

Г.П. Несговорова *

ОБЗОР ВИРТУАЛЬНЫХ МУЗЕЕВ В СЕТИ ИНТЕРНЕТ

ВВЕДЕНИЕ

Бурное развитие информационных технологий и их широкое использование во всех областях человеческой деятельности привело к изменению и модификации привычных реалий при их отражении в виртуальном пространстве. Примером этого, в частности, служат появившиеся и стремительно развивающиеся в сети Интернет так называемые виртуальные музеи, которые по сути своей представляют базы данных, содержащие музейные электронные экспонаты, цифровые фото-, аудио- и видеоматериалы, анимацию и многое другое. Понятие виртуальный музей вошло в нашу жизнь в конце прошлого века, начиная с середины 90-х годов. Сейчас в сети Интернет с помощью поисковых систем можно найти более тысячи электронных музеев с таким названием.

Что они представляют собой, что скрывается под вывеской «**Виртуальный музей**» и попытаемся выяснить в этой статье, целью которой является обзор и некоторая попытка классификации того множества явлений, представленных в сети, которые носят название виртуальный музей.

1. РЕАЛЬНЫЙ МУЗЕЙ VERSUS ВИРТУАЛЬНЫЙ МУЗЕЙ

Классически учреждение культуры под названием музей определяется следующим образом.

Музей (лат. *museum* — храм муз) — это учреждение, собирающее, хранящее и выставляющее для обозрения произведения искусства, предметы истории, науки, быта, промышленности, сельского хозяйства, материалы из жизни и деятельности великих людей и т.д., расположенные по определенной системе, с целью их сохранения, наглядного изучения, а также распро-

* gpn@iis.nsk.su

странения знаний среди широких масс населения [1]. Впервые упоминания о музеях относятся к XV–XVI вв.

Определение и все вышеперечисленные функции реально существующих музеев присущи в той или иной степени и виртуальным музеям, существующим в сети Интернет. В чем же их разница, какие особенности, отличия в принципе организации и общие черты имеются у реальных и виртуальных музеев все это будет рассмотрено ниже.

1.1. Виртуальный музей — новая реальность?

По ключевым словам «виртуальный музей» любая поисковая система в Интернете выдаст множество сайтов, где эти слова задействованы. При просмотре этих сайтов возникает желание разобраться в том, «что есть что», и навести некоторый порядок. В современном Интернете существуют два типа музейных сайтов, которые делятся на

- 1) представительства реально существующих музеев и
- 2) собственно виртуальные музеи,

но называются все они пока одинаково: виртуальные музеи.

Сайты на музейную тематику **реальных музеев** (РМ) весьма многочисленны и популярны и обеспечивают Интернет-пространство информацией о многих музеях мира, их экспозициях, выставках, каталогах, месте расположения, времени работы и разных мероприятиях, т.е. традиционный сайт РМ есть лишь техническое средство для распространения музейной информации и в некотором роде реклама. Сайт реального музея надо бы называть (в отличие от виртуального музея) **виртуальный мир** такого-то реального музея, чтобы не путать с собственно виртуальным музеем, например, **Виртуальный мир Эрмитажа** или **Русского музея**.

Собственно **виртуальные музеи** (ВМ) встречаются в Интернете реже, их куда меньше, чем представительств реально существующих музеев, но они набирают силу и их становится в последнее время все больше и больше. Далее займемся рассмотрением особенностей музеев второго типа в Интернете, которые и будем называть **виртуальными**.

Общим для реальных и виртуальных музеев является то, что любой музей — это место, где история продолжается, они не являются хранилищем древностей. История здесь встречается с современностью, так как экспонаты музеев пополняются отражениями событий текущего момента (книги и биографии, документы и вещи, проекты и фотоматериалы и т.д.).

1.2. Отличительные черты виртуального музея

Особенность виртуального музея заключается в том, что такого музея (в отличие от реального) физически не существует (вернее сказать — организационно), но все же это музей, так как соответствует данному выше определению. Он хоть и расположен в сети Интернет, но основан на реальных экспонатах и имеет свою собственную структуру. Причем каждый организатор виртуального музея выбирает ту структуру и организацию, которая кажется ему наиболее удобной и наглядной. В чем-то прообразом для ВМ служит РМ и его структурная организация (экспонаты, выставки, экспозиции, запасники, каталоги и т.д.), а что-то каждый привносит свое, создавая свой особый виртуальный музей. Надо отметить, что идея создания виртуального музея столь же проста, сколь сложна ее техническая реализация.

