

ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЩЕСТВО

DOI: 10.17805/zpu.2021.3.13

Виртуальные музеи: проблема цифровизации культурного пространства

Е. А. Кузьменко, В. А. Моторина

*Российская академия народного хозяйства и государственной службы
при Президенте Российской Федерации*

Феномен виртуальных музеев связан с попытками репрезентации информации об объектах культуры в интернет-пространстве. С развитием цифровых технологий расширяются возможности виртуальных музеев, увеличивая их значимость в раскрытии потенциала культурного наследия страны и мира.

В данной статье выявляются существующие обстоятельства, препятствующие дальнейшему развитию площадки виртуальных музеев. К ним можно отнести неравенство регионов по доступности интернет-технологий, малый опыт по созданию цифровых культурных площадок, нехватку специалистов, готовых работать с культурно-образовательным контентом, отсутствие единого координирующего государственного органа.

Теоретико-методологическую базу исследования составили работы в области социальных наук и наук об образовании, а также нормативно-правовые акты, регулирующие отношения в сфере культуры. В ходе исследования применялись методы аналогии, сравнения, обобщения. В результате исследования предлагаются меры по преодолению препятствий развития виртуальных музеев. Такие музеи могут выступать не только способом представления информации об объектах культуры, но и быть развлекательным, образовательным и социализирующим инструментом.

Ключевые слова: музей; культура; виртуальный музей; функции виртуального музея; цифровая культура; информационное пространство; информационные технологии; видеоарт; COVID-ограничения

ВВЕДЕНИЕ

Права и свободы в культурной сфере составляют основу духовного развития общества, которое, в свою очередь, представляется одним из важнейших факторов роста качества жизни и социально-экономического развития государства. Поощрение и защита культурных прав является одной из приоритетных государственных задач, которая требует понимания целей, тактики и стратегии в развитии культуры¹. Целью данной статьи является определение роли виртуальных музеев в повышении доступности культурной среды и популяризации культуры, а также выявление обстоятельств, препятствующих развитию площадки виртуальных музеев.

Современные технологии позволяют представлять культурное наследие в цифровом формате, тем самым повышая его доступность. На сегодняшний день цифро-

визация — один из ключевых факторов повышения интереса к культурной сфере, способствующий расширению возможностей представления объектов культуры и привлечению молодежи к изучению культурного наследия. Кроме того, цифровизация позволяет выравнять доступ к культурным ценностям разных субъектов РФ (и даже шире — регионов мира).

Так, в 2019 г. запущен национальный проект «Культура», направленный на расширение доступности учреждений культуры и поддержку культуры в регионах. Одним из способов повышения доступности культурной среды признается широкое внедрение цифровых технологий в культурное пространство страны. Для достижения целей в области цифровизации услуг и формирования информационного пространства в сфере культуры сформирован федеральный проект «Цифровая культура». Рассмотрим подробнее миссию проекта.

Цель национального проекта сформулирована количественно и качественно: увеличение на 15% числа посещений организаций культуры и пятикратное увеличение числа обращений к цифровым ресурсам культуры, а также интенсификация интеграции культурной сферы в жизнь социума². Достижение названных амбициозных показателей в сфере обращения к цифровым информационным ресурсам о культуре возможно в случае привлечения новых пользователей к использованию существующих интернет-ресурсов либо создания качественно новой платформы представления информации, предлагающей уникальные возможности получения сведений об объектах культуры. Сегодняшние сайты, включенные в перечень базовых цифровых информационных ресурсов о культуре, представляют информацию преимущественно в виде тематических статей. Такой формат привлекает аудиторию, ориентированную на изучение некоторых аспектов культуры, но не расширяет охват пользователей. Старшее поколение скорее предпочтет чтение реальных книг на культурно-историческую тематику, а молодежь просмотр фильмов или посещение реальных музеев и выставок. Для достижения пятикратного увеличения обращений к цифровым ресурсам культуры необходимо создание новой платформы, имеющей актуальность для людей разных возрастов и интересов. На сегодняшний день представляется интересным рассмотреть механизм представления сведений об объектах культуры в виде «виртуальных музеев» — онлайн-представительств реальных музеев в сети «Интернет», обеспечивающих передачу информации об экспонатах и залах музея в виртуальном пространстве.

