

Ковалев Андрей Максимович

магистрант

Гуманитарно-педагогический институт

ФГАОУ ВО «Севастопольский

государственный университет»

г. Севастополь

ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ ВИРТУАЛЬНЫХ МУЗЕЕВ

***Аннотация:** в статье автор рассматривает специфику виртуальных музеев, их зарождение, критику со стороны публичности, а также возможности применения виртуальных музеев в образовательной среде. Проведён сравнительный анализ между основными критериями музеев. Выявлены положительные и отрицательные стороны физического и виртуального музея, основные тенденции развития индустрии виртуальных музеев.*

***Ключевые слова:** музей, виртуальный музей, интернет-технологии, музей-онлайн.*

***Актуальность:** современные люди тратят меньше времени на исследования и больше на действия. Чтобы оставаться актуальными, музеям необходимо встречать посетителей там, где они есть: в цифровом пространстве. Виртуальные музеи предлагают посетителям захватывающий и рациональный способ познакомиться с лучшими произведениями мирового искусства, артефактами и образцами естественной истории, не выходя из собственного дома. Виртуальные музеи представляют собой комбинацию технологий виртуальной реальности, искусственного интеллекта и Интернета. В год, когда многие были вынуждены оставаться дома, Google показал, что поисковый запрос «виртуальные экскурсии по музеям» был одним из самых популярных в 2020 году. По мере развития технологий почти каждое физическое мероприятие было преобразовано в виртуальное пространство. Внедрение виртуальных туров по музеям или*

художественным галереям наиболее практичным решением в современном мире.

Виртуальный музей – это онлайн-выставка или галерея, предназначенная для обучения и развлечения. Это цифровой музей в Интернете, а не в физическом здании. Виртуальные музеи могут быть эффективным способом привлечения широкой аудитории с помощью интерактивных программ, визуального и слухового контента и образовательных мероприятий. Виртуальные музеи могут быть организованы вокруг конкретных тем или коллекций. Музеи или образовательные учреждения могут создавать их для демонстрации своих артефактов, произведений искусства и экспонатов. Хотя виртуальные музеи не предназначены для того, чтобы заменить посещение реального обычного музея, они предлагают уникальный способ общения с глобальной аудиторией. Виртуальные музеи могут охватывать значительное количество посетителей, в том числе и тех, кто живет далеко от крупных мегаполисов. Также, это является отличным способом предоставить учащимся дистанционный образовательный доступ к редким артефактам и образцам [3, с. 117].

Концепция виртуального посещения музеев не нова и существует уже несколько лет, что особенно стало популярным с волной глобальной пандемии. Изначально виртуальные музеи не получили признания, поскольку люди считали это и дорогим, и нерентабельным, и чем-то искусственным, а навигация по всем аспектам музея вызывала массу вопросов и технических сложностей. С развитием технологий и появлением виртуальных платформ, для проведения мероприятий, виртуальные туры по музеям стали альтернативным и действенным вариантом.

Виртуальные музеи позволяют установить систему коммуникации между посетителями и артефактами, при помощи новых захватывающих способов. Физические музеи, к сожалению, имеют ряд особенностей делающее их посещение часто затруднительным: ограниченное время работы, расположение в неудобных районах и оплата посещения музея, делают менее привлекательным

подобное мероприятие. Виртуальные музеи лишены этих недостатков, их услугами можно пользоваться в удобном для посетителей формате. Таким образом устранены многие барьеры, препятствующие регулярному посещению музеев [2, с. 83].

Реальные музеи чрезвычайно дороги в эксплуатации и имеют ряд проблем с хранением музейных фондов. Они зачастую полагаются на государственное финансирование или филантропическую поддержку меценатов, чтобы оставаться на плаву. С другой стороны, виртуальные музеи намного дешевле в организации и эксплуатации. Они размещены в онлайн пространстве, чтобы любой желающий мог получить к ним бесплатный доступ и ознакомиться с экспонатами музея. Чтобы создать виртуальный музей, необходимо оцифровать артефакты, образцы и произведения искусства. Этот процесс включает ряд технических процедур: фотографирование предметов, их очистку, удаление бликов и сканирование их в компьютерные базы данных. Большинство виртуальных музеев используют программное обеспечение для 3D-моделирования с целью создания интерактивных копий оригиналов, которые затем будут представлены в интернет ресурсах. Возможности виртуальных музеев можно использовать в различных аспектах: в качестве онлайн-выставок и галерей, учебных пособий и автономных музейных мероприятий. Музеи могут расширять собственные возможности, а именно: создавать свои виртуальные копии и размещать их на своих веб-сайтах или на сторонних платформах.

С другой стороны, и у виртуальных музеев есть ряд недостатков. К ресурсу можно получить доступ только онлайн, это означает, что они доступны только тем, у кого есть доступ в Интернет и соответствующие гаджеты [1, с. 103].

Однако, следует отметить и тот момент, что в музее реального пространства посетитель получает большую гамму ощущений от контакта с экспонатами и живого общения с экскурсоводом. Но резонным будет указать на тот факт, что посещение музея в реальном времени может быть сопряжено с рядом трудностей, что делает виртуальный музей более предпочтительным.

