

■ УДК [008:069]:004

А. О. Фененко, аспірант, Харківська державна академія культури,
м. Харків

ЗАСОБИ ВІРТУАЛЬНОЇ МУЗЕАЛІЗАЦІЇ В МЕЖАХ ЛОКАЛЬНИХ КОМУНІКАТИВНИХ ПРАКТИК ТА ПРОСТОРИ ВСЕСВІТНЬОЇ ПАВУТИНИ (КОНЦЕПЦІЯ WEB 1.0)

Розглянуто генезис та розвиток інструментарію віртуальної музеалізації в період до формування глобального інформаційно-комунікаційного простору віртуальної реальності та в межах першого етапу розвитку Всесвітньої павутини (концепція Web 1.0). Описано розвиток віртуальних засобів виявлення музеалій. Розглянуто виникнення феномену віртуального музею.

Ключові слова: *віртуальна музеалізація, музейність, цифрове надбання.*

А. О. Фененко, аспирант, Харьковская государственная академия
культуры, г. Харьков

СРЕДСТВА ВИРТУАЛЬНОЙ МУЗЕАЛИЗАЦИИ В РАМКАХ ЛОКАЛЬНЫХ КОМУНИКАТИВНЫХ ПРАКТИК И ПРОСТРАНСТВЕ ВСЕМИРНОЙ ПАУТИНЫ (КОНЦЕПЦИЯ WEB 1.0)

Рассмотрены генезис и развитие инструментария виртуальной музеализации в период до формирования глобального информационно-коммуникационного пространства виртуальной реальности и в рамках первого этапа развития Всемирной Паутины (концепция Web 1.0). Описано развитие виртуальных средств выявления музеалій. Рассмотрено возникновение феномена виртуального музея.

Ключевые слова: *виртуальная музеализация, музейность, цифровое наследие.*

A. O. Fenenko, postgraduate student, Kharkiv State Academy of Culture,
Kharkiv

THE VIRTUAL MUSEALISATION TOOLS IN THE LOCAL COMMUNICATION PRACTICES AND WORLD WIDE WEB (WEB 1.0 CONCEPT)

This paper presents the genesis and development of virtual museology tools prior to the formation of the global information and communication space of virtual reality and within the first stage of the development of the World Wide Web (Web 1.0 concept). The paper also describes the development of virtual tools of revealing museums. The author has considered the appearance of the virtual museum phenomenon.

Key words: *virtual musealisation, museality, digital heritage.*

Постановка проблеми. Формування нової комунікативної парадигми, зумовленої активним розвитком інформаційно-комунікаційних технологій та посиленням ролі віртуального простору в житті сучасного соціуму,

спричинили виникнення феномену віртуальної музеалізації та визначили необхідність дослідження генезису та розвитку електронних засобів, що є основою процесу музеалізації у віртуальному просторі.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Процес музеалізації як засіб актуалізації культурного надбання в умовах глобалізованого світу розглядали О. С. Сапанжа (2011) та А. О. Сошніков (2014). Історію впровадження інформаційно-комунікаційних технологій та окремі практичні аспекти використання ІКТ-засобів у музеях розглянуто в працях дослідників, зокрема Л. Я. Ноль (1997), Р. Чинхола (1978), П. Хомулуса (1978), Т. Navarrete (2014), Г. П. Несговоровой (2005) та ін. Однак не систематизовано локальні комунікативні практики 60–80-х рр. ХХ ст. та першого етапу розвитку Всесвітньої павутини (в рамках концепції Web 1.0) як основи для комплексної музеалізаційної діяльності в просторі віртуальної реальності.

Мета статті – висвітлити генезис та розвиток інструментарію віртуальної музеалізації в період до формування глобального інформаційно-комунікаційного простору віртуальної реальності та в межах першого етапу розвитку Всесвітньої павутини (концепція Web 1.0).

Виклад основного матеріалу дослідження. Перші експериментальні спроби використання комп'ютерної техніки для створення музейних каталогів як у країнах заходу, так і в СРСР відбувались у 60–70-х рр. ХХ ст. (Ноль, 1997, с. 92).

