никаких сомнений, что роль Интернета из года в год будет только расти, и мы не можем проигнорировать его вызовы.

Факты культурной жизни убедительно свидетельствуют об активном влиянии интернет-практик на культурные процессы России: «Интернет постепенно превращается в одну из основных потребностей общества» (7). Всемирная сеть успешно охватывает всё новые культурные сегменты, широко распространяясь в областях традиционной «нецифровой» культуры. Интернет «вездесущ и всемогущ», от него крайне сложно изолироваться, и поэтому «неоцифрованная» составляющая культурной среды становится всё меньше.

Одним из видов неисчерпаемых ресурсов Всемирной паутины являются виртуальные музеи. Эти продукты компьютерной индустрии осуществляют бесплатный массовый доступ посетителей к мировым художественным достижениям и культурному наследию. Рейтинг посещаемости музейных сайтов очень высок, что свидетельствует о значимости такого вида ресурсов для пользователей.

Первые виртуальные музеи стали появляться во Всемирной Сети в 1991 году, а сейчас, в марте 2012 года, только в русскоязычной версии Интернета существует более 11 миллионов ресурсов (3), связанных с музеями онлайн.

Уже в 2004 году количество виртуальных посетителей музейных сайтов превысило количество «живых» посетителей реальных музеев (11). Таким образом, актуальность исследования интернет-музеев как культурного явления определяется, прежде всего, массовостью их использования.

В настоящее время ведется много споров о том, что же это такое -- «виртуальный музей». Каков диапазон смыслового наполнения этого понятия? По этому вопросу существуют разногласия, и нет единства во мнениях. Проанализируем существующие подходы в толковании данного термина.

Исследование языковых данных показывает, что выражения *виртуальные, компьютерные, мультимедийные, цифровые, электронные музеи, веб-музеи, гипермузеи, кибермузеи, интернет-музеи и музеи онлайн* используются как синонимы. Словоупотребление зависит от особенностей авторского текста. В названиях сайтов традиционных музеев и библиотек нередко термин музей заменяется терминами *выставка, галерея, коллекция, экспозиция, например цифровая коллекция, виртуальная галерея Эрмитажа, виртуальные выставки РГБ*. Пользователи Интернета, как показывает статистика «ключевых слов» на Яндексe, наиболее часто применяют в поисковых запросах словесный оборот *виртуальные музеи*.

В данной статье все эти выражения употребляются как синонимы.

Зарубежные эксперты полагают, что определяющим фактором для понятия «виртуальный музей» является присутствие музейной коллекции в Интернете в свободном доступе, когда её легко может увидеть онлайн «среднестатистический» пользователь, применяющий среднестатистические компьютерные средства. Экспозиция не должна требовать для просмотра программы, слишком сложные или находящиеся в ограниченном доступе.

«Википедия – свободная энциклопедия» характеризует «виртуальный музей» как «тип веб-сайта, оптимизированный для экспозиции музейных материалов. Представленные материалы могут быть из самых различных областей: от предметов искусства и исторических артефактов до виртуальных коллекций и фамильных реликвий. Виртуальные музеи представляют собой удачный пример применения Интернет-технологий для решения про-

блем хранения, безопасности и широкого, быстрого и лёгкого доступа к экспонатам» (5).

В нашей стране часто можно услышать мнение, что цифровые музеи – это просто информационные сайты разной степени сложности при обычных музеях, где содержится контактная информация, расписание выставок и представлены фотографии экспонатов. С такой точки зрения «виртуальный музей» – это виртуальный вариант обычного музея, и подобный интернет-дублёр служит, по большому счету, лишь хорошей рекламой традиционным музеям, помогая разрешить проблему увеличения посещаемости и публичного показа запасников.

Однако насколько мотивировано такое «узкое» толкование понятия «виртуальный музей»? Сайты реальных музеев – это далеко не единственная форма существования музеев онлайн. Так, действует множество веб-музеев, присутствующих только в Интернете и не имеющих отношения к фактически работающим музеям. Например, «Виртуальный музей вычислительной техники» (12): он показывает некоторые виртуальные выставки и дает ссылки на ресурсы по истории информатики. Его коллекцию можно увидеть только онлайн. Ряд электронных музеев специализируются на сохранении «современности», текущей информации Интернета, для будущих поколений студентов и исследователей. Такие музеи тоже не имеют базы в виде «недвижимого» музея.