При кажущейся аналогии с обычным реальным музеем, виртуальный музей — это все-таки новая реальность, которая выходит за рамки традиционного представления о реальном музее с его постоянной экспозицией и временными выставками, в то время как экспозиция виртуального музея постоянна лишь в своем развитии, а время работы выставок виртуального музея может длиться годами, и их количество связано лишь с новыми идеями, интересными проектами, а ограничено только тематикой данного музея. Экспонаты реального музея со временем приходят в негодность, коллекция же виртуального музея снимает вопрос о сохранении своих образцов.

Особенностью виртуального музея является и то, что зритель (он же пользователь) «посещает виртуальный музей на своем компьютере, общается с ним один на один и сам устанавливает с ним (ВМ) личные отношения, погружается в новую реальность, которую он сам воссоздает в своем сознании. Именно в «новой реальности» виртуального музея человек из зрителя превращается в участника этой «новой реальности», здесь ему никто не мешает: ни другие посетители, ни служители музея" [2]. Кроме того, посещать виртуальный музей можно в любое время дня и ночи, нет никаких очередей за билетами и ограничений на время пребывания в музее для просмотра экспонатов.

Виртуальный музей будет работать долгие годы, не прерываясь ни на минуту, даже в праздники и выходные, днем и ночью, попасть в него можно из любого уголка мира, и число посетителей виртуального музея гораздо больше, чем у реального. Конечно, у виртуального музея, как у любого сайта, тоже есть свой «сценарий»: это его структура, план, карта, но инициати-

ва при посещении виртуального музея принадлежит все-таки самому человеку.

Таким образом, виртуальный музей — это не просто сайт реально существующего музея, а созданный в сети оригинальный сайт, не имеющий своего аналога в реальности и представляющий любую тематику, если по ней находятся реальные материалы, имеющие свое физическое или идейное воплощение в реальном мире. Есть даже мнение, что виртуальный музей — это зеркало будущего реального музея, а не наоборот, т.е. на основе виртуального музея можно создать реальный музей, если это кому-нибудь надо.

Представительства реальных музеев в сети Интернет и виртуальные музеи — это разные организации. ВМ отличаются от виртуальных представительств РМ прежде всего тем, что они являются не только носителями той или иной информации, но и ее первоисточником.

2. ОТНОШЕНИЕ К СЕТИ ИНТЕРНЕТ РЕАЛЬНЫХ И ВИРТУАЛЬНЫХ МУЗЕЕВ

У реальных и виртуальных музеев разные отношения к сети Интернет. Первый — рассматривает сеть Интернет как способ представительства своей деятельности, а второй — как способ ведения самой деятельности, т.е. способ существования. РМ размещает в сети Интернет справочную информацию о работе музея, анонсы временных выставок, обзор основных разделов музея. Его задача — заинтересовать человека через Интернет в реальном посещении музея.

ВМ размещает в Интернете собственно экспозицию музея и собственно выставки. Его задача — показать посетителю виртуального музея **здесь и сейчас** то, что в другом месте (реальном или виртуальном) он увидеть не сможет. Состав экспозиций и выставок и их количество определяются лишь концепцией виртуального музея.

Реальный музей не использует в полную силу Интернет, у него, как правило, отсутствует страница ссылок, для него Интернет лишь одна из рекламных площадок своей деятельности. Для ВМ само его существование обусловлено максимальным включением в сетевые ресурсы, электронные конференции, совместные проекты и т.п., без участия в которых о нем никто не узнает. Поскольку виртуальный музей не связан с конкретным помещением (зданием), то для него Интернет — это сфера и жизнедеятельности и среда обитания.

Даже внешне сайт реального музея отличается от сайта виртуального: сайт РМ делает акцент на **оригинальном дизайне и внешнем эффекте**, он создается по образу рекламного проспекта, путеводителя, каталога, руководствуясь требованиями музейных работников.

