

20. *Музей редкой книги Таврического национального университета им. В. И. Вернадского* // Ялта: Путеводитель [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://jalita.com/guidebook/simferopol/muzey_redkoi_knigi.shtml. – Дата доступа: 13.06.2019.

21. *Музей рідкісної книги імені Г. П. Васильківського* [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D1%83%D0%B7%D0%B5%D0%B9_%D1%80%D1%96%D0%B4%D0%BA%D1%96%D1%81%D0%BD%D0%BE%D1%97_%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8_%D1%96%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D1%96_%D0%93_%D0%9F_%D0%92%D0%B0%D1%81%D0%B8%D0%BB%D1%8C%D0%BA%D1%96%D0%B2%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%BE%D0%B3%D0%BE. – Дата доступа: 13.06.2019.

22. *Отдел редких изданий (Музей книги) Научной библиотеки Национального университета «Одесская юридическая академия»* [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://onua.edu.ua/index.php?option=com_content&view=article&id=188%3A2010-11-17-10-09-46&catid=52%3A2010-11-17-09-36-00&Itemid=122&lang=ru. – Дата доступа: 13.06.2019

23. *Петрухно, Ю. Е.* Музей книги и истории библиотеки ХНАДУ / Ю. Е. Петрухно // Колекції пам'яток писемності та друку у бібліотечних фондах України: проблеми формування, збереження, розкриття: матеріали наук.-практ. конф., присвяч. 100-річчю відд. рідкіс. видань і рукописів ХДНБ ім. В. Г. Короленка. – Харків, 2003. – С. 138-144.

24. *Подкупко, Т. Л.* Музей книги Одеської державної наукової бібліотеки ім. М. Горького / Т. Л. Подкупко; відп. ред. О. Ф. Ботушанська. – Одеса, 2007. – 32 с.

25. *Подкупко, Т. Л.* Музей книги Одеської національної наукової бібліотеки ім. М. Горького: традиції і інновації / Т. Л. Подкупко // Вісник Одеського історико-краєзнавчого музею. Вип. 10. – Одеса, 2011. – С. 47-51.

26. *Полтавская, Е. И.* Библиотека в системе социокультурных институтов: осмысление понятий / Е. И. Полтавская // Научные и технические библиотеки. – 2011. – № 10. – С. 5-20.

27. *Сайт музея книги Херсонской ОУНБ им. О. Гончара* [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://museum.lib.kherson.ua/rus-museum-books.htm>. – Дата доступа: 13.06.2019.

28. *Самойленко, С. Г.* Книжкові зібрання у Ніжині в XVII–XVIII ст. / С. Г. Самойленко // Київська старовина. – 2002. – № 2. – С. 65-69.

29. *Шемаєв, С. О.* Бібліотека, архів, музей: шляхи співробітництва / С. О. Шемаєв // Наук. пр. Нац. б-ки України ім. В. І. Вернадського. – 2013. – Вип. 35. – С. 548-555.

30. *Шемаєв, С. О.* Співробітництво бібліотек, архівів, музеїв у сучасних умовах / С. О. Шемаєв // Вісник Харківської державної академії культури. – 2012. – Вип. 36. – С. 166-174.

31. *Шемаєв, С. О.* Створення бібліотечних музеїв: завдання та функції / С. О. Шемаєв // Вісник Харк. держ. акад. культури. – 2012. – Вип. 37. – С. 113-120.

Штина Екатерина Андреевна

Виртуальное пространство традиционного музея

В статье рассматривается проблема потребности создания виртуального пространства в деятельности музея, в том числе ведения официального сайта, социальных сетей, разработка комплексных виртуальных музеев, образовательных онлайн-проектов и мобильных приложений.

Ключевые слова: музееведение; виртуальное пространство; виртуальный музей; музейный сайт; информационные технологии.

Ekaterina A. Shtina

The Virtual Space of the Traditional Museum

The article deals with the problem of the need to create a virtual space in the activities of the museum, including the maintenance of the official website, social networks, the development of complex virtual museums, online educational projects and mobile applications.