Кроме того, имеется огромное число персональных цифровых музеев, созданных частными лицами. Бесценные личные коллекции, ранее известные только друзьям и родственникам, делаются доступными всему миру. Вместе с тем энтузиасты разрабатывают всевозможные виртуальные музеи, посвященные, например, любимому фильму (2). Судя по компьютерной статистике, сервис «создать виртуальный музей» весьма популярен. Скажем, в компании Intel разработали программу Museum of Me, создающую виртуальный музей человека на основе его странички в социаль-

ной сети Facebook.

Равным образом виртуальные музеи учреждаются юридическими лицами, организациями, музеями вовсе не являющимися, например школами, монастырями или кладбищами. Так, миссия виртуального школьного музея – «организация виртуальных выставок работ участников образовательного процесса; стимулирование познавательной деятельности школьников через пропаганду достижений учащихся; распространение положительного опыта педагогов и родителей; вовлечение во внеклассную деятельность неограниченного количества сопричастных лиц (выпускников, учащихся, родителей, педагогов)» (4).

Феномен «инициативы снизу» проявляется и в том, что многие музейные ресурсы размещают на своих сайтах «экспонаты», присланные пользователями, то есть посетитель может добавлять объекты к экспозиции и таким образом участвовать в создании музея. Подобным способом музеи онлайн сохраняют и представляют публично социальное творчество наших современников.

Еще в Сети размещаются музейные проекты, объединяющие исключительно в Интернете (и больше нигде) сразу несколько музейных коллекций, которые невозможно по разным причинам совместить в реальной жизни, например «галерея картин Арт Рисунок» (1). Такие сайты представляют собой особый *художественно-учебный комплекс*, обладающий огромным познавательным и педагогическим потенциалом.

Вместе с тем многие российские авторы полагают, что некоторые из вышеотмеченных ресурсов являются не «виртуальными музеями», но представляют собой «своего рода альбомы – наборы картинок» (6); они организованы не как «классические» музейные экспозиции. Поэтому специалистам применять термин «виртуальный музей» в таком широком смысле, в общем, нежелательно, потому что это словосочетание – образное выражение, используемое как «название для публики». То есть расширительное толкование понятия «виртуаль-

ный музей», по мнению ряда отечественных исследователей, неоправданно.

Почему, с нашей точки зрения, правомерно причислять все вышеприведенные ресурсы к категории «виртуальные музеи»? Во-первых, к категории «виртуальные музеи» такие ресурсы относят эксперты, составители справочного материала: на эти сайты даются ссылки в статьях «Виртуальные музеи» в международных электронных энциклопедиях. Во-вторых, «виртуальный музей» – это самоназвание. В-третьих, так их определяет окружающее общество: все поисковые системы, ориентированные на массового пользователя, по запросу на ключевые слова «виртуальный музей» выдают интернет-адреса подобного типа сайтов. В-четвертых, аналогичные сайты именуются «виртуальные музеи» в научной литературе: его употребляют исследователи с мировым именем (10).

Более того, сравнение словоупотребления в английском (*virtual museum*), итальянском (*museo virtuale*), немецком (*Ein Digitales Museum*), польском (*muzeum wirtualne*) и французском (*musée virtuel*) языках показывает, что для означивания вышеупомянутых интернет-ресурсов эти языки оперируют именно аналогом словосочетания «виртуальные музеи». Отметим, что юридически в российском законодательстве понятие «виртуальный музей» не определено (в отличие от термина «музей» (9, ст. 3)), поэтому использование этого названия вышеперечисленными ресурсами представляется вполне закономерным. Термин «виртуальный музей» сложился стихийно, эмпирическим путем в процессе практической деятельности и выработан жизнью в ходе саморазвития интернет-ресурсов, и его толкование в «широком» смысле выглядит совершенно обоснованным.

С другой стороны, посмотрим внимательнее на трактовку понятия «виртуальный музей» в самом «узком» смысле. Цифровые коллекции традиционных музеев зачастую рассматриваются как вторичное (чтобы не сказать второсортное) явление, как дань «инновационной» моде.

Но фактически сайты «реальных» музеев, использующие «продвинутые» мультимедийные технологии для представления своих музейных фондов, создают тем самым принципиально новую художественную среду. Эмоциональное восприятие пользователем такой интерактивной среды в пространстве Интернета радикально отличается от восприятия посетителем статичных музейных экспонатов в пространстве традиционного музея. Это другой эстетический опыт.

К тому же у музеев онлайн значительно более широкие возможности. Так, они позволяют показывать не только «вещи», но и культурные практики в оцифрованной форме. В «доинтернетную эпоху» передача знаний от мастеров к посторонним была затруднена, а сегодня пользователи с легкостью обучаются через Интернет с помощью роликов. Например, гончарный промысел, существующий в Богородске, в Нижегородской области, с 1570 года. Цифровая «творческая мастерская» по изготовлению глиняной посуды была бы интересна огромному числу жителей нашей многонациональной страны. Безусловно, это способствовало бы консолидации общества и налаживанию связей между отдаленными участками России.