В сайте виртуального музея главное внимание уделяется **актуальности информации и оригинальности материалов** (часто в ущерб оригинальности дизайна). Наконец, частота обновления информации на сайте ВМ в несколько раз выше, чем на сайте РМ, так как для формирования круга своих постоянных посетителей виртуальный музей непрерывно обновляет сайт, размещая на нем новостную информацию, организуя форумы, конференции. Виртуальная выставка в значительно меньшей степени ограничена временем и пространством по сравнению с реальной.

3. НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ВИРТУАЛЬНОГО МУЗЕЯ

Виртуальный музей — это идеальная площадка для его создателя (куратора), который для размещения своего музея не связан ни помещением, ни физическим местонахождением экспонатов либо необходимостью их транспортировки, к примеру. Существуют, например, конкретные частные коллекции по какой-то определенной тематике, они разобщены, каждая имеет своего хозяина, но нет помещения для их демонстрации. При этом владельцы хотели бы объединиться и ознакомить с ними тех, кому это интересно, не сдавая свои экспонаты в существующие реальные музеи для организации выставки. В этом случае **виртуальный музей частных коллекций** — это именно та структура, в которой они могут реализовать свое желание, организовав совместный проект. Их идея в этом случае найдет в виртуальной среде свое адекватное воплощение.

Виртуальный музей позволяет сохранить уникальную архивную информацию, которая по старинке записана на бумажных или магнитных носителях и которая со временем может быть утрачена, т.е. виртуальный музей снимает вопрос о сохранности своих образцов, что так актуально для реальных музеев (учитывая различные природные катаклизмы и стихийные бедствия, от которых никто не застрахован). При этом место для сохранности любой информации в ВМ практически не ограничено.

4. ОСНОВНЫЕ АСПЕКТЫ СУЩЕСТВОВАНИЯ ВИРТУАЛЬНЫХ МУЗЕЕВ

4.1. Информационные аспекты

Все принадлежит всем — это главный феномен Интернета. Здесь всеобщая «халява» соседствует со всеобщим альтруизмом. Виртуальный музей не просто открыт для всех, он принадлежит всем! Лозунг виртуального музея: «Посторонним вход разрешен!» Каждый практически свободно может использовать любую информацию виртуального музея (картинки, статьи, документы, фото и пр.) и совершенно бесплатно.

Коммуникативная функция виртуального музея — один из самых важных аспектов «новой реальности». Виртуальный музей можно рассматривать как окно в мир: вы свободно можете зайти в любой из виртуальных музеев различной тематики, поучаствовать в конференциях, оставить свои впечатления и пожелания в гостевой книге. «Сетевой человек» живет ощущением причастности ко всему, что происходит в мире.

Актуальность — это важный аспект, включающий в себя обновляемость информации и своевременность её появления в сети. Если за месяц-другой не открылось ни одной новой выставки, это не будет способствовать посещаемости сайта. Если же в виртуальном музее регулярно появляются новости, анонсы будущих выставок и обсуждается на форуме интересная проблематика, то «к нему не зарастет народная тропа».

4.2. Социальные аспекты

Свобода — это значит, что у виртуального музея нет нужды в помещении, финансировании, штате сотрудников и проверяющих — цензорах, как в реальном музее. Достаточно оригинальной идеи и желания реализовать ее не на словах, а в реальности, хоть и виртуальной. Единственное условие — наличие компьютера с выходом в Интернет и умение воплотить свою идею в виртуальном виде технически.

Равенство в сети состоит в том, что все виртуальные музеи в какой-то степени равны. Как и в реальной жизни, здесь важна «различимость», т.е. оригинальность тематики сайта и его жизненность, иными словами обновляемость, а не размер и количество вложенных затрат. Важно, чтоб было интересно, ново и в хорошей компании.

Братство заключается в том, что виртуальный музей есть часть ресурсов сети, которые, в свою очередь, дробятся на более специализированные сообщества (представительства реальных музеев, виртуальные выставки и

музеи, различные сетевые проекты и т.д.). Все эти сообщества организуются стихийно, этому способствуют страницы ссылок, которые создает всякая виртуальная организация, так как именно страница ссылок и определяет тот контекст, в котором она «работает», а также участие в электронных конференциях и сетевых проектах.