Keywords: museology; virtual space; virtual museum; museum website; information technologies.

Необходимость комплексного рассмотрения проблемы создания виртуального пространства традиционного музея обусловлена тем, что в современном мире Интернет и цифровая реальность становятся неотъемлемой частью всех сфер жизнедеятельности. Виртуальное пространство, в том числе и музейное, оказывает и будет оказывать усиливающееся воздействие на отдельного человека и все общество в целом.

Жан Бодрийяр в своем сочинении «Симулякры и симуляция» [1, с. 11] утверждает, что современное общество подвергнуто истерии «воспроизводства реального», оно создает виртуальную реальность, которая является не чем иным, как пространством симулякров. Если рассматривать виртуальное пространство музея с точки зрения теории Д. В. Иванова [2, с. 61-63] о виртуализации современного общества (реальные институты общества заменяются симуляциями, симулируются предметы, действия и взаимодействия людей), можно сказать, что музейные сайты и цельные виртуальные музеи – это симуляция традиционного музея.

Музей как феномен культуры воспитывает духовность, человеческое в человеке. На определенном этапе исторического развития человек осознал, что существуют вещи, которые необходимо собирать и хранить, поскольку они имеют эстетическую, культурную, историческую или сакральную ценность. Эта человеческая деятельность была названа словацким музееведом З. Странским «музейным отношением к действительности» [3, с. 25]. Человек имеет исключительную возможность расширять свой опыт, через музейные предметы общаться с давно исчезнувшими культурами, он развивается, интеллектуально обогащается. Музей помогает зрителям в преодолении пространственно-временной замкнутости и локализованности человеческой практики.

Несомненно, что эти функции музея находят свое продолжение в виртуальном пространстве. Web-представительство давно стало необходимой сферой деятельности музея, большинство учреждений культуры имеет официальный сайт, на котором размещается контактная и справочная информация, сведения о мероприятиях, анонсы, виртуальные туры, лекции и т. д. Музей в своих открытых базах данных может хранить уникальную визуальную, учетную, научную информацию любого объема, которой гарантирована неограниченно долгая сохранность и доступ из любой точки земного шара.

Стремительно развивающейся формой виртуального представительства является представительство музея в социальных сетях (Facebook, Instagram, Twitter, ВКонтакте), где обсуждаются всевозможные вопросы, связанные с деятельностью музея, собирается текстовая, фото- и видеоинформация о различных конференциях, выставках, публикациях, проводятся опросы и привлекающие всеобщее внимание музейные онлайн-акции («Спроси куратора», «Музейное селфи», «Музейная неделя» и т. д.).

Социальный опрос, проводимый в 2018 г. в Центральном военно-морском музее, показал, что 75 % респондентов перед визитом в музей обязательно посещают его официальный сайт или страницу в социальной сети. Для 30 % участников опроса отсутствие на сайте контактной информации и сведений о выставках является весомой причиной для отказа в посещении реального учреждения. Интересно, что 40% опрошенных пришли в музей, узнав о проходящих в нем мероприятиях из социальных сетей и городских информационных порталов.

Еще одним перспективным направлением работы музея в виртуальном пространстве является создание образовательных онлайн-программ. Большой ажиотаж среди пользователей социальных сетей вызвала разработка в 2019 г. Государственным

Эрмитажем совместно с ООО «КАМИС» собственного онлайн-проекта «Эрмитажная Академия» [4], где собрано большое количество упорядоченных по темам бесплатных текстов и видео по истории искусства. Не теряет актуальность и созданный в 2003 г. проект «Русский музей: виртуальный филиал» [5], в рамках которого лекции сотрудников Русского музея в режиме реального времени транслируются на сайте и по видеоконференцсвязи в учреждениях-партнерах в других городах России.

