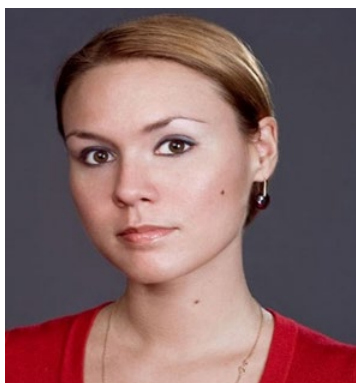

ЦИФРОВОЙ МУЗЕЙ : ОСОБЕННОСТИ И ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ (Обзор)



Коровникова Наталья Александровна

Кандидат политических наук, старший научный сотрудник
Отдела экономики, Институт научной информации по обще-
ственным наукам РАН (ИНИОН РАН), (Москва, Россия)

***Аннотация.** Рассмотрены основные характеристики цифрового музея. Показана роль цифрового музея в современном образовательном пространстве. Представлены риски и перспективы цифровизации современной музейной деятельности.*

***Ключевые слова:** цифровизация; образовательное пространство; музейная деятельность; цифровой музей.*

Для цитирования: Коровникова Н.А. Цифровой музей: особенности и перспективы развития // Социальные новации и социальные науки. – Москва : ИНИОН РАН, 2021. – № 1. – С. 145–154.

URL: <https://sns-journal.ru/ru/archive/>

DOI: 10.31249/snsn/2021.01.12

Введение

В контексте глобальной цифровизации всех аспектов жизнедеятельности социума очевидной и неизбежной представляется виртуализация культурно-исторической сферы, в том числе музейной деятельности, в результате чего формируется качественно новый тип музея – «*цифровой музей*»¹, который открывает дополнительные возможности и перспективы развития музейного дела.

Проблематика цифровизации музеев в качестве современных инструментов культурно-аксиологической коммеморации² [Вязинкин, Двухжилова, 2020, с. 134] представляется особенно актуальной в условиях вынужденной изоляции значительной части населения во время борьбы с коронавирусной инфекцией COVID-19 во всем мире. Действительно, в сложившихся обстоятельствах одной из первостепенных задач стала выработка инновационных, в том числе дистанционных, форм музейной и образовательной деятельности, выполняющих социально значимые функции идентификации, социализации и инкультурации населения [Горелова, Горелов, Третьяков, 2020, с. 58]. Другими словами, современный цифровой музей с помощью новейших технологических методик демонстрации и трансляции культурно-исторических ресурсов, несмотря на пандемические ограничения, позволяет «сформировать у новых поколений правильное и граждански ответственное видение мира» [Горелова, Горелов, Третьяков, 2020, с. 60].

На сегодняшний день максимальные результаты виртуализации музейного пространства получены в странах с наиболее высокими темпами развития цифровых технологий в целом (например, в США, Японии) [Горелов, Горелова, Третьяков, 2020, с. 115]. Тем не менее и в российской музейной практике с начала 1990-х годов набирает темпы внедрение компьютерных технологий. Причем процессы цифровизации отечественного музейного дела вышли за рамки сугубо теоретических исследований в практическую плоскость, которая регулируется на государственном уровне³.

¹ В данном контексте понятия «цифровой музей» и «виртуальный музей» тождественны.

² В широком смысле коммеморация – это связь с историческим прошлым (исторические объекты, предметы искусства и т.п.); в узком смысле – это «мемориальная деятельность», под которой эксперты понимают сохранение и межпоколенческую трансляцию информации об исторических датах и событиях (сохранение и реставрация памятников, соблюдение традиций, проведение праздников и т.п.) [Исрапилова, 2016, с. 71].

³ В частности, Федеральным законом «О музейном фонде Российской Федерации и музеях в Российской Федерации» от 26.05.1996 № 54-ФЗ. – URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_10496/ (дата обращения 26.01.2021), а также в рамках Федерального проекта «Цифровая культура». – URL: <https://culture.gov.ru/about/national-project/digital-culture/> (дата обращения 26.01.2021).