Теоретические и практические проблемы появления и развития виртуальных музеев получили освещение и в научном сообществе (см., напр.: Максимова, 2015; Васькина, 2016; Коротков, Земляков, Иванов, Штыров, 2013).

ВИРТУАЛЬНЫЕ МУЗЕИ КАК ЧАСТЬ ЦИФРОВОЙ КУЛЬТУРНОЙ СРЕДЫ

Под виртуальным музеем в Технических рекомендациях Министерства культуры Российской Федерации понимается «интерактивный мультимедийный программный продукт, представляющий музейные коллекции в электронном виде»³. В мировой практике термин «виртуальный музей» появляется в 1990-х гг. В то время он применялся для описания «неофициальных» музейных ресурсов (Максимова, 2015: 80). Цель создания виртуальных музеев виделась в передаче общей концепции культурного объекта, а не в детальном воспроизведении оригинала. В наше время виртуальные площадки способны не только повторять экспозиции традиционных музеев, но и расширять возможности реальных культурных учреждений. Обеспечение доступа к виртуальному посещению музеев через сеть «Интернет» упрощает

процесс получения новых знаний об истории и культуре, способствует популяризации учреждений культуры и расширению охвата целевой аудитории. Помимо научного и просветительского воздействия такая платформа может стать предпосылкой повышения туристической привлекательности региона и привлечения дополнительных финансов на развитие культурной сферы региона (Коротков, Земляков, Иванов, Штыров, 2013: 41).

Виртуальные музеи сегодня могут выступать не только способом представления информации об объектах культуры, но и быть развлекательным, образовательным и социализирующим инструментом. Д. С. Василина выделяет семь функций интернет-музеев:

- социально ориентированная (обеспечение доступа к культурным ценностям вне зависимости от принадлежности к социальной группе);
- гносеологическая (ознакомление с общемировыми и национальными культурными ценностями);
- коммуникативная (возможность размещения экспонатов в виртуальных музеях через социальные сети и способность к обратной связи в сети «Интернет»);
- образовательная (возможность использования информации в учебном процессе);
- интегрирующая (объединение людей по интересам);
- досуговая (обращение к виртуальным музеям в свободное время);
- общественно-преобразующая, выделяющая виртуальные музеи как отдельный вид творческой деятельности (Василина, 2016: 99).

Исходя из названных функций, мы видим, что виртуальные музеи могут быть использованы человеком в различных целях: в учебных учреждениях они могут выступать образовательным инструментом и использоваться при проведении занятий; дома обращение к данному формату может носить досугово-развлекательный характер, например путешествие по виртуальному музею в компании друзей для посещения новых мест и наслаждения эстетической красотой музейных комплексов и экспонатов.

При этом педагогические функции виртуального музея могут быть реализованы на потенциально более высоком уровне в сравнении с классическим форматом. Единичные посещения главной экспозиции либо выставки музея несут ограниченное знание, в то время как в цифровой среде возможна реализация обширных культурных проектов с подключением коллекций разнообразных музейных фондов. Кроме того, участие в межмузейном виртуальном взаимодействии экспертов не только условно «статусных» музеев, но и малых и региональных поднимает значение и ценность всех культурных институтов. Такое взаимодействие дало толчок развитию музейной педагогики как отдельной дисциплины (Милованов, 2013: 97), что показывает эвристическую ценность виртуальных музеев.

В условиях перехода существенной части коммуникаций в цифровой формат представляется актуальным развитие инструмента виртуальных музеев. В современном информационном обществе у молодежи формируется «клиповое сознание». Подрастает поколение с принципиально новым форматом восприятия информации. Клиповое сознание понимается как «способность краткого и красочного восприятия окружающего мира посредством короткого, яркого посыла, воплощенного в форме видеоклипа, теленовостей или в другом аналогичном виде» (Митягина, Долгополова, 2009: 57). Использование современных ИТ-технологий для представления объектов культуры в цифровом формате позволяет наиболее

ярко презентовать пользователям сведения о культурно-историческом наследии. Объект культуры может быть представлен в динамике, что привлечет к данному культурному объекту внимание не только истинных ценителей искусства, но и простых обывателей, задействуя разные способы восприятия.