Демократия присуща сетевой жизни, так как она более непосредственна и дружелюбна, чем реальная жизнь. Вы можете связаться по e-mail с любым корреспондентом и можете рассчитывать на ответ, лишь бы предмет общения был интересен для обеих сторон. Виртуальный музей инициирует связи с близкими ему виртуальными организациями и отдельными личностями и получает письма от самых разнообразных корреспондентов, которые тоже рассчитывают на ответную реакцию.

Независимость виртуального музея — это прежде всего то, что он не зависит в своей деятельности от чиновников. Над ним нет ни управления культуры, ни другой вышестоящей организации, не надо ни с кем согласовывать свою деятельность и выбивать финансирование.

4.3. Технические аспекты

Время: у виртуального музея свое отношение со временем. Он может жить и развиваться многие годы, а может быть «закрит» в один момент, если что-то сломалось в сети. Для этого часто используют свободные ресурсы и организуют там «зеркала» на случай технических неполадок.

Пространство: это один из основных аргументов в пользу «новой реальности» виртуального музея. Во-первых, виртуальный музей, в отличие от реального, свободен в выборе своей структуры и спокоен за возможность ее развития в случае расширения экспозиции и открытия новых выставок. Во-вторых, само пространство виртуального музея отличается от залов реального музея, оно пронизано гиперссылками, реализующими взаимосвязь и многоаспектность представления информации. В-третьих, это «пространство» — распределенное, так как физически части виртуального музея могут размещаться на разных ресурсах, а главное, что сам виртуальный музей может представлять собой ассоциацию разных проектов: музейных, выставочных, информационных и в том числе совместных.

Мультимедийность: виртуальный музей позволяет использовать и объединять в проектах различные способы представления информации: тексты, рисунки, фото, аудио, видео, анимацию и т.п., создавая тем самым «новую реальность» самого виртуального музея.

5. ТЕМАТИКА ВИРТУАЛЬНЫХ МУЗЕЕВ

Ко всем указанным особенностям и преимуществам виртуальных музеев перед реальными можно добавить также и широту их тематики. Конечно, выбранная для создания виртуального музея тема может иметь ограниченный материал в реальном мире, но интересна она не своим объемом, а оригинальностью экспонатов и своей познавательностью. Путешествуя по «бескрайним просторам Интернета», можно натолкнуться на виртуальные музеи редкой и необычной тематики, для демонстрации экспонатов которой вряд ли были бы открыты реальные музеи или даже временные выставки в них. Из обнаруженных в Интернете виртуальных музеев хочется отметить редкие по своей тематике: «Дурацкий музей», «Музей печали», «Реалии стран победившего социализма», «Музей родовой травмы», раздел «Рвотные пакетики» в виртуальном музее Аэрофлота, «Музей радио и телевидения», «Музей спичечных этикеток (филуминистики)». Наряду с «Музеем Симона Петлюры» можно найти «Музей Coca-Cola» и зайти в «Музей палехской миниатюры», посетить «Виртуальный музей находок», «Виртуальный музей мошенничества» и т.д. и т.п. Большое количество виртуальных музеев посвящено истории развития компьютерной техники и информационных технологий в мире, бывшем Советском Союзе, России, что является интересным и важным для тех больших и малых городов страны, которые имеют только, как правило, краеведческие музеи и не имеют в них даже экспозиций на тему развития науки и техники. Время же любой временной тематической выставки в реальном музее ограничено. Иногда она находится в другом городе или в другой стране, поэтому реально посетить ее и узнать что-то новое на интересующую тему или приобщиться к прекрасному бывает затруднительно, и тогда на помощь приходит виртуальный музей.

6. ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ И ПРОСВЕТИТЕЛЬСКАЯ ФУНКЦИИ ВИРТУАЛЬНОГО МУЗЕЯ

Задача виртуального музея, как и реального, — помочь людям, оторванным географически от музейных центров, стать творческой личностью и сформировать свою систему ценностей вне зависимости от того, где они проживают. Виртуальный музей несет не только информационную функцию, но также и образовательную (правда, для этого, как минимум, надо иметь под рукой компьютер с выходом в Интернет, будь это дома или в учебных классах).