Основные характеристики современного цифрового музея

Социально-культурные и научно-образовательные основы цифрового музея закладывались на протяжении столетий эволюции музейного дела. На данный момент современный виртуальный музей аккумулирует характеристики различных музейных форматов и *концепций организации музейной деятельности*, в их числе: а) «классический», или «истинный» музей как единство действия, места, поколений; б) «воображаемый» музей как синтез демонстрации образцов искусства, просвещения и воспитания; в) постмодернистские музеологические формы как «пространство смыслов», ориентированное на «консюмеризм, децентрализацию личности и быструю перемену идентичностей» [Вязинкин, Двухжилова, 2020, с. 134–136].

В настоящее время цифровой музей позволяет обрабатывать и транслировать практически все типы культурно-исторических объектов: материальных (памятники культуры и истории); «личного происхождения» (мемуары и воспоминания очевидцев исторических событий); архивных (документы); вербальных (легенды, предания); аудиовизуальных (фотографии, аудиозаписи) [Вязинкин, Двухжилова, 2020, с. 135]. Также модернизируются традиционные формы выставок, каталогов и картотек путем архивации цифровых исторических материалов. Это существенно расширяет доступ различных социальных групп к музейным экспонатам, способствует «конструированию идентичностей» и «формированию новых социальностей» в результате коммуникации на музейных сайтах или в социальных сетях [Касаткина, 2020, с. 34–35].

К основным *функциям* «цифрового музея» специалисты относят:

- 1) хранение и демонстрацию коллекций, отдельных экспонатов, культурных и исторических ценностей (традиционное направление музейной деятельности в цифровом формате);
- 2) предоставление музейных услуг, адаптированных к современному рынку, обеспечение коммуникации «эмоциональных и интеллектуальных» потребителей этих услуг;
- 3) модернизацию и цифровую обработку музейных коллекций, создание и реализацию соответствующих интерактивных проектов [Горелов, Горелова, Третьяков, 2020, с. 113];
- 4) альтернативное производство знаний в цифровой среде, которая объединяет профессиональных музееведов, любителей и очевидцев как на формальных музейных цифровых площадках, так и в цифровых пространствах, формально не связанных с официальными музеями, где музейные экспонаты и исторические факты интегрируются «в новые актуальные политические и культурные контексты» [Касаткина, 2020, с. 45–46].

Современный цифровой музей представляет собой полисоставной многоаспектный феномен, это: – *социальный институт гражданского общества* в цифровом (в том числе образовательном) пространстве, предоставляющий целый ряд важнейших гуманитарных и образовательных услуг [Горелов, Горелова, Третьяков, 2020, с. 112];

– *культурный институт*, обеспечивающий доступ к «культурному наследию прошлого, духовному опыту, накопленному человечеством за многие века отечественной и мировой истории» [Горелова, Горелов, Третьяков, 2020, с. 61];

– *транслятор исторических фактов и культурных ценностей* с использованием новейших технологий математического моделирования и виртуального проектирования [Вязинкин, Двухжилова, 2020, с. 136];

– *«место памяти»* (фр. lieu de mémoire, термин П. Нора) – выражение коллективной памяти, исторических материальных, культурных и духовно-нравственных основ социума, неотъемлемый элемент традиции, который составляют «социальная память, символ и воображение» [Вязинкин, Двухжилова, 2020, с. 134];

– *координатор «коммеморативных практик»*, воспринимаемых как гражданские действия по сохранению культурно-исторического наследия [Вязинкин, Двухжилова, 2020, с. 134–135];

– *«контактная зона»* новейших цифровых средств коммуникации между различными системами знания – официальными данными профессионального музейного сообщества и культурно-исторической информацией социально-этнических «сообществ-источников» [Касаткина, 2020, с. 38–42];

– *пространство «экспериментов, открытий и нововведений»* в результате междисциплинарного взаимодействия специалистов из различных областей знаний [Горелов, Горелова, Третьяков, 2020, с. 113];