Виртуальное пространство музеев стремится к наиболее полному представлению объекта искусства и обеспечению возможности взаимодействия с такими объектами. Для этого в виртуальной сфере формируются компоненты, дублирующие объективную реальность: материальный объект искусства представляется в виде образа в цифровой среде. В этой связи виртуальные музеи выступают как средство доступа к реальным объектам искусства. Данная платформа не имеет своей целью полный повтор ощущений от посещения реальных музеев — нахождение непосредственно в музейных экспозициях имеет свою специфику, которую невозможно передать через экран. Виртуальные музеи позволяют частично погрузиться в культурно-историческую среду и получить необходимую информацию об объектах культуры, расположенных в разных географических точках. Использование данной платформы может быть актуально как для исследователей культурного пространства с целью получения новой информации о культурных объектах, являющихся труднодоступными, так и для простых обывателей с познавательно-развлекательной целью.

Обращение к объектам культуры в цифровой среде имеет ряд особенностей, влияющих на восприятие этого объекта. Так, сравнивая изучение объектов в реальной среде и в цифровом пространстве, ряд зарубежных исследователей отмечают, что реальные объекты легче фиксируются в человеческой памяти (Rountree, Wong, Hannah, 2002: 133). Однако выделяется и ряд преимуществ изучения артефакта в цифровой среде: формат представления позволяет акцентировать внимание зрителя на значимых особенностях экспоната; физический доступ к реальным артефактам часто ограничен, а виртуальная среда позволяет представить экспонат в формате панорамы 360° и обеспечить зрителю возможность выбора угла обзора; артефакты виртуальной реальности обеспечивают непрерывный обзор всего объекта на любом компьютере.

Активное развитие видеотехнологий привело даже к появлению особого жанра цифрового искусства — видеоарта (Деникин, 2008: 166), постепенно внедряющегося в музейное пространство (в особенности в музеях современного искусства). Видеоарт позволяет совместить произведения искусства разного формата (живопись, музыка, кино) и времени (от первобытного искусства до постмодерна) в единую инсталляцию, что возможно только в условиях цифрового пространства музея. Таким образом, цифровизация дает толчок развитию самого искусства, поиску его новых форм и способов взаимодействия со зрителем.

Некоторые зарубежные исследователи называют процесс дублирования объектов культуры в цифровой среде термином «virtual reunification». Предлагается понимание данного термина как «цифровое воссоединение». Под объединением авторы понимают воссоединение физически разрозненных коллекций культурного наследия в рамках единой цифровой площадки (Punzalan, 2014: 296). Цифровое воссоединение рассматривается как значительно более сложный процесс, нежели оцифровка экспонатов. Концепция предполагает межведомственное взаимодействие в рамках размещения экспонатов на единой платформе, достижение равного уровня владения цифровыми средствами представления информации для размещения экспонатов в едином установленном формате. При составлении стандартов

представления экспоната в виртуальной среде необходимым является установление единых образцов по оформлению таких элементов онлайн-коллекций, как гиперссылки, комментарии и аннотации, переводы и исторические повествования. Для реализации концепции цифрового воссоединения учреждениям, включенным в данный проект, необходим достаточный уровень технических знаний в таких различных областях, как сохранение, оцифровка, веб-дизайн, описание объектов, метаданные и онлайн-курирование. Более того, требуется оснащение учреждений необходимым оборудованием и инструментами, такими как сканеры для преобразования и визуализации аналоговых материалов в цифровом формате (там же). Несмотря на сложность процесса цифрового воссоединения объектов культурного наследия, данная концепция представляется значимым элементом не только виртуальной реконструкции культурных объектов и инструментом улучшения раскрытия потенциала музейных коллекций, но и способом налаживания диалога культур и культурной дипломатии.

