

УДК 069

Студ. В.Р. Шабаева  
Рук. С.Ф. Масленникова  
УГЛТУ, Екатеринбург

## **СПОСОБНЫ ЛИ ВИРТУАЛЬНЫЕ МУЗЕИ ЗАМЕНИТЬ РЕАЛЬНЫЕ?**

*В статье рассматривается проблема создания в реальных музеях их виртуальных вариантов. Приведены результаты анонимного социологического опроса в СМИ о том, способен ли виртуальный музей заменить реальный.*

Ключевые слова: виртуальные музеи, реальные музеи, информационно-коммуникативные технологии в музее.

XXI век характеризуется господством информационно-коммуникативных технологий (ИКТ), являющихся основными факторами становления новой глобальной экономики и огромными быстрыми изменениями в обществе. В последнее десятилетие новые средства информационных и коммуникационных технологий привели к серьезным преобразованиям в промышленности, сельском хозяйстве, медицине, образовании, коммерческой деятельности, машиностроении, а кроме того, очень изменили и способы профессиональной деятельности и общения между людьми. ИКТ обладают потенциалом для изменения характера современной культуры – меняются ее модели, процессы и т.д. Учреждения культуры, в том числе и музеи, сегодня также переживают сильное влияние новых информационно-коммуникативных технологий. Как результат этого влияния, нами рассматривается создание музейных виртуальных экспозиций, благодаря которым у зрителей появляется возможность посмотреть сокровища музея, его постоянные и временные экспозиции, а возможно, и заглянуть в запасники.

Музей – это постоянное некоммерческое учреждение, способствующее развитию общества, обеспечивающее приобретение, хранение, исследование, популяризацию, экспонирование материальных свидетельств человека и среды его обитания в целях изучения и удовлетворения духовных потребностей [1]. Современный музей выполняет несколько функций: коммуникативную, социально-культурную, функцию документирования, организации досуга общества, образования и воспитания и др. [2]. Остановимся подробнее на функции образования и воспитания, благодаря которой посетители музея, знакомясь с его экспозицией, осматривая музейные экспонаты, получают огромный объем

информации и испытывают при этом сильное эмоциональное воздействие. Это связано с тем, что экспозиции музея как постоянные, так и временные, представляют собой основную модель музейной коммуникации, формируемую на основании определенных исторических сведений в соответствии с общепризнанными принципами дизайна. А музейные объекты, именуемые экспонатами, выставленные в экспозициях на всеобщее обозрение, всегда связаны между собой согласно конкретным показателям по содержанию, тематике и пр. Благодаря этому они составляют задуманную смысловую зрительную целостность.

Особое место в современном мире заняли виртуальные музеи, представляющие собой вид веб-сайта, оптимизированный с целью показа музейных материалов самых разных сфер: от объектов культуры и искусства и исторических артефактов до виртуальных коллекций и фамильных реликвий [3]. Совершенно очевидно, что виртуальные музеи сегодня являются хорошим примером использования интернет-технологий для решения вопросов хранения, безопасности и широкого, быстрого и простого допуска к экспонатам. Виртуальные музеи ведут свою историю с начала 90-х годов XX века. Тогда это были сайты действующих музеев. Однако уже в 1994 г. появились персональные вебсайт-музеи и с тех пор их число непрерывно увеличивается. Но при всем многообразии виртуальных музеев его цифровая коллекция должна иметь две отличительные характеристики: 1) виртуальный тур; 2) продвинутый поиск [3].

На сегодняшний день виртуальный музей «Государственный Эрмитаж» признан одним из лучших в мире. При его создании использовались самые инновационные интернет-технологии фирмы Java-апплет HotMedia, а для поиска экспонатов – технология QBIC (Query By Image Content). Поиск осуществляется не только по ключевым словам, но и по цветовой гамме («50 % жёлтого и 20 % голубого») или композиции («правый верхний угол тёмный, середина светлая») [3].

Одним из первых, понявших огромный воспитательный и образовательный потенциал вебсайт-музеев, был Билл Гейтс. С 1989 года через подставную фирму «Corbis» он скупал права на высококачественное цифровое воспроизведение предметов искусства, исторических артефактов и ценных рукописей [3]. С тех пор прошло много лет и число виртуальных музеев значительно выросло. И сегодня все желающие могут посетить виртуальные экскурсии, туры по Государственной Третьяковской галерее, Кунсткамере, Лувру, Британскому музею, Метрополитен-музею, музею NASA, Музеям Ватикана и т.д.