– *гуманитарный сервис*, аккумулирующий «широкий спектр услуг, связанных с удовлетворением культурно-досуговых интересов потребителей, рекреационных, интеллектуальных, психологических потребностей» [Горелов, Горелова, Третьяков, 2020, с. 115];

– *инструмент развития* человеческого, культурного и духовного *потенциала* [Горелов, Горелова, Третьяков, 2020, с. 115];

– инвестиционно привлекательная, динамично развивающаяся *сфера экономики* [Горелов, Горелова, Третьяков, 2020, с. 115];

– *медиасреда*, публичное социокультурное пространство массовых коммуникаций, которое «информирует, развлекает, пропагандирует те или иные нравственно-эстетические ценности, оказывает идеологическое, экономическое или организационное воздействие на оценки, мнения и поведение людей», способствует обмену информацией между субъектами музейной деятельности, а также выработке культурных программ и проектов [Зыкова, 2020, с. 55–57];

– и, наконец, *«пространство знания»* (англ. knowledge space, термин Д. Тернбулла), которое позволяет всесторонне демонстрировать музейные материалы в контексте истории их «получения, описания, изучения и экспонирования» [Касаткина, 2020, с. 34].

Цифровой музей как элемент образовательного пространства

В современном контексте цифровой музей представляется важнейшим элементом *образовательного пространства*¹, поскольку позволяет формировать культурную и социальную идентичность через приобщение к тем коммеморативным практикам, «которые приняты сообществом в качестве инструмента сохранения традиций» [Вязинкин, Двухжилова, 2020, с. 135].

Конвергенция музеев с наукой и современными информационно-телекоммуникационными технологиями выводит их на качественно новый уровень значимости для образовательного пространства, которое приобретает инклюзивный характер, «способствует межкультурному диалогу», воспитывает «уважение к культурному, религиозному и языковому разнообразию» [Горелова, Горелов, Третьяков, 2020, с. 60–62].

Просветительский и воспитательный потенциал музея укреплялся в ходе исторического развития музейной деятельности. Например, еще русский мыслитель Н.Ф. Федоров видел в музеях учреждение «просветительское, общеобразовательное», «нравственно-воспитательное» и, наконец, «проективное, определяющее цели человеческой деятельности и некоторые средства их осуществления» [Вязинкин, Двухжилова, 2020, с. 135]. Сегодня цифровой музей как источник знаний эффективно выполняет эти важнейшие образовательные *функции* – педагогическую, исследовательскую, идентификационную, воспитательную.

Современный цифровой музей способен инициировать активные формы деятельности, направленной на самоопределение личности в социальном пространстве. Наиболее успешные социальные проекты², раскрывающие функциональный образовательный потенциал музея, постоянно обсуждаются на профессиональных площадках, а также в рамках специально организованных союзов и общественных движений [Горелова, Горелов, Третьяков, 2020, с. 64]. Виртуальный музей формирует особое образовательное пространство, в рамках которого музейная педагогика становится междисциплинарной отраслью знания, аккумулирующей достижения технических наук, информатики, математики, истории, социологии, культурологии, философии и др. [Вязинкин, Двухжилова, 2020, с. 136].

В цифровом музейном пространстве можно получить *альтернативное информальное образование* в результате «ненаправленного» усвоения социально-культурного опыта и основ элек-

¹ В общем виде образовательное пространство можно определить как совокупность объектов образовательной системы и субъектов образования как участников учебно-педагогических и воспитательных процессов (от учащихся до руководства учебного заведения) на всех уровнях образовательной среды (от дошкольных организаций до высших учебных заведений и их альянсов).

² В качестве положительных примеров подобных проектов отечественные специалисты приводят Музейный комплекс Московского городского педагогического университета (МГПУ) [Горелова, Горелов, Третьяков, 2020, с. 64–68], а также Музей антропологии и этнографии РАН (Кунсткамера) (МАЭ) [Касаткина, 2020].