Попытка объединения информации о цифровых представительствах реальных музеев в России осуществлена сайтом Культура.РФ (www.culture.ru), который включен в перечень базовых цифровых информационных ресурсов о культуре Министерства культуры. На сайте опубликована подборка виртуальных экскурсий, выставок и коллекций музеев из разных регионов России, представленных региональными организациями. Стоит отметить, что виртуальные туры не унифицированы: каждое учреждение самостоятельно выбирает форму представления информации. Так, например, виртуальный тур по государственному историко-архитектурному этнографическому музею-заповеднику «Кижі» дает возможность пользователю ознакомиться с фотографиями отдельных мест заповедника, которые сопровождаются рассказами аудиогuida⁴. В то же время виртуальная экскурсия по государственному музею-усадьбе «Остафьево» представляет собой панораму 360° с возможностью перемещения в пространстве и обращения к видеоряду, повествующему об истории места⁵. Такие различия в представлении информации затрудняют использование площадки в образовательных или познавательных целях.

Сайт Культура.РФ предлагает пользователям перечень виртуальных представительств реальных музеев со ссылками на соответствующие сайты, однако отсутствие единой площадки с виртуальными музеями унифицированного формата затрудняет обращение пользователей к данным ресурсам и проведение надлежащего контроля в сфере деятельности виртуальных музеев. Данный перечень не указывает, является ли список предложенных к посещению виртуальных представительств музеев исчерпывающим, предлагая к рассмотрению только выбранные автором музейные комплексы. Такой формат исключает возможность использования данной площадки как образовательного инструмента и в то же время сильно затрудняет ее использование в качестве досугово-развлекательного компонента из-за малого количества представленных виртуальных музеев, разрозненности информации, низкой осведомленности пользователей о существующей возможности. Названные недостатки существенно сокращают число пользователей данного цифрового ресурса, делая его не актуальным для применения.

Попытка разработки и реализации единого информационного музейного пространства в рамках отдельного региона была предпринята коллективом Волгоградского социально-педагогического университета. «На этапе пилотной разработки ряда виртуальных музеев Волгоградской области, — отмечают авторы проекта, — было выявлено, что они имеют большой научный, образовательный

и просветительский потенциал и могут являться площадкой для организации дистанционного взаимодействия музеев с заинтересованной аудиторией» (цит. по: Коротков, Земляков, Иванов, Штыров, 2013: 42). Опираясь на опыт Волгоградской области, с уверенностью можно сказать, что объединение виртуальных музеев в единую площадку и приведение их к унифицированному формату существенно повысит интерес пользователей к данной площадке, упростив процесс поиска виртуальных представительств, расширив возможности для добавления новых виртуальных музеев, обеспечив возможность получения достоверных сведений об объектах культуры.

ГОСУДАРСТВЕННОЕ РЕГУЛИРОВАНИЕ ЦИФРОВОЙ СФЕРЫ КУЛЬТУРЫ

На сегодняшний день виртуальные музеи не выделяются как отдельная сфера государственного контроля в цифровой среде, их развитие и представление на онлайн-порталах отнесены к компетенции музеев. Нормативно-правовая база в этой сфере долгое время не обновляется, и единственной попыткой координации деятельности онлайн-площадок, содержащих сведения о музейных коллекциях, является составление Министерством культуры Российской Федерации Технических рекомендаций по созданию виртуальных музеев 2014 г. Виртуальные музеи в Технических рекомендациях определяются как самостоятельное приложение, которое не является частью портала «Культура.рф» и, более того, не является частью официального сайта музея. Из этого следует, что такое отдельное приложение требует отдельного органа надзора и регулирования его деятельности, однако государственный орган, осуществляющий контроль за информацией, предоставляемой такими приложениями, не установлен.

Документом закрепляются критерии отнесения программного продукта к понятию «виртуальный музей». Согласно Техническим рекомендациям, к таким критериям относятся «определенный набор механизмов взаимодействия мультимедийного программного продукта с посетителем и следующие показатели:

- механизм презентации экспозиции;
- механизм презентации экспоната;
- механизм представления дополнительной информации;
- показатель языковой локализации;
- показатель доли экспозиционных помещений, демонстрируемых в формате виртуального музея, от общего числа экспозиционных помещений музея;
- показатель доли объектов музейного фонда, представленных в формате виртуального музея, от общего числа находящихся в экспозиционных помещениях, демонстрируемых в формате виртуального музея;
- показатель доступности для людей с ограниченными возможностями»⁶.