Для того, чтобы отметить отличительные черты виртуального музея от реального, нами был проведен сравнительный анализ. Его результаты сведены в таблицу.

Сравнительный анализ виртуального и реального музея

Характеристика	Виртуальный музей	Реальный музей
Количество посетителей в определенный период	Не ограничено	Ограничено временем работы музея, площадью выставочных залов музея
Географический охват посетителей	Посетителем может оказаться любой человек, имеющий доступ в Интернет, из любой точки мира	Основной поток посетителей – жители населенного пункта, где расположен музей
Площадь музея	Отсутствует	Ограничена
Доступ к экспонатам музея	В любое время	Имеются ограничения, связанные с режимом работы музея
Режим работы музея	24 часа в сутки, без перерыва и выходных	В соответствии с графиком работы определенного музея

Таким образом, на основе сравнительного анализа мы можем сделать вывод о том, что у виртуального музея есть преимущества перед реальным, делающим его интересным для потребителя.

Для того чтобы узнать мнение потребителей музейных услуг о том, способен ли виртуальный музей заменить реальный, нами был проведен опрос в разных социальных сетях (Вконтакте, Instagram).

В опросе в социальной сети Вконтакте участвовали 742 человека. Из них утвердительно ответили 118 человек, что составляет 16 % от общего количества проголосовавших; отрицательный ответ дали 536 человек (72 %); «затруднились ответить» 88 человек (12 %).

В голосовании во второй социальной сети Instagram приняли участие 60 человек, из них «да» ответили 22 человека; «нет» – 38 человек; «затруднились ответить» 0 человек.

Всего в опросе приняли участие 802 человека: респондентов, которые считают, что виртуальный музей может заменить реальный, оказалось 140 чел. (17,5 %), ответивших отрицательно (виртуальный музей не может заменить реальный) – 574 чел. (71,6 %), а 88 (10,9 %) человек «затруднились с ответом».

Также проголосовавшие могли оставлять комментарии. Вот некоторые из них:

«Да. Во многих музеях нельзя трогать экспонаты, либо они находятся за витриной. Есть же очки виртуальной реальности 3D...»

«Нынешний формат музеев, где ничего нельзя потрогать, негде присесть, за фотографии могут надавать по шапке и т.д. - пережиток прошлого».

«Только когда смогут передавать идентичные ощущения от рассматривания экспонатов на сенсорные системы, а техника до такого уровня дойдет не через одну сотню, а то и не через тысячу лет. До тех же пор это невозможно, а сейчас и вовсе, как очень метко сравнили выше, посещение виртуального музея всё равно что туризм по Гугл картам».

«Частично да, например, запасники в оцифрованном виде, в музее всё равно не увидишь».

«По-моему, нужен и тот, и тот музей, у них разные функции, аудитории. Виртуальные музеи необходимы для того, чтобы показать музейные ценности тем людям, которые не могут по каким-то причинам посетить реальные. Но и реальные музеи конечно же нужны, потому что порой интереснее увидеть своими глазами, чем через экран».

Подытоживая, можно сделать вывод о том, что сегодня виртуальные музеи заменить реальные не могут, потому что многим людям, посещающим музеи, хочется самому испытать те или иные чувства, ощущения, стоя перед объектом, который обладает для них значимостью. Более того им хочется увидеть этот объект «в живую», а не на мониторе компьютера.

### БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Устав Международного совета музеев (ИКОМ) [Электронный ресурс] : URL: [http://icom-russia.com/upload/uf/925/Устав% 20ИКОМ\\_2017.pdf](http://icom-russia.com/upload/uf/925/Устав%20ИКОМ_2017.pdf)
2. Нестеров, А. К. Понятие и функции музея [Электронный ресурс] / А. К. Нестеров. // Энциклопедия Нестеровых; URL: <http://odiplom.ru/lab/ponyatie-i-funkcii-muzeya.html> (Дата обращения 3.12.2019)
3. Виртуальные Музеи [Электронный ресурс] // Академик; URL: [https:// dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/844213](https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/844213) (Дата обращения 3.12.2019)

УДК 378

Студ. В.А. Черноскутова  
Рук. Т.Р. Лыкова  
(УГЛТУ, Екатеринбург)

### **ФОРМИРОВАНИЕ ГУМАНИТАРНОЙ КУЛЬТУРЫ ЛИЧНОСТИ БУДУЩЕГО СПЕЦИАЛИСТА**

*В статье изучена основа формирования гуманитарной культуры личности будущего специалиста. Выявлена и детально рассмотрена гуманитаризация технического образования.*