Виртуальный музей может стать отличным учебным полигоном не только для студентов разных специальностей, но и для школьников, учащихся средних специальных учреждений, а также интеллигенции и особенно жителей сельских местностей, так как их тематика очень обширна.

Перед «входом» в виртуальный музей его посетитель (пользователь) должен дать обязательство сохранять авторское право его создателя, учитывая особенности правового статуса электронных библиотек и виртуальных музеев в виртуальном пространстве. Это оговорено не во всех ВМ, хотя само собой подразумевается, и необходимо делать ссылки на создателя ВМ, хотя юридически авторские права в Интернете не всегда бывают защищены.

Посещая виртуальный музей в Интернете, все полученные знания можно «унести» с собой, сохранив на свой жесткий диск, а полученные впечатления время от времени освежать, заглядывая в ВМ в поисках новинок. Таким образом, «взяв» материалы виртуального музея с собой, можно показать их знакомым, родственникам и друзьям с помощью лазерного диска, расширив тем самым число посетителей ВМ.

Однако при посещении виртуального музея возникает вопрос, адекватно ли впечатление от виртуальной экскурсии впечатлению от реальной? Опрос на тему: «Считаете ли Вы, что виртуальный музей может заменить обычный?» — дал следующие результаты:

ДА — 25%

НЕТ — 61%

НЕ УВЕРЕН — 12%

НЕ ЗНАЮ — 2% .

Прежде всего эта статистика относится к виртуальным музеям, посвященным живописи. Несомненно, что смотреть картины лучше в реальном музее, чем в виртуальном: восприятие не то (это как разница между подлинником картины и ее копией). Но ВМ в данном случае может явиться источником информации о существовании конкретного произведения искусства и вызвать желание ознакомиться с ним в реальном варианте.

Для улучшения качества восприятия в проектах виртуальных музеев могут использоваться возможности анимации объектов и видеоизображений. Можно реализовать интерфейс с пользователем через события взаимодействия с окружающими объектами. Вы можете подвигать стулья, повернуть экран виртуального компьютера, послушать голосовые сообщения о

выбранном экспонате, включить музыку сопровождения, что создаст иллюзию реальной экскурсии.

В некоторых виртуальных музеях [3] предлагается смоделировать виртуальный музей, как реальный: например, ВМ располагается на фоне озера и лесных полей, по которым можно пройтись. У входа в музей находится площадка с виртуальным рекламным щитом, перед входом стоит виртуальный охранник, который укажет направление дальнейшего осмотра при обращении.

Вход в музей осуществляется путем нажатия «мышкой» на дверь, после чего открывается зал посетителей. При визуальном просмотре можно послушать звуковые сопровождения на каждый экспонат, используя технологии визуального и речевого сопровождения виртуального мира. В конце зала — дверь в другой зал, можно посмотреть в окно, сделав панорамный обзор. При этом открывается природный ландшафт с изображением бьющего фонтана, клумб, озера, деревьев, где виртуально можно погулять, выйдя из музея. Такими средствами сближаются виртуальный и реальный миры и улучшается восприятие виртуальной реальности.

Для сравнения виртуальных музеев выработаны следующие коэффициенты по оценке рейтинга ресурсов:

- 1 — КП — количества посещений
- 2 — КЦ — количества цитирования
- 3 — ШОТ — широты охвата темы
- 4 — КИ — качества информации
- 5 — КПИ — качества представления информации, и разработана методика их расчета [4].