Отмечается, что уровень реализации различных механизмов и показателей обуславливается возможностями музея и может различаться. Этот аспект стоит принимать во внимание и стремиться к его преодолению, так как именно разный уровень технических возможностей цифровой репрезентации информации, определяющийся прежде всего финансовыми возможностями учреждения, приводит к разнородному представлению сведений о музеях, что препятствует развитию площадки виртуальных музеев. Унифицированное представление информации способствует повышению уровня доверия пользователей к виртуальным музеям: формируются определенные ожидания, что человек может узнать, обратившись к онлайн-пред-

ставительству музея. Например, пользователь может быть уверен, что на онлайн-площадке любого музея будут представлены сведения о каждом из экспонатов коллекций. На сегодняшний день зачастую виртуальное представительство музея может выглядеть как динамическая фотопанорама 360°, дающая лишь общее представление о залах музея, а не о его экспонатах.

Предоставление информации о музейных коллекциях в сети «Интернет» может рассматриваться как причина потенциальных убытков организаций культуры от снижения количества посещений реальных музеев. Однако, если собрать все виртуальные представительства музеев в единую площадку, можно предусмотреть плату за подписку за пользование данной площадкой и просмотр коллекций, что, в свою очередь, будет способствовать существенному приросту доходов реальных музеев, так как доступность данного сервиса будет намного выше доступности живого посещения учреждения. В ситуации с разрозненными площадками, каждая из которых репрезентует свой музей, исходя из собственных представлений и общих требований Технических рекомендаций Министерства культуры, ожидание получения финансовой выгоды практически невозможно, так как отдельные площадки будут пользоваться меньшей популярностью и доверием у пользователей.

Переход реальных музеев в цифровое пространство существенно расширит возможности приобщения к культурно-историческому наследию. Но заинтересован ли сегодняшний пользователь в расширении познавательного контента в сети «Интернет»? В наши дни уже имеется успешный опыт цифровизации библиотек — предоставления возможности прочтения многих книг библиотечных коллекций онлайн. Обращаясь к статистике, видим, что ресурс электронных библиотек пользуется большой популярностью. Так, число обращений к веб-сайтам флагманской библиотеки страны — Российской государственной библиотеки в 2019 г. составило 18,7 млн, в то время как количество посещений Библиотеки (число посещений читальных залов, культурно-массовых и научно-организационных мероприятий, экскурсий) — 1,1 млн⁷. Цифровые ресурсы оказываются более доступным, удобным и быстрым способом получения информации, а значит, в дальнейшем количество пользователей, обращающихся к таким площадкам, будет стремительно возрастать.

По сравнению с площадкой виртуальных музеев обращение к ресурсам электронных библиотек пока имеет большую активность среди пользователей, однако популярность виртуального знакомства с произведениями искусства также растет. В 2012 г. посещаемость подобных музеев составляла в среднем 29 тыс. пользователей в месяц, к 2014 г. 68 тыс., а в январе 2017 г. эта цифра достигла уже отметки в 100 тыс.⁸ Прогнозируется дальнейшее повышение интереса к ресурсу виртуальных музеев. Отметим, что дальнейшее развитие и популяризация площадки виртуальных музеев при отсутствии соответствующего государственного органа, контролирующего направление деятельности и достоверность представляемой информации, может привести к искаженному отражению объектов культуры в сети «Интернет» и, как следствие, формированию неверного представления об объектах культурного наследия и понимания культурных ценностей в целом у пользователей молодого поколения.

В структуре Министерства культуры выделен Департамент информационного и цифрового развития. На данный момент он занимается реализацией отдельных положений национального проекта «Культура» в области модернизации и цифровизации библиотек Российской Федерации на основе модельного стандарта дея-

тельности общедоступной библиотеки⁹, а также проведением конкурса на предоставление межбюджетных трансфертов на создание виртуальных концертных залов в 2021–2022 гг.¹⁰