тронной культуры¹ вне формального педагогического процесса [Зыкова, 2020, с. 55–56]. Цифровой музей обладает более значительным образовательным потенциалом по сравнению с традиционными формами организации музейной деятельности, поскольку содержит огромный массив когнитивных, эмоционально-чувственных, «аффективных» материалов, а также новейшие методики их освоения [Вязинкин, Двухжилова, 2020, с. 136]. Примером таких учебных методик может служить образовательный виртуальный туризм, обучающие экскурсионные туры, которые эффективно дополняют учебные программы на различных образовательных уровнях [Горелова, Горелов, Третьяков, 2020, с. 63].

Развитие виртуального музейного дела в качестве значимого элемента современного образовательного пространства во многом отвечает *целям* Инчхонской декларации «Образование 2030»², в числе которых: сохранение, изучение, описание и представление культурно-исторического опыта; «формирование активной познавательной и гражданской позиции, социально активной личности, осознающей свой творческий потенциал и способной найти ему применение на благо общества и себя»; координация и унификация музейного дела; интродукция музеев в педагогический и воспитательный процесс; включение обучающихся в деятельность музеев; профориентационная работа; социализация субъектов образовательных отношений; сотрудничество и взаимодействие музеев с образовательными организациями и органами власти в области образования и т.д. [Горелова, Горелов, Третьяков, 2020, с. 62, 65–66].

Таким образом, виртуализация современной музейной деятельности [Вязинкин, Двухжилова, 2020, с. 137]:

- создает возможность получить представление о памятных объектах с учетом историко-культурного материала даже на микроиндивидуальном уровне;
- позволяет обучающимся в качестве субъектов образовательного пространства осваивать материал в самостоятельном режиме;
- предоставляет широкие возможности взаимодействия и коммуникации всех субъектов образования;
- позволяет использовать различные образовательные технологии;
- представляет собой один из наиболее эффективных познавательных инструментов современного образовательного пространства.

¹ Электронная культура (англ. Digital Culture, E-culture) – в широком смысле это современная сфера человеческой деятельности, направленная на создание электронных версий духовных и материальных объектов культурно-исторического наследия.

² Инчхонская декларация и ЦУР 4 – Образование 2030: Рамочная программа действий. – URL: <https://gcedc.learinghouse.org/sites/default/files/resources/245656r.pdf> (дата обращения 25.01.2021).

Риски и перспективы цифровизации музейной деятельности

Помимо очевидных преимуществ и существенного потенциала цифрового музея, показанных выше, цифровизация музейной сферы несет в себе определенные *риски*, в их числе:

– угроза трансформации музеев в разновидность «цифрового парка», развлекательного центра, в котором основное внимание уделено не столько культурно-историческим объектам, сколько цифровым технологиям;

– «цифровая деградация» музейной деятельности и сферы искусства вследствие их повсеместной популяризации. Профилактикой такого развития событий выступает грамотное применение инструментов цифрового маркетинга, под которым понимают «размещение комплекса цифрового оборудования, позволяющего за счет современных информационно-медийных средств расширить и обогатить выставочное и информационное пространство музейной экспозиции» [Горелов, Горелова, Третьяков, 2020, с. 115, 118];

– субъективность и «конфликт интерпретаций» музейной информации со стороны официальных представителей музея, модераторов интернет-площадок музеев, обычных интернет-пользователей. Для преодоления этого разрабатываются динамичные модели «совместного курирования» официальных и альтернативных систем знаний с применением электронного интерфейса, например «Веб-портал народов Великих равнин» (Университет Вашингтона и индейские племена прерий), совмещающий официальное музейное и «племенное» знания [Касаткина, 2020, с. 39–42];

– появление субститут¹ (инновационных продуктов-заменителей), с одной стороны, способствующих популяризации музеев, с другой – вытесняющих традиционные «живые» музейные форматы [Горелов, Горелова, Третьяков, 2020, с. 115–117];

– унификация и нивелирование локальных особенностей и отличительных культурно-исторических характеристик музейных экспонатов [Касаткина, 2020, с. 35];

– снижение интеллектуального уровня посетителей [Горелов, Горелова, Третьяков, 2020, с. 118], популяризация непрофессиональных интернет-проектов в области сохранения культурно-исторических ценностей, не учитывающих многие социально-политические аспекты и искажающих достижения профессиональных представителей гуманитарного знания [Касаткина, 2020, с. 38].