Согласно анализу, проведенному в 2018 г. Государственным музеем изобразительных искусств имени А.С. Пушкина в рамках проекта по цифровому развитию, среди актуальных музейных трендов можно также выделить использование VR-технологий и виртуальных персональных помощников [6, с. 270]. В последнее время создается большое количество музейных мобильных приложений для самостоятельного изучения экспозиции. Так, Министерством культуры Российской Федерации был разработан проект, в рамках которого музеям предлагается создать свое бесплатное мобильное приложение с использованием дополненной реальности на платформе «Artefact» [7]. Данное приложение позволяет при наведении на музейный предмет мобильного телефона получать интересную информацию о деталях экспоната, о его истории бытования, смотреть связанные видео- и фотоматериалы. В декабре 2018 г. ГМИИ им. А. С. Пушкина в коллаборации с компанией «Яндекс» запустили первый музейный проект с виртуальным голосовым помощником «Алисой» [8]. Несомненно, что в дальнейшем это начинание может вырасти в создание полноценного индивидуального виртуального гида-ассистента, который с помощью использования многослойной нейросети будет способен вести осмысленный диалог с посетителем.

Высшей формой существования музея в виртуальном пространстве является виртуальный музей. Среди его разновидностей может быть как интерактивная 3D-реконструкция реально существующего учреждения (виртуально созданный Мавзолей В. И. Ленина [9], крейсер «Аврора» [10], ГМИИ им. А. С. Пушкина [11] и т. д.), так и виртуальный музей, собирающий в одну коллекцию экспонаты определенной тематики. При этом экспонатами чаще всего являются виртуальные копии музейных предметов традиционного музея. Такой подход позволяет посетителю музея воспринимать зачастую разбросанные по разным музеям артефакты в их совокупности. Это могут быть тематические каталоги и банки данных, включающие сведения о памятниках из разных реальных музеев; музеи с виртуальными копиями реально существующих музейных предметов, но представленных в несуществующей в реальности экспозиции и т. д.

Создатели виртуального Музея Первобытного искусства подчеркивают: «Главная особенность в том, что здесь, как будто в одном музее, собраны экспонаты, которые на самом деле хранятся в совершенно разных музеях, в разных странах и даже на разных континентах» [12]. В музее представлены виртуальные экспозиции, посвященные антропогенезу, искусству палеолита, мезолита, неолита и энеолита, бронзового века, скифов. К тому же, современные информационные технологии позволяют реконструировать памятники, поврежденные или утраченные полностью.

Как и традиционный, виртуальный музей может иметь свои экспозиции, выставки, экспонаты, коллекции и т. д. Однако они не ограничены ни временем своего существования, ни географическим положением, ни объемом коллекции, ни сохранностью предметов, а лишь воображением создателя. Например, Виртуальный музей Гулага [13] в своих базах данных содержит виртуальные копии документов, изображений, фотографий и других свидетельств террора эпохи Гулага, которые хранятся в разных реальных учреждениях культуры.

Виртуальный музей русского примитива – это музей, которого в реальности не существует: он создан воображением авторов [14]. Но у музея есть виртуальное здание, в

котором имеются виртуальные помещения (гардероб, буфет, администрация, фондохранилище, экспозиционные залы и даже WC). В виртуальных залах музея размещена экспозиция русского примитива с XVIII по XX в. – электронные версии реальных произведений (дворянский, купеческий, детский портрет, пейзаж, лубок и др.). В музее проводятся экскурсии, имеется каталог коллекций музея, представлен обширный список литературы, посвященный данной тематике.

Становится возможной реализация неосуществимых в реальности музейных проектов. При транспортировке экспонатов из музея в музей возможны повреждения предметов, но виртуальный музей решает эту проблему, поэтому выбор музейных предметов для их представления на экспозиции практически ничем не ограничен. Виртуальный Египетский музей [15] в своих коллекциях собрал все, что, во-первых, не собрано вместе в реальности, а во-вторых, то, что в реальном музее не выносят из хранилища надолго, поскольку для сохранения некоторых музейных предметов необходимо соблюдение особого режима хранения, который тормозит процессы естественного старения.

