

Библиографические ссылки

1. Вахина Н. Х. Интернет-магазин // Образовательный портал. С. 28–32.
2. Каткова Я. И. Критерии маркетинговой результативности интернет-магазинов в России // Вестн. Финан. ун-та. 2017. Т. 21. № 3. С. 257–263.
3. Людвиченко А. А. Сервис-ориентированный подход к архитектуре и интернет-магазинам // Вопросы науки и образования. 2017. № 7. С. 24–28.
4. Никулин Д. Н. Современный комплекс маркетинга интернет-магазинов // Вестн. Юж.-Урал. гос. ун-та. 2015. Т. 9, № 3. С. 114–118.
5. Никишин А. Ф., Панкина Т. В. Пути повышения конкурентоспособности интернет-магазинов // Российское предпринимательство. 2015. Т. 16, № 11. С. 1625–1636.

Д. Д. Фомина, М. В. Панкина

*Уральский федеральный университет
имени первого Президента России Б. Н. Ельцина
Екатеринбург*

ВИРТУАЛИЗАЦИЯ МУЗЕЕВ: ВОЗМОЖНОСТИ И РИСКИ

Аннотация: в статье рассматривается процесс трансформации музеев как средства трансляции культурных ценностей. Авторы анализируют влияние информационно-телекоммуникационных технологий и дизайна на культурно-коммуникативную среду музея, выявляют современные тенденции. Среди основных направлений выделяется наиболее развивающееся — виртуализация музеев. Исследуются противоречивые аспекты этого явления.

Ключевые слова: культура, музей, виртуализация, культурно-коммуникативное пространство, дизайн.

D. D. Fomina, M. V. Pankina

Ural Federal University

named after the First President of Russia B. N. Yeltsin

Yekaterinburg

MUSEUM VIRTUALIZATION: OPPORTUNITIES AND RISKS

Annotation: the article considers the process of transformation of museums as a means of broadcasting cultural values. The authors analyze the impact of information and telecommunications technologies and design on the cultural and communicative environment of the museum, identify current trends in the development of Museum business. Among the main directions of the most rapidly expanding virtualization of museums. Contradictory aspects of this phenomenon are investigated.

Keywords: culture, museum, virtualization, cultural and communication space, design.

Информатизация является неотъемлемой частью жизни современного общества. Активное развитие технологий изменяет мир посредством внедрения новшеств во все сферы деятельности человека, благодаря этому создается новая культурная среда, соответствующая XXI в. Трансформация культуры касается даже столь традиционного научно-исследовательского и просветительного учреждения, как музей. Этот социальный институт памяти, который, в соответствии со своими функциями, осуществляет комплектование, учет, хранение, изучение и популяризацию памятников истории, культуры и природных объектов, претерпел значительные изменения за последние 50 лет. Происходит это из-за эволюции значения музея как источника сохранения и трансляции культурных ценностей в процессе коммуникации, в жизни человека. Способствовали этому именно виртуализация и информатизация музейной среды. Данная тема уже привлекала к себе внимание философов, экономистов, филологов и других специалистов [1; 2, с. 11; 3]. На сегодняшний день можно найти достаточно информации, отражающей тенденции

виртуализации музеев, но мало кто задается вопросом о перспективах и противоречивости этого явления.

Целью работы являются: изучение способов трансформации музеев благодаря использованию виртуального пространства и компьютерных дизайн-программ; рассмотрение возможностей и рисков такого влияния. Для решения задач используется комплекс подходов и методов: аксиологический, исторический подходы, сравнительный анализ, систематизация.

На формирование современной культурно-коммуникативной среды влияют многие факторы: информационно-телекоммуникационные технологии, политические, экономические условия, дизайн и др. Рассмотрим факторы, кардинально влияющие на культуру, а следовательно, и музейное пространство: дизайн и информационно-телекоммуникационные технологии.