К направлениям деятельности Департамента информационного и цифрового развития Министерства культуры Российской Федерации относятся цифровая трансформации отрасли культуры, управление информационно-телекоммуникационной инфраструктурой Минкультуры России и популяризация культурного наследия народов Российской Федерации. К курируемым подведомственным учреждениями департамента на сегодняшний день относятся только библиотеки. Представляется возможным отнесение координации деятельности виртуальных музеев к компетенции департамента, поскольку использование опыта цифровизации библиотек позволит наилучшим образом урегулировать вопросы деятельности других учреждений культуры в виртуальной среде.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Широкое внедрение цифровых технологий в культурное пространство страны является неотъемлемой частью глобального процесса цифровизации. Современные технологии охватывают все сферы жизни человека, а цифровое пространство становится одним из главных источников получения и распространения информации. В условиях пандемии COVID-19 практически все взаимодействие между людьми было переведено в режим онлайн, что стало мощнейшим толчком для дальнейшего развития и широкого использования цифровых технологий. Культурная сфера в виртуальном мире должна быть наиболее полно и разнообразно представлена для стимулирования гармоничного развития личности. Виртуальные музеи в этой связи представляются важным инструментом приобщения молодежи к культурному пространству. Многофункциональность, динамичность и новизна формы представления информации способны вызывать интерес не только молодого поколения, но и людей старших возрастов. Такая площадка может служить не только досугово-развлекательным компонентом, но и отличным дополнением учебного процесса. Однако отдельные недостатки не позволяют получить данному инструменту заслуженной популярности. Вот основные системные проблемы, выявленные в ходе исследования феномена виртуальных музеев:

- отсутствие унифицированных требований к представлению информации об объектах культуры в виде виртуальных музеев;
- отсутствие единой площадки, размещающей информацию обо всех доступных к посещению онлайн-представительств реальных музеев;
- отсутствие ответственного государственного органа, контролирующего достоверность представляемой виртуальными музеями информации об объектах материальной культуры.

Вышеупомянутые аспекты препятствуют дальнейшему развитию виртуальных музеев как инструмента повышения доступности учреждений культуры и популяризации культурно-исторического наследия. Полное раскрытие потенциала виртуальных музеев, включение данной площадки в образовательный процесс или адаптация к частному пользованию невозможны без преодоления названных проблем. Предлагаются следующие меры для устранения выявленных недостатков:

- установление ответственного государственного органа, осуществляющего контроль за информацией, представляемой виртуальными музеями. На основе анализа опыта цифровизации библиотек представляется возможным отнесение пол-

номочий контроля к компетенции Департамента информационного и цифрового развития Министерства культуры Российской Федерации;

— формальная регламентация единых требований к представлению информации об объектах культуры в виде виртуальных музеев. Унификация формата представления таких сведений и требований к содержанию информации об учреждениях культуры и объектов коллекции;

— создание единой интернет-площадки, содержащей сведения обо всех доступных к онлайн-посещению музеях.

Переход музеев в цифровую среду играет важную роль в раскрытии потенциала культурного наследия страны и мира. Представительства реальных музеев в виртуальной среде многократно повышают доступность учреждений культуры. Более того, применение современных технологий для представления информации позволяет привлекать внимание не только любителей искусства, но и простых обывателей благодаря созданию ярких интерфейсов и обеспечению интерактивного взаимодействия с объектами искусства. Виртуальные экспозиции способны оказывать влияние на повышение интереса к культуре, формирование наиболее полного представления о событиях прошлого и настоящего. Развитие виртуальных площадок для учреждений культуры — важный фактор гармоничного развития современного человека, поскольку все большее число привычных взаимодействий с реальным миром заменяется виртуальной средой.

ПРИМЕЧАНИЯ

¹ Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993) (с учетом поправок, внесенных Законом РФ о поправках к Конституции РФ от 30.12.2008 №6-ФКЗ, от 30.12.2008 №7-ФКЗ, от 05.02.2014 №2-ФКЗ, от 21.07.2014 №11-ФКЗ, от 14.03.2020 №1-ФКЗ) // Российская газета. 2020. 14 июля.

² Паспорт национального проекта «Культура» (утв. президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 №16) [Электронный ресурс] // Правительство России: официальный сайт. URL: <http://government.ru/info/35562/> (дата обращения: 23.02.2021).

³ Технические рекомендации по созданию виртуальных музеев Минкультуры [Электронный ресурс] // Министерство культуры Российской Федерации: официальный сайт. URL: <https://www.mkrf.ru/documents/po-sozdaniyu-virtualnykh-muzeev-250714/> (дата обращения: 26.02.2021).