В окремих випадках комп'ютери використовували для автоматизації різних етапів обліку музейних фондів; локально в експозиціях як доступні для відвідувачів інформаційні термінали і системи управління мультимедійними засобами, а також для вирішення внутрішніх завдань закладу (система безпеки, клімат-контроль, бухгалтерія тощо) (Chenhall, 1978).

Необхідність координації зусиль музеїв у питанні інформатизації музейної роботи та стандартизації окремих етапів цього процесу зумовила виникнення загальнодержавних проектів, спрямованих на вирішення цих завдань: MCN (США, 1967 р.), MDA (Великобританія, 1977 р.), CHIN (Канада, 1981 р.) (Navarrete, 2014, с. 150–152).

Однією із перешкод для комп'ютеризації музеїв була практична недоступність комп'ютерної техніки для широкої аудиторії. Революцією в галузі стало винайдення мікропроцесорів, що вможливило розробку персональних комп'ютерів. Відповідна техніка стала доступною навіть для пересічних громадян, що визначило її значне поширення, зокрема в музейних закладах. Таким чином, у 80-х рр. ХХ ст. здійснено перехід від створення текстових баз даних окремих колекцій до загальної автоматизації фондово-облікової роботи на базі інформаційних систем (Ноль, 1997, с. 92–93).

Цей період характеризується як загальним поширенням та подальшим розвитком практик, закладених у попередні десятиліття, так і революційними новаціями, що полягали у формуванні глобальної мережі інтернет на основі спеціалізованих комп'ютерних мереж (Горбачук, 2016, с. 121; Артамонова, & Артамонов, 2012, с. 70), а також розробці концепції

Всесвітньої павутини (1989 р.) (Гринченко, & Полумиенко, 2009, с. 153). Це стане основою для формування глобального інформаційно-комунікаційного простору віртуальної реальності.

Згідно з концепцією розвитку Всесвітньої павутини Web 1.0, що сформувалася в 1990-х рр., відвідувачі сайтів були лише споживачами контенту і не мали можливості брати участь у його формуванні (Кислова, 2012, с. 66). Основою для подання інформації у Всесвітній павутині був гіпертекст (або гіпермедіа — за наявності в документі, крім текстового контенту, і мультимедійних матеріалів), де зв'язок з іншими документами здійснювався за допомогою гіперпосилань. Пошуки інформації у Всесвітній павутині здійснювали спеціальні каталоги, що містили перелік ресурсів, за певною тематикою, а також пошукові системи за ключовими словами на основі індексної бази (Прокимов, 2008, с. 63).

У цей період створюються і перші музейні сайти, спрямовані на відображення контенту (Angus, 2000). Водночас у процесі створення музейних сайтів активно використовуються як засоби подачі текстової інформації, так і новітні технології мультимедіа, 3D-моделювання тощо (Devine, & Welland, 2000).

Відповідні процеси розвивалися і в музейному просторі України. Зокрема в 1999 р. створено сайт Дніпропетровського національного історичного музею імені Д. І. Яворницького (Белікова, 2015, с. 328) — один з перших музейних сайтів в Україні.

Створення інтернет-представництв значно розширило можливості закладів щодо популяризації культурного надбання не лише в межах одиначної онлайн-взаємодії з користувачем, але і на основі співпраці як з некомерційними (наприклад, освітніми закладами) (Devine, & Welland R., 2000), так і комерційними організаціями (Avenier, 1999, с. 33).

Окрім інформації про сам музей, що мало надати користувачам необхідні дані для організації відвідання закладу, на сайтах починають розміщуватися і електронні відтворення (сурогати) музейних предметів. Це заклало основу для віртуального ознайомлення аудиторії з колекцією, виникнення в мережі феномену віртуального або кібер-музею (Ключевые понятия, 2012, с. 51). Відповідні музеї поділялися на два типи (Несговорова, 2005, с. 162), а саме: віртуальне представництво реального музею (наприклад, Музею золота при банку Колумбії (Londono, 2000)) та віртуальний музей, створений виключно в глобальній інформаційній мережі, який не має аналога в просторі предметної реальності (наприклад, відкритий у 1995 р. віртуальний художній музей Lin Hsin Hsin (Hsin, 2000)). Поряд із простою онлайн-демонстрацією зображень предметів та стислою інформацією про них — на зразок звичайного каталогу чи відкриття на музейному сайті доступу до бази даних музейних предметів — створювалися і складні 3D-проекти, де відвідувачі могли переміщуватися віртуальними залами та переглядати експонати подібно до реального відвідування музею (наприклад, як у створеному у 1997 р. в Уругваї віртуальному музеї MUVA (Haber, 2000)).