Способ восприятия изменился: на сегодняшний день большинству людей для усвоения информации необходимы: хорошо организованная визуальная составляющая, а также тактильное взаимодействие и наличие яркого эмоционального отклика. Именно это и обуславливает причину и необходимость внедрения виртуальной реальности в культурную среду, в частности в музеи. Музей стремится соответствовать требованиям современного общества благодаря не только наличию уникальной коллекции, но и способу ее представления. Он перестает быть определенным местом с наличием структурированной исторической информации и множеством артефактов, теперь музей — общедоступное культурно-историческое пространство, которое позволяет отправиться в захватывающие путешествие и с легкостью усвоить информацию, позволяющую повысить культурный уровень человека. Так, например, команда разработчиков iVariant недавно воссоздала подводную лодку «Мир» для Музея Мирового Океана в Калининграде. VR-технологии позволили гостям музея увидеть точную копию лодки изнутри и даже прочувствовать погружение на дно океана. Понимание и запоминание происходит через непосредственное участие [4].

Информационное пространство музея сегодня можно разделить на три основные составляющие: внутренние системы, экспозиционные и внешние системы. К внутренним относятся: АИС для фи-

нансово-хозяйственной деятельности, АИС продаж билетов и услуг и др. Экспозиционные системы: мультимедиа для экспозиции; обеспечение научных, просветительских и образовательных программ. Мультимедиа присутствует почти во всех музеях, она позволяет быстрее донести информацию до посетителя и оживить музей.

Внешние системы: портал/сайт, социальные сети и сервисы (SMM), VR и AR, 360 фото/видео, электронные издания, мобильные приложения, системы дистанционного обучения. Успешное внедрение этих систем — заслуга не только IT-разработчиков, но и тех, кто помогает в нужной форме преподнести информацию обществу: дизайнеров, деятелей культуры и сценаристов. В музейном деле чаще всего используются: выставочный, световой и графический дизайн.

Графический дизайн можно разделить: на физический (продукты полиграфии и др.) и компьютерный, который включает в себя web-дизайн, создание виртуализированных экспозиций и др. Сайт музея — еще один способ заинтересовать людей. Процесс взаимодействия с порталом можно назвать знакомством с музеем. В современности часто впечатление от сайта проецируется и на само учреждение, поэтому очень важно создать понятный интерфейс, необычный и привлекательный вид страницы. Например, Государственный музей изобразительных искусств им. А. С. Пушкина имеет 2 сайта, один из которых полностью посвящен виртуальным прогулкам по музею. Вся информация подается в удобном и современном формате. Виртуальный музей имеет понятные способы взаимодействия и позволяет, находясь в любом месте, рассмотреть культурные ценности в разном масштабе и хорошем качестве. Именно дизайн способствует созданию эмоционального отклика от посещения музейного пространства и комфортной коммуникативной среды.

Таким образом, рассмотрев эволюцию значения музея для человека посредством влияния информационных технологий, дизайна на культуру, необходимо отметить формирование совершенно нового подхода к осознанию ценностей и роли социального института памяти. Стадия развития общества диктует свои правила для процесса коммуникации с предшествующим опытом человечества. XXI в. — век информатизации — вводит тенденции, соответствующие потребностям современности. На основе обзора главных

трендов в коммуникациях музеев директорами Charskystudio [5] были составлены следующие направления:

1. Ориентация на новые возможности. Нужно максимально использовать в коммуникациях технологии будущего и учитывать особенности среды, в которой музей будет существовать. К примеру, в LAVA Lab создали приложение #GoldenAge для «Портретной галереи золотого века» в Эрмитаже Амстердама, которое при помощи iBeacons позволило всем желающим общаться с персонажами XVII в. — героями портретов.

2. Уважение к историческим корням. При всей устремленности музеев в будущее, необходимо наличие проектов, посвященных историческим событиям. Например, Srbija 1914 — современный музейный проект, посвященный столетию Первой мировой войны, используя геолокацию и дополненную реальность, приложение Srbija 1914, распространяет музейную выставку на исторические места улиц Белграда.

3. Установление контакта между посетителем и произведением. Музеи все больше «идут в народ», ориентируясь на коммуникацию, доступную всем. Созданные Британским музеем и Лувром бесплатные VR-туры позволяют людям активно взаимодействовать с ценностями.