⁴ Виртуальная экскурсия по музею-заповеднику «Кижы» [Электронный ресурс] // Государственный историко-архитектурный и этнографический музей-заповедник «Кижы»: официальный сайт. URL: <http://kizhi.karelia.ru/journey/exe/> (дата обращения: 29.02.2021).

⁵ Виртуальный тур «Остафьево» — «Русский Парнас» [Электронный ресурс] // Государственный музей-усадьба «Остафьево» — «Русский Парнас»: официальный сайт. URL: <http://ostafyevomuseum.ru> (дата обращения: 29.02.2021).

⁶ Паспорт национального проекта «Культура» (утв. президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 №16) [Электронный ресурс] // Правительство России: официальный сайт. URL: <http://government.ru/info/35562/> (дата обращения: 23.02.2021).

⁷ Краткая статистическая справка о Российской государственной библиотеке в 2019 году (по состоянию на 01.01.2020) [Электронный ресурс] // Российская государственная библиотека: официальный сайт. URL: <https://www.rsl.ru/ru/about/documents/staticheskaya-spravka-o-rabote-rgb/spravka-2019> (дата обращения: 07.04.2021).

⁸ Аудитория виртуальных экспозиций сравнялась с числом посетителей крупнейших музеев страны [Электронный ресурс] // Культура РФ: официальный сайт. URL: <https://www.cul>

ture.ru/news/193426/auditoriya-virtualnykh-ekspozicii-sravnyalas-s-chislom-posetitelei-krupneishikh-muzeev-strany (дата обращения: 07.04.2021).

⁹ Концепция модернизации муниципальных библиотек Российской Федерации на основе модельного стандарта деятельности общедоступной библиотеки [Электронный ресурс] // Министерство культуры Российской Федерации: официальный сайт. URL: <https://www.mkrf.ru/documents/kontseptsiya-modernizatsii-munitsipalnykh-bibliotek-rossiyskoy-federatsii-na-osnove-modelnogo-standa/> (дата обращения: 03.04.2021).

¹⁰ Методические рекомендации по подготовке заявок на участие в конкурсе по созданию виртуальных концертных залов в городах Российской Федерации [Электронный ресурс] // Министерство культуры Российской Федерации: официальный сайт. URL: <https://www.mkrf.ru/documents/metodicheskie-rekomendatsii-po-podgotovke-zayavok-na-uchastie-v-konkurse-po-sozdaniyu-virtualnykh-ko/> (дата обращения: 03.04.2021).

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Василина, Д. С. (2016) Виртуальный музей как феномен современной культуры // Международный журнал исследований культуры. № 3. С. 96–101.

Деникин, А. А. (2008) Время, пространство и действие в зеркальных отражениях экранных проекций видеоарта // Знание. Понимание. Умение. № 3. С. 165–169.

Коротков, А. М., Земляков, Д. В., Иванов, Е. В., Штыров, А. В. (2013) Виртуальные музеи как часть единой образовательной информационной среды // Вестник академии детско-юношеского туризма и краеведения. № 4. С. 40–43.

Максимова, Т. Е. (2015) Виртуальные музеи: аналитический обзор зарубежных публикаций // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. № 4. С. 79–83

Милованов, К. Ю. (2013) Педагогическая роль музеев в социокультурном пространстве современной России // Ценности и смыслы. № 6 (28). С. 84–100.

Митягина, Е. В., Долгополова, Н. С. (2009) «Клиповое сознание» молодежи в современном информационном обществе // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. Серия: Социальные науки. № 3. С. 53–59.

Punzalan, R. (2014) Understanding Virtual Reunification // The Library Quarterly: Information, Community, Policy. Vol. 84. № 3. Pp. 294–323.

Rountree, J., Wong, W., Hannah, R. (2002) Learning to Look: Real and Virtual Artifacts // Journal of Educational Technology & Society. Vol. 5. № 1. Pp. 129–134.

Дата поступления: 11.04.2021 г.

VIRTUAL MUSEUMS:

THE PROBLEM OF DIGITALIZATION OF CULTURAL SPACE

E. A. KUZMENKO, V. A. MOTORINA

RUSSIAN PRESIDENTIAL ACADEMY OF NATIONAL ECONOMY AND PUBLIC ADMINISTRATION

The phenomenon of virtual museums is associated with attempts to represent information about cultural objects on the Internet. With the development of digital technologies, the possibilities of virtual museums are expanding, increasing their importance in unlocking the potential of the cultural heritage of the country and the world.