Отметим, что у музеев и виртуальных музеев разная экономическая результативность. Если «обыкновенный» музей – некоммерческое учреждение культуры и дотационное предприятие, то музеи онлайн могут приносить доход. В настоящее время объем рекламы на таких сайтах стремительно растёт: рекламодатели массово размещают рекламу на популярных ресурсах. А рейтинги посещаемости цифровых коллекций крайне высоки.

Поэтому можно говорить о том, что виртуальные музеи традиционных музеев как культурное явление несводимы к обыкновенному дублированию музейных фондов онлайн. Это качественно новая культурная форма. Хотя любое сравнение условно, представляется уместным привести аналогию «театр – кино». История театра насчитывает несколько веков, но в начале XX

века, благодаря развитию техники, появилась кинематограф. Непосредственный контакт со зрителем в театре был заменен на опосредованное восприятие действительности в кинотеатре. Сегодня эти феномены сосуществуют одновременно.

Таким образом, по нашему мнению, термин «виртуальные музеи» – понятие качественно новое, обозначающее качественно новый культурный феномен. Во всех своих формах и видах музеи онлайн представляют собой самостоятельное, ранее не известное явление культуры, обязанное своим появ-

лением развитию Интернета, мультимедийных технологий, баз данных, ставших легкодоступными благодаря информатизации. Цифровые музеи обладают громадным духовным и экономическим потенциалом, но это явление в российском обществе недооценивается. С одной стороны, с помощью кибермузеев можно с гораздо большей эффективностью достичь целей, обычно стоящих перед «реальными» музеями, а с другой – музеи онлайн – это недавно появившаяся культурная форма со своими, пока не изученными особенностями и функциями.

Примечания

1. Арт-Рисунок: культура искусство галерея картин новости [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.art-drawing.ru/> (дата обращения: 05.03.2012).
2. Архив виртуальной справочной службы Российской национальной библиотеки «Спроси библиографа» [Электронный ресурс] / Российская национальная библиотека. – Режим доступа: http://vss.nlrgu/query_info_print.php?query_ID=16464 (дата обращения: 07.03.2012).
3. Виртуальный музей // Мобильная версия [Электронный ресурс]. – режим доступа: <http://nova.gambler.ru/search?set> (дата обращения: 01.03.2012).
4. Виртуальный музей [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://museum.86sch18-nv.edusite.ru/> (дата обращения: 07.03.2012).
5. Виртуальный музей [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/?oldid=41027575> (дата обращения: 30.01.2012).
6. Лебедев, А. В. Виртуальные музеи и виртуализация музея [Электронный ресурс] / А.В. Лебедев // Мир музея. – Режим доступа: <http://www.mirmus.ru/a201010/2011-05-19-06-07-45.html> (дата обращения: 09.03.2012).
7. Рейтинг Развития Рунета Q2'2010 [Электронный ресурс] / АНО «Координационный центр национального домена сети Интернет». – Режим доступа: <http://www.cctld.ru/files/stats/Q2-2010.pdf> (дата обращения: 16.10.2010)
8. Россия сохраняет лидерство в Европе по числу интернет-пользователей [Электронный ресурс] // РИА НОВОСТИ. – Режим доступа: <http://ria.ru/technology/20120119/543658225.html> (Дата обращения: 10.03.2012)
9. ФЗ «О музейном фонде РФ и музеях в РФ» / принят ГД РФ 24 апреля 1996 года (в ред. Федерального закона от 10.01.2003 N 15-ФЗ). – Режим доступа: <http://base.garant.ru/123168/1/#100> (дата обращения: 06.03.2012).
10. Bowen, J. A Brief History of Early Museums Online [Electronic resource] / J. Bowen // The Rutherford Journal. – URL: <http://www.rutherfordjournal.org/article030103.html> (дата обращения 18.01.2012)
11. Hawkey Roy. Learning with digital technologies in museums, science centres and galleries (2004-09) [Electronic resource] / Hawkey Roy // Futurelab. – September 2004. – URL: <http://archive.futurelab.org.uk/resources/publications-reports-articles/literature-reviews/Literature-Review205> (дата обращения: 28.02.2012).
12. The Virtual Museum of Computing [Electronic resource]. – URL: <http://museums.wikia.com/wiki/VMoC> (дата обращения: 05.03.2012).

*