На данный момент времени, не существует единого устоявшегося определения виртуального музея. Это может быть чисто виртуальный или гибридный формат. В своей идеальной форме, это предполагало бы знакомство с объектом или обстановкой через гарнитуру виртуальной реальности с использованием приложения. Что делает виртуальную реальность по-настоящему захватывающей, так это то, что созданная в цифровом формате среда, обеспечивает гиперреалистичный опыт, а также интерактивность. Более доступным вариантом является гибридная версия. Здесь виртуальный опыт воссоздается в общественном пространстве посредством проецирования 2D-изображений высокого разрешения или 3D-голограмм, которые пытаются воссоздать или адаптировать первоначальное восприятие физического объекта в оригинальной обстановке музея. В качестве альтернативы, на самом базовом уровне, это может быть доступ к музейной коллекции с помощью изображений на веб-сайте или в приложении, либо в собственном музее, либо на платформе агрегатора – то, с чем большинство из нас, вероятно, сталкивалось с началом пандемии. Кроме того, такое посещение может включать в себя такие мероприятия, как виртуальные экскурсии с куратором, художником или экспертом по предмету экскурсии [4, с. 15].

Такие инструменты, как 3D, виртуальная реальность (VR) и дополненная реальность (AR), дают музеям возможность оживлять коллекции с помощью захватывающего визуального контента. Виртуальную реальность можно использовать для создания музейных туров или для придания интерактивности экспонатам. Это также может позволить кураторам представить выставочный объект в контексте выставки или мероприятия.

С улучшением качества предоставляемой виртуальной реальности, не будет преувеличением думать о возможном будущем: в котором дети будут посещать виртуальные школьные экскурсии с использованием оборудования виртуальной реальности в своих классах. Кроме того, появляется возможность создать свой собственный виртуальный музей и собрать свои любимые произведе-

дения искусства и артефакты из различных коллекций в одном месте. Таким образом возникает возможность создания частных виртуальных коллекций.

Большинство музеев демонстрируют лишь небольшую часть своей коллекции. Например, в Лувре только около 8% фондов музея доступны для публичного просмотра. Как правило, крупные музеи по всему миру прячут шедевры подальше от публики, чтобы обеспечить их сохранность. С помощью инструментов виртуальной демонстрации эти шедевры можно сделать доступными для онлайн просмотра всеми желающими [3, с. 101].

Существующий инструментарий виртуального пространства позволяет музеям обмениваться своими культурными пространствами, взаимообогащая друг друга и делая более насыщенными впечатления посетителей. При помощи изображений и текста экскурсанты могут ознакомиться с этими ранее неизвестными коллекциями в онлайн формате. Посредством виртуальных предложений музеи могут расширить охват аудитории и сделать ранее недоступные к просмотру экспонаты достоянием широкой публики.

Нельзя отрицать того, что фактор времени играет большую роль в современном обществе и посещении музея. Виртуальный тур по музеям позволяет посетителям экономить время. Экскурсанты могут посетить по гиперссылке гораздо большее количество выставок и экспозиций по сравнению с непосредственным посещением музея. Несмотря на то, что некоторые страны отстают в подключении к Интернету или ограничивают доступ своих граждан к контенту из-за цензуры, количество потенциальных посетителей онлайн-музеев по-прежнему превышает 4,3 миллиарда пользователей.

Правительствам стран необходимо взять на себя ведущую роль в содействии созданию виртуальных музеев. Виртуальные музеи обладают огромным потенциалом к изменению сложившихся правил, сделав коллекции доступными для всех возрастных групп при этом нивелируя географический фактор. Для детей, интернет ресурсы музеев, обеспечивают геймификацию образования, которая может улучшить результаты обучения. Для поколения, владеющего цифро-

выми технологиями, которым нравится мультисенсорный опыт, данные подходы могут повысить вовлеченность в культурный процесс. Для пожилых людей, которые физически не могут посещать музеи, эти предложения могут стать единственным способом доступа к культурным ценностям [2, с. 56].

По мере того, как все больше людей привыкают знакомиться с искусством и культурой онлайн, популярность виртуальных платформ будет расти. В ближайшие годы, по мере того как аппаратные средства, такие как гарнитуры виртуальной реальности и MR, будут дешеветь, популярность среди потребителей будет расти экспоненциально. Появление сетей 5G наряду с повышением вычислительной мощности мобильных телефонов также приведет к гораздо более высоким скоростям и обеспечит более насыщенный и бесперебойный поток данных из облака. Сочетание этих факторов сделает такие проекты масштабируемыми и монетизируемыми, что позволит музеям более эффективно их реализовывать. Но для этого музеи должны сначала создать команды лидеров, которые действительно способны разрабатывать цифровые стратегии, обучать своих кураторов пользоваться возможностями ресурса и создать экосистему, необходимую для превращения виртуальных музеев в реальность.

Теперь, когда музеи и зрители открыли для себя мощь виртуального туризма, трудно поверить, что они откажутся от предоставляемого блага. Поскольку целые коллекции отформатированы и разработаны для онлайн-показа, а тысячи виртуальных возможностей доступны для зрителей по всему миру.

Таким образом, совершенно очевидно, что музеям будут нужны новые, инновационные и социально активные дистанционные способы оставаться на связи со своей аудиторией, предоставляя ей новый контент и продвигая его в широкие массы.

Список литературы

1. Ванюшкина Л.М. Музей на пересечении реального и виртуального миров / Л.М. Ванюшкина // Экопоэзис: экогуманитарные теория и практика. – 2021. – №7. – С. 279.
2. Василина Д.С. Виртуальный музей как феномен современной культуры / Д.С. Василина // Международный журнал исследований культуры. – 2020. – №3. – С. 113.
3. Наумова И.В. Что такое виртуальный музей и зачем он современному обществу / И.В. Наумова // Молодой ученый. – 2020. – №8 (298). – С. 224. EDN JDNUQA
4. Полякова О.Р. Горизонт развития виртуальных музеев в XXI веке // The Scientific Heritage. – 2021. – №5. – С. 46.