Водночас виникнення віртуального музею актуалізувало проблему оцифрування музейних матеріалів. Так, програмою ЮНЕСКО «Пам'ять світу» одним із ефективних засобів забезпечення доступу до документального надбання було визначено оцифрування матеріалів з подальшим забезпеченням доступу до них через мережу інтернет, компакт-диски тощо (*Пам'ять мира*, 2002).

Необхідність спрощення пошуку користувачами музейних матеріалів в умовах постійного збільшення обсягу користувацького контенту у Всесвітній павутині потребувала онлайн-проектів, спрямованих на агрегацію музейної інформації. Відповідні проекти мали як загальнодержавний (наприклад, створена у Франції база даних Museofile (Avenier, 1999), або канадський музейний шлюзовий сайт, створений зусиллями CHIN (Thomas, 1999)), так і регіональний масштаб (проект створення протягом 1993–1995 рр. в межах програми AFRICOM електронних каталогів колекцій музеїв Африки, об'єднаних у мережу, з метою сприяння боротьбі з незаконною торгівлею культурними цінностями країн Африки (Chieze, 1994)). Наприкінці ХХ ст. виникають глобальні проекти, такі як, наприклад, сторінки віртуальної бібліотеки музеїв (VLmp), створеної в 1994 р. (Bowen, 1999). У 2001 р., з метою певної систематизації музейних ресурсів створено домен верхнього рівня для музеїв — «.museum» (Karp, & Hamma, 2001).

Поряд із засобами передачі інформації музейній аудиторії віртуальний простір надав ресурси і для процесу виявлення музеалій як одного з етапів музейного виробництва в межах процесу музеалізації (Сапанжа, 2011, с. 87).

Посилення ролі електронних матеріалів у житті суспільства зумовило виникнення нового виду надбання — цифрової спадщини — та потребувало її збереження, депонування в музеях. Саме це визначено в Хартії про збереження цифрової спадщини (ЮНЕСКО, 2003) (Хартія о сохранении, 2003).

Віртуальні засоби надають можливість для виявлення не лише віртуальних музеалій, але і музеалій предметної реальності.

Відповідна діяльність може розвиватися у двох напрямках: пошук музеалій, вилучених із середовища побутування і долучених до музейних колекцій, з метою їх обміну чи придбання, та пошук потенційних музеалій, які ще перебувають у вжитку.

У першому випадку може здійснюватися цілеспрямований пошук на електронних ресурсах музейних закладів (зокрема базах даних музейних предметів), моніторинг інтернет-аукціонів (Григорьев, 2010) та інших платформ, на яких можна продавати культурні цінності.

У другому випадку — інформування громадян за допомогою електронних засобів щодо предметів, збір яких здійснює музей. Також ця діяльність може відбуватися в межах краудсорсингових проектів як мережевого варіанта партисипативних (учасницьких) практик (проекти, у яких до музейної роботи, крім співробітників музею, долучається музейна аудиторія (Simon, 2010, с. 253)).

Висновки. Розвиток інформаційно-комунікаційних технологій в 60–80-х рр. XX ст. заклав основу для формування ефективного інструментарію для роботи з інформацією в межах музеалізаційної діяльності. Створення в 90-х рр. XX ст. глобальної інформаційної мережі, основаної на концепції Всесвітньої павутини, вивело процес віртуальної музеалізації на новий комунікативний рівень, що сприяло переосмисленню ролі музейних інституцій в інформаційному суспільстві та заклало підґрунтя для подальшого розвитку музейної діяльності в межах електронних партисипативних практик.