Таким образом, с эволюцией цифровых технологий и техническим прогрессом появляются все новые перспективы в совершенствовании представления музеев в виртуальном пространстве. Самыми многообещающими исследованиями в этой области кажутся следующие:

1. Разработка инновационных решений в области создания музейных мобильных приложений и VR-технологий, не умаляющих значение аутентичных экспонатов музея, но подчеркивающих его.

2. Ведение музейных сайтов, отвечающих информационным и визуальным требованиям современных посетителей, в том числе молодого поколения.

3. Развитие методов компьютерной реставрации музейных предметов, которые в данный момент не подлежат восстановлению. Создание виртуального музея утраченных памятников культуры.

4. Ведение социальных сетей музея, привлечение новой аудитории за счет освещения происходящих в музее событий.

5. Проектирование виртуальных выставок и экспозиций, содержащих экспонаты из коллекций музеев разных стран, открытых тематических баз данных.

6. Подготовка квалифицированных кадров, которые способны принести новаторские идеи в музейное и информационное развитие.

7. И наконец, самое глобальное направление в совершенствовании виртуального музейного пространства – это создание общей базы данных для всех музеев мира, единого виртуального музея, технически совершенного и предоставляющего возможность любому человеку приобщиться к мировому культурному наследию.

1. *Baudrillard, J.* Simulacres et simulation / Jean Baudrillard. – Paris : EDITIONS GALILEE, 1981.

2. *Иванов, Д. В.* Виртуализация общества / В. Д. Иванов. – Санкт-Петербург : Петербургское Востоковедение, 2000.

3. *Странский, З.* Понимание музееведения / З. Странский // Музеи мира. – Москва, 1991.

4. *Эрмитажная Академия* [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://academy.hermitagemuseum.org/>. – Дата доступа: 17.03.2019.

5. *Online-лекции* в Мультимедийном центре Русского музея [Электронный ресурс] // Проект «Русский музей: виртуальный филиал». – Режим доступа: <http://www.virtualrm.spb.ru/ru/activities/lectures>. – Дата доступа: 17.03.2019.

8. *Определенов, В. В.* Институты памяти в эпоху цифровой трансформации: практические аспекты (на примере ГМИИ им. А. С. Пушкина, Москва) / В. В. Определенов //

Естественнонаучные методы в цифровой гуманитарной среде : материалы Всерос. науч. конф. с междунар. участием, г. Пермь, 15–18 мая 2018 г. / Перм. гос. нац. исслед. ун-т. – Пермь, 2018.

9. *Artefact*. Гид по музеям [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ar.culture.ru/>. – Дата доступа: 17.03.2019.

10. «Алиса» познакомит с творчеством экспрессионистов [Электронный ресурс] // Пушкинский музей. – Режим доступа : <https://www.pushkinmuseum.art/news/archive/2018/12/yandex/index.php?lang=ru>. – Дата доступа: 17.03.2019.

11. *Мавзолей* В. И. Ленина [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.lenin.ru>. – Дата доступа: 17.03.2019.

12. *Аврора*. Виртуальная экскурсия [Электронный ресурс] // Центральный военно-морской музей. – Режим доступа: <http://avrora.navalmuseum.ru.host1649152.serv69.hostland.pro/>. – Дата доступа: 13.06.2019.

13. *Виртуальные* прогулки по ГМИИ им. А.С. Пушкина [Электронный ресурс] // Пушкинский музей. – Режим доступа: <http://www.virtual.arts-museum.ru/>. – Дата доступа: 13.06.2019.

14. *Музей* Первобытного искусства [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://vm.kemsu.ru/rus/index.html>. – Дата доступа: 17.03.2019.

15. *Виртуальный* музей Гулага [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://gulagmuseum.org/start.do>. – Дата доступа: 17.03.2019.

16. *Виртуальный* музей русского примитива [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.museum.ru/museum/primitiv>. – Дата доступа: 17.03.2019.

17. *The Virtual* Egyptian Museum [Электронный ресурс]. – Режим доступа: www.virtual-egyptian-museum.org. – Дата доступа: 13.06.2019.