К числу неоспоримых позитивных тенденций и перспектив развития цифрового музея следует отнести:

¹ К числу субститут¹ можно отнести мобильные устройства, информационные QR-коды; аудиогиды; культурно-исторический визуальный контент в интернет-пространстве; развитие гуманитарной блогосферы и т.п.

– виртуализацию музейных коллекций как способ хранения и презентации при минимизации риска порчи, уничтожения или воровства исторически ценных экспонатов [Горелов, Горелова, Третьяков, 2020, с. 119];

– предоставление быстрого доступа к музейным коллекциям специалистов из разных стран для более тщательных междисциплинарных исследовательских работ на международном уровне [Горелов, Горелова, Третьяков, 2020, с. 119];

– расширение музейной аудитории через обеспечение прозрачности музейной информации, развитие «глобального движения открытых данных» и предоставление неограниченного доступа к «цифровому культурному наследию» (проекты Open GLAM, Flickr Commons, API, Google Art & Culture и др.) [Рено, 2017], а также за счет обратной связи с посетителями непосредственно на сайте (форумы, электронная почта и т.п.) музея и / или через социальные сети («страницы в сети», блоги, в том числе непрофессиональные инициативы, например, «Дусунология»¹) [Касаткина, 2020, с. 36]; переход к интерактивному типу взаимодействия музея и посетителей, которые становятся активными участниками цифрового музейного пространства [Горелов, Горелова, Третьяков, 2020, с. 120];

– формирование в веб-пространстве «сообществ по интересам», реализующих виртуальные проекты в области науки, образования, культуры, социальной деятельности и т.д. [Рено, 2017];

– рост гибкости, эластичности и адаптивности музейного дела, расширение возможности экспериментировать с различными экспозиционными формами, контекстом и структурой выставочного пространства [Горелов, Горелова, Третьяков, 2020, с. 120];

– геймификацию (интерактивные квесты, викторины, паззлы, например, Micro Rangers, Lunchball) современных музеев [Рено, 2017];

– внедрение в музейную среду: а) Интернета вещей² (технология «маячков-меток» iBeacon и др.); б) дополненной и виртуальной реальности, AR и VR («лупа» в музее Алларда Пирсона в Амстердаме, VR-приложение Small Wonders и др.) [Рено, 2017];

в) искусственного интеллекта (проект Watson, программа имитации Recognition и др.) [Горелова, Горелов, Третьяков, 2020, с. 59];

г) 3D-печати и сканирования трехмерных копий наиболее известных и ценных экспонатов (3D-принтер MakerBot и др.) [Рено, 2017];

– новые партнерства и альянсы в музейном и образовательном пространствах, например Международная организация по координации деятельности университетских музеев по всему ми-

¹ «Дусунология» (Dusunology) – страница в сети «Фейсбук», иллюстрирующая исторические данные, культурные особенности и традиции дусунского сообщества Борнео [Касаткина, 2020, с. 36].

² В выбранном ракурсе речь идет о сети физических объектов, созданных с использованием технологий, позволяющих данным объектам взаимодействовать без участия человека.

ру UMAC (UMAC Worldwide Database of University Museums & Collections)¹, созданная при ЮНЕСКО [Горелова, Горелов, Третьяков, 2020, с. 60–61].

Заключение

Современный цифровой музей динамично развивается «в условиях острейшей конкуренции» со стороны множества «развлечений, доступных без отрыва от экрана или необходимости выходить из дома» [Рено, 2017], преодолевает жесткие рамки академического профессионального сообщества и интегрируется в открытое для широкой аудитории цифровое пространство [Зыкова, 2020, с. 55].