Перспективи подальших досліджень. Подальші дослідження пов'язані з розвитком та трансформацією засобів віртуальної комунікації в межах партисипативних комунікативних практик.

Список посилань

- Артамонова, Я. С. и Артамонов, П. А. (2012). Информационная безопасность и информационные коммуникации. *T-Сomm — Телекоммуникации и Транспорт*, 4, 69–70.
- Белікова, М. В. (2015). Запровадження інноваційних технологій в музеях України. *Наукові праці історичного факультету Запорізького національного університету*, 43, 326–330.
- Горбачук, В. М. (2016). Постіндустріальна організація державних замовлень у розвитку AUTODIN, ARPANET, PRNET, NSFNET та Інтернету. *Вісник Одеського національного університету. Економіка* (Т. 21), вип. 8, 116–122.
- Григорьев, С. С. (2010). Основные формы рыночных интерактивных отношений. *Вестник Саратовского государственного социально-экономического университета*, 5, 19–22.
- Гринченко, Т. А. и Полумиенко, С. К. (2009). История Интернета в СССР и в Украине: основные этапы развития. *Математические машины и системы* (Т. 1), 3, 151–156.
- Кислова, О. (2012). Трансформация концепции знания в эпоху Интернета. *Український соціологічний журнал*, 1–2, 63–73.
- Ключевые понятия музеологии.* (2012). Москва.
- Несговорова, Г. П. (2005). Обзор виртуальных музеев в сети Интернет. *Методы и инструменты конструирования и оптимизации программ.* (с. 161–172). Новосибирск.
- Ноль, Л. Я. (1997). Новые информационные технологии в музеях: от машинных каталогов к глобальным информационным сетям. *Музеи Москвы и музеология XX века, Тезисы научной конференции. 25–26 ноября 1997 г.* (с. 92–94). Москва: РГГУ.
- Память мира: общие руководящие принципы сохранения документального наследия.* (2002). Взято из <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001256/125637r.pdf>
- Прокимов, Н. Н. (2008). Технологии использования информационных ресурсов Интернета. *Прикладная информатика*, 5(17), 51–80.

- Сапанжа, О. С. (2011). *Теория музея и музейности: историографический обзор и историческая типология*. Санкт-Петербург: Экспресс.
- Сошніков, А. О. (2014). Музеалізація культури як прихований ресурс оновлення духовного виробництва в сучасних соціумах. *Суспільне покликання філософії освіти у сучасних соціокультурних контекстах, Монографія*. (с. 210–220). Харків: Щедра садиба плюс.
- Хартия о сохранении цифрового наследия*. (2003). Взято из http://www.un.org/ru/documents/decl_conv/conventions/digital_heritage_charter.shtml
- Angus, J. (2000). Building a Web Site. *Museum International*, 205, 17–21.
- Avenier, P. (1999). Putting the public first: the French experience. *Museum International*, 204, 31–34.
- Bowen, J. (1999). Only connect. *Museum International*, 204, 4–7.
- Chenhall, R. (1978). Computer use in museums today. *Museum*, 30 (3/4), 139–145.
- Chieze, V. (1994). Computerized inventorying of museum collections in Africa. *Museum International*, 181, 30–33.
- Devine, J. & Welland R. (2000). Cultural computing: exploiting interactive digital media. *Museum International*, 205, 32–35.
- Haber, A. (2000). MUVA: a virtual museum in Uruguay. *Museum International*, 205, 26–31.
- Homulus, P. (1978). The Canadian National Inventory Programme. *Museum*, 30 (3/4), 153–159.
- Hsin, H. L. (2000). Pioneering a digital media art museum on the Web. *Museum International*, 205, 8–13.
- Karp, C., & Hamma, K. (2001). A Top Level Museum Domain. *Museums and the Web*. Retrieved from <http://www.museumsandtheweb.com/mw2001/papers/hamma/hamma.html>
- Londono, L. Eduardo. (2000). Virtual Eldorado: the Museo del Oro on the Internet. *Museum International*, 205, 14–16.
- Navarrete, T. (2014). *A History of Digitization: Dutch Museums*. Amsterdam: University of Amsterdam.
- Simon, N. (2010). *The Participatory Museum*. Santa Cruz, CA: Museum 2.0.
- Thomas, W. A. (1999). Developing a national Web site: the Canadian experience. *Museum International*, 204, 14–19.