7. ОСОБЕННОСТИ ВИРТУАЛЬНОГО МУЗЕЯ ИСТОРИИ ИНФОРМАТИКИ В СИБИРИ

Виртуальный музей истории информатики в Сибири (СВМ/SVM) создается в лаборатории конструирования и оптимизации программ ИСИ СО РАН [5]. Музей строится в виде информационно-поисковой, справочной и обучающей адаптивной гипермедиа-системы, доступной в сети Интернет. Подавляющее большинство из представленных в настоящее время в Интернете виртуальных музеев основано на использовании традиционных гипермедиа-технологий, одним из ограничений которых является то, что они предоставляют одно и то же информационное содержание и один и тот

же механизм навигации всем пользователям. Вместе с тем, виртуальный музей предназначен для посещения его различными категориями пользователей с различными предпочтениями, целями, знаниями, интересами, которых могут интересовать разные части имеющейся информации. Для этого они могут использовать разные пути для навигации. Поэтому при создании СВМ особое внимание уделялось вопросам адаптации. Цель адаптивной гипермедиа и состоит в том, чтобы увеличить функциональные возможности гипермедиа, сделав ее индивидуализированной.

Для адаптивного представления информации используются такие методы, как дополнительные и предварительные объяснения и сортировка, методы адаптивной навигационной поддержки (полное руководство), а также сортировка, сокрытие, аннотирование и генерирование ссылок. Модель зарегистрированного пользователя состоит из моделей категорий, знаний и предпочтений.

Смысл методов адаптивной навигационной поддержки состоит в том, чтобы помочь пользователям найти путь в гиперпространстве с помощью адаптации способа представления ссылок к целям, знанию и другим характеристикам каждого индивидуального пользователя.

В СВМ реализован дружественный интерфейс для регистрации и аутентификации пользователей музея и ведения ими электронной конференции.

А в основном СВМ включает те же составляющие структурные единицы, которые присущи и реальным музеям. Базы данных виртуального музея истории информатики предусматривают хранение и обработку информации о публикациях, документах архива, проектах, ученых-информатиках, коллективах, событиях, конференциях и вычислительной технике, являющихся экспонатами виртуального музея.

Основная цель создания этого виртуального музея — сохранение историко-культурного наследия, связанного с созданием и развитием информационных ресурсов в Сибири, являющихся важнейшим национальным богатством, а также обеспечение свободного повсеместного доступа к ним с целью повышения общеобразовательного и культурного уровня широких слоев населения.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Обобщая все сказанное выше, можно утверждать, что виртуальный музей представляет собою компонент виртуального культурно-информационного пространства, расположенного в сети, и позволяет соби-

рать, сосредотачивать и связывать воедино разнородную информацию (текстового, графического, звукового, видео, анимационного и других форматов) по определенной тематике, как правило, не отображенной ни в одном из реально существующих музеев.

Основные критерии, которым должны удовлетворять виртуальные музеи:

1) репрезентативность и содержательность виртуальной экспозиции, исключающие искажение фактов, которые могут привести к предвзятому представлению об истории, эпохе;

2) многослойность представленной информации, подходящей для разных профессиональных, возрастных и образовательных категорий пользователей;

3) интуитивно ясный и дружелюбный пользовательский интерфейс.

Эти критерии, кстати, применимы и для реальных музеев, где в качестве дружелюбного интерфейса может выступить хороший экскурсовод.

Таким образом, «виртуальный музей не памятник, а коммуникативный очаг, обеспечивающий открытый доступ каждому человеку к новым территориям знания, опыта, выражения» [6]. При этом не стоит сбрасывать со счетов и роль представительств реальных музеев в Интернете, поскольку они, как и виртуальные музеи, служат одному делу: просвещению и обогащению народа знаниями.

Автор с благодарностью примет любые конструктивные критические замечания и предложения по обсуждаемой тематике.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. **Словарь** иностранных слов. — М: Советская энциклопедия, 1964.
2. **Кононыхин Н.** Музеи в Интернет и виртуальные музеи. — <http://www.russ.ru/>
3. <http://www.marstu.mari.ru8101>
4. **Поваляев Е.** Виртуальные музеи в Интернет // КомпьютерПресс. — 2000. — № 9. — <http://www.compress.ru>
5. **Касьянов В.Н., Несговорова Г.П., Волянская Т.А.** Виртуальный музей истории информатики в Сибири // Современные проблемы конструирования программ. — Новосибирск, 2002. — С. 169–181.
6. **Могилевская Т.** Искусство в Интернете. Динамика в России // Взгляд с Востока. — М: MediArtLab, 2000. — С. 214–217.