This article identifies the existing circumstances that hinder further development of the virtual museums. These include the inequality of the regions in the availability of Internet technologies, little experience in creating digital cultural sites, the lack of specialists who are ready to work with cultural and educational content, and the absence of a single coordinating state body.

The theoretical and methodological basis of the study consists of scientific works in the field of social and educational sciences, as well as normative legal acts regulating cultural relations. In the

article, methods of analogy, comparison, generalization were applied. As a result of the research, measures to overcome the obstacles to the development of virtual museums are proposed. Such museums can not only act as a way of presenting information about cultural objects, but also be an entertaining, educational and socializing tool.

Keywords: museum; culture; virtual museum; functions of a virtual museum; digital culture; information space; information technologies; video art; COVID restrictions

REFERENCES

Vasilina, D. S. (2016) Virtual'nyj muzej kak fenomen sovremennoj kul'tury. *Mezhdunarodnyj zbornik issledovanij kul'tury*, no. 3, pp. 96–101. (In Russ.).

Denikin, A. A. (2008) Vremja, prostranstvo i dejstvie v zerkal'nyh otrazhenijah jekrannyh proekcij videoarta. *Znanie. Ponimanie. Umenie*, no. 3, pp. 165–169. (In Russ.).

Korotkov, A. M., Zemljakov, D. V., Ivanov, E. V. and Shtyrov, A.V. (2013) Virtual'nye muzei kak chast' edinoj obrazovatel'noj informacionnoj sredy. *Vestnik akademii detsko-junosbeskogo turizma i kraevedeniya*, no. 4, pp. 40–43. (In Russ.).

Maksimova, T. E. (2015) Virtual'nye muzei: analiticheskij obzor zarubezhnyh publikacij. *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo universiteta kul'tury i iskusstv*, no. 4, pp. 79–83. (In Russ.).

Milovanov, K. Ju. (2013) Pedagogičeskaja rol' muzeev v sociokul'turnom prostranstve sovremennoj Rossii. *Cennosti i smysly*, no. 6 (28), pp. 84–100. (In Russ.).

Mitjagina, E. V and Dolgopolova, N. S. (2009) Klipovoe soznanie molodezhi v sovremennom informacionnom obshhestve. *Vestnik Nizhegorodskogo universiteta im. N. I. Lobachevskogo*, no. 3, pp. 53–59 (In Russ.).

Punzalan, R. (2014) Understanding Virtual Reunification. *The Library Quarterly: Information, Community, Policy*, vol. 84, no. 3, pp. 294–323.

Rountree, J., Wong, W. and Hannah, R. (2002) Learning to Look: Real and Virtual Artifacts. *Journal of Educational Technology & Society*, vol. 5, no. 1, pp. 129–134.

Submission date: 11.04.2021.

Кузьменко Елена Алексеевна — кандидат исторических наук, доцент кафедры зарубежного регионоведения и международного сотрудничества Института государственной службы и управления Российской академии народного хозяйства и государственной службы при Президенте РФ Адрес: 119606, г. Москва, пр-т Вернадского, д. 82. Тел.: +7 (925) 885-86-12. Эл. адрес: ea.kuzmenko@igsu.ru

Моторина Вера Александровна, студентка 3-го курса Российской академии народного хозяйства и государственной службы при Президенте РФ. Адрес: 119606, г. Москва, пр-т Вернадского, д. 82. Тел.: +7 (910) 913-04-06. Эл. адрес: motorina_vera40@mail.ru

Kuzmenko Elena Alekseyevna, Candidate of History, Associate Professor, Department of Foreign Regional Studies and International Cooperation, Institute of Public Administration and Civil Service, Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration. Postal address: 82, Vernadskogo Ave., Moscow, Russian Federation, 119606. Tel.: +7 (925) 885-86-12. E-mail: ea.kuzmenko@igsu.ru

Motorina Vera Aleksandrovna, 3rd year Student, Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration. Postal address: 82, Vernadskogo Ave., Moscow, Russian Federation, 119606. Tel.: +7 (910) 913-04-06. E-mail: motorina_vera40@mail.ru