Виртуализация музейного дела создает новые возможности для разработки и реализации инновационных методик хранения, трансляции и экспозиции культурно-исторических объектов и ценностей. Цифровой формат музейной деятельности обладает существенным потенциалом для привлечения инвестиций и реализации социально и экономически значимых проектов в сфере искусства.

В современном контексте цифровой музей представляет собой не только культурный, но и образовательный центр, который позволяет всем субъектам образования органично коммуницировать и сотрудничать с музеями в различных форматах при организации учебного процесса. Поэтому совместные усилия музеев и образовательных организаций по развитию и углублению культурного воспитания и образования играют важную роль в подготовке «духовно зрелой, образованной и высококультурной смены, нового поколения России XXI века» [Горелова, Горелов, Третьяков, 2020, с. 67–68].

Наконец, на современном историческом этапе развития социума цифровизация музейной деятельности входит в число приоритетных направлений государственной культурной политики, которая формирует социально значимые, аксиологические, духовно-нравственные основы цифровой цивилизации будущего.

Список литературы

1. *Вязинкин А.Ю., Двухжилова И.В.* Философско-педагогический потенциал виртуальных музеев «мест памяти» // Манускрипт. – 2020. – Т. 13, вып. 5. – С. 134–137. – URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=42881036> (дата обращения 20.01.2021).
2. *Горелов О.И., Горелова С.И., Третьяков А.Л.* Развитие музея в цифровом пространстве: постановка проблемы // Мир образования. – 2020. – № 1(77). – С. 112–121. – URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=44537468> (дата обращения 21.01.2021).
3. *Горелова С.И., Горелов О.И., Третьяков А.Л.* Музейный комплекс МГПУ – инновационный социальный институт цифрового общества третьего тысячелетия // Туризм и музеи: синергетический эффект взаимодействия : сборник статей. – Москва : Знание, 2020. – Часть 1. – С. 56–73. – URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=43309431> (дата обращения 21.01.2021).

¹ Сайт UMAC в России. – URL: <http://icom-russia.com/data/mezhdunarodnye-komitety/umac/> (дата обращения 27.01.2021).

4. Зыкова Е.О. Музей как социальный институт медиаобразования // Медиа. Информация. Коммуникация. – 2020. – № 32. – С. 54–67. – URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=42832745> (дата обращения 21.01.2021).
5. Истрятилова З.А. Роль коммеморативных практик в процессе функционирования и развития исторической памяти // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – Тамбов : Грамота, 2016. – № 2 (64). – С. 70–73. – URL: <https://www.gramota.net/materials/3/2016/2/16.html> (дата обращения 21.01.2021).
6. Касаткина А.К. Цифровое «пространство знания» и мобилизация этничности: размышления о цифровых перспективах петербургской кунсткамеры // Этнографическое обозрение. – 2020. – № 1. – С. 34–50. – URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=42609526> (дата обращения 20.01.2021).
7. Рено А. Музеи и цифровые технологии: как развивается визуальное пространство // Теплица социальных технологий. – 2017. – 31.10. – URL: <https://te-st.ru/2017/10/31/museums-and-digital-technologies/> (дата обращения 21.01.2021).

DIGITAL MUSEUM: FEATURES AND PROSPECTS OF DEVELOPMENT (Review)

Korovnikova Natalia

Ph.D. (Political Science), Senior Researcher, Department of Economics, Institute of Scientific Information for Social Sciences, Russian Academy of Sciences (ISISS RAS), (Moscow, Russia).

***Abstract.** The review describes the main characteristics of digital museum. Shows the role of digital museum in the modern educational space. Presents risks and prospects of digitalization of modern museum activities.*

***Keywords:** digitalization; educational space; museum activities; digital museum.*

For citation: Korovnikova N.A. Digital museum: features and prospects of development (Review) // Social novelties and Social sciences. – Moscow : INION RAN, 2021. – № 1. – 145–154 Pp.

URL: <https://sns-journal.ru/ru/archive/>

DOI: 10.31249/snsn/2021.01.12