4. Трансформация музея в обучающий центр. Главное, чтобы музей не был складом ценностей, а стал центром обучения через развлечение, с помощью специальных инструментов VR/AR. Музей превращается в такой же интересный объект, как и его содержимое.

Сегодня становится возможным погрузиться в атмосферу разных эпох: от эры динозавров до современности, но такое явление имеет свои особенности. Виртуализация культуры, а именно музеев — достаточно противоречивое явление, чтобы разобраться в этом, нужно рассмотреть возможности и риски.

Начнем с возможностей виртуализации музейного пространства:

- позитивное влияние на маркетинг, рекламу, расширение возможностей экспонирования, повышение конкурентоспособности на рынке услуг культурного туризма. Технологии виртуальной

реальности становятся весьма эффективным инструментом для научного исследования;

- виртуализация помогает сохранить культурные ценности, снизить физическую нагрузку на них;

- общедоступный просмотр великих достижений человечества стирает границы между человеком и культурным наследием, привлекает внимание к значимым событиям и объектам, просвещает.

Всестороннее развитие человека, благодаря современным технологиям, можно проследить на примере Музея Купер-Хьюит г. Нью-Йорка, в котором есть специальный зал, где посетители могут погрузиться в атмосферу интерьеров разных эпох и почувствовать себя дизайнерами.

Но, несмотря на плюсы виртуализации, не стоит забывать и о рисках:

- негативном следствии стандартизации, обезличивания, тиражирования;

- в процессе виртуализации есть скрытая опасность — подмена физической реальности миром иллюзий, который может оказаться неадекватным этой реальности. Предметы виртуального мира приходят через призму восприятия фотографа, дизайнера, историка, постановщика сайта;

- виртуализация — точная копия, но, несмотря на все преимущества, она никогда не заменит человеку личного контакта с ценностями культуры, который имеет не только физический, но и духовный, и эмоциональный смыслы;

- снижение мотивации личного посещения исторических объектов, что связано с высоким ростом рекламы в доступном и качественном виде.

О важности прямого, а не косвенного контакта говорит и Марина Лошак, директор Государственного музея изобразительных искусств им. А. С. Пушкина. По ее мнению, выставка — это «артефакт, и с ним надо иметь непосредственный контакт. Ни одна съемка ни одной выставки не дает впечатлений о том, что это был за человек» [6]. Теперь можно сформулировать, в чем же заключается противоречивость: виртуальный музей, с одной стороны, заменяет необходимость существования традиционного музейного

пространства, а с другой, наоборот, побуждает к непосредственному контакту с экспозициями. Может ли виртуальный музей заменить живое общение человека с культурно-историческими ценностями? Авторы уверены, что не может, ведь технологии должны дополнять ценности, а не заменять их.

Библиографические ссылки

1. *Лебедев А. В.* Виртуализация музея или новая предметность? // Музейное проектирование. М. : РИК, 2009.

2. *Толстикова И. И.* Трансформация культурно-коммуникативного пространства музея в информационную эпоху // Дискурс. 2017. № 6.

3. *Шамликашвили В. А.* Виртуальный туризм и виртуальное пространство музея: взаимосвязь явлений // Креативная экономика. 2015. Т. 9, № 5. С. 617–628.

4. *Салова А.* Прикоснуться к истории: зачем музеям виртуальная реальность [Электронный ресурс]. URL: <https://www.rbc.ru/trends/industry/5dd52a319a7947816c991da3> (дата обращения: 24.02.2020).

5. *Чарский Е., Воронина Е.* Обзор главных трендов в коммуникациях музеев [Электронный ресурс]. URL: <https://www.sostav.ru/publication/vse-v-muzej-6mirovyykh-trendov-v-muzejnykh-kommunikatsiyakh-31437> (дата обращения: 24.02.2020).

6. *Шилова А.* Любой шаг, связанный с современным искусством, был опасным: интервью с М. Лошак [Электронный ресурс]. URL: <https://www.vedomosti.ru/lifestyle/characters/2018/07/12/775365-marina-loshak> (дата обращения: 24.02.2020).