References

- Artamonova, Ia. S. & Artamonov, P. A. (2012). Information security and information communications. *T-Comm — Telecommunications and Transport*, 4, 69–70. [in Russian]
- Bielikova, M. V. (2015). Introduction of innovative technologies in museums of Ukraine. *Scientific works of the historical faculty of Zaporizhzhya National University*, 43, 326–330. [in Ukrainian]
- Horbachuk, V. M. (2016). Post-industrial organization of government orders in the development of AUTODIN, ARPANET, PRNET, NSFNET and the Internet. *Bulletin of Odessa National University. Economy*, vol. 21, iss. 8, 116–122. [in Ukrainian]

- Grigoriev, S. S. (2010). Basic forms of interactive market-based relations. *Bulletin of the Saratov State Social and Economic University*, 5, 19–22. [in Russian]
- Grinchenko, T. A. & Polumienko, S. K. (2009). The history of the Internet in the USSR and Ukraine: the main stages of development. *Mathematical Machines and Systems*, vol.1, iss. 3, 151–156. [in Russian]
- Kislova, O. (2012). Transformation of the concept of knowledge in the Internet age. *Ukrainian Sociological Journal*, 1–2, 63–73. [in Russian]
- Key Concepts of Museology*. (2012). Moscow. [in Russian]
- Nesgovorova, G. P. (2005). Review of virtual museums in the Internet. *Methods and tools for designing and optimizing programs*. (pp. 161–172). Novosibirsk. [in Russian]
- Nol, L. Ia. (1997). New information technologies in museums: from machine catalogs to global information networks. *Museums of Moscow and theology of the 20th century: theses of a scientific conference. November 25–26, 1997* (pp. 92–94). Moscow: RGGU. [in Russian]
- Memory of the World: General Guidelines to Safeguard Documentary Heritage*. (2002). Retrieved from <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001256/125637r.pdf> [in Russian]
- Prokimnov, N. N. (2008). Technologies of using information Internet resources. *Applied Informatics*, 5(17), 51–80. [in Russian]
- Sapanzha, O. S. (2011). *Theory of museum and museality: Historiographical Review and Historical Typology*. Saint Petersburg: Ekspress. [in Russian]
- Soshnikov, A. O. (2014). Musealisation of culture as a hidden resource for the renewal of spiritual production in contemporary societies. Public vocation of the philosophy of education in contemporary socio-cultural contexts: monograph. (pp. 210–220). Kharkiv: Shchedra sadyba plius. [in Ukrainian]
- Digital heritage charter*. (2003). Retrieved from http://www.un.org/ru/documents/decl_conv/conventions/digital_heritage_charter.shtml [in Russian]
- Angus, J. (2000). Building a Web Site. *Museum International*, 205, 17–21. [In English].
- Avenier, P. (1999). Putting the public first: the French experience. *Museum International*, 204, 31–34. [In English].
- Bowen, J. (1999). Only connect. *Museum International*, 204, 4–7. [In English].
- Chenhall, R. (1978). Computer use in museums today. *Museum*, 30 (3/4), 139–145. [In English].
- Chieze, V. (1994). Computerized inventorying of museum collections in Africa. *Museum International*, 181, 30–33. [In English].
- Devine, J. & Welland R. (2000). Cultural computing: exploiting interactive digital media. *Museum International*, 205, 32–35. [In English].
- Haber, A. (2000). MUVA: a virtual museum in Uruguay. *Museum International*, 205, 26–31. [In English].
- Homulus, P. (1978). The Canadian National Inventory Programme. *Museum*, 30 (3/4), 153–159. [In English].
- Hsin, H. L. (2000). Pioneering a digital media art museum on the Web. *Museum International*, 205, 8–13. [In English].

- Karp, C. & Hamma, K. (2001). A Top Level Museum Domain. *Museums and the Web*. Retrieved from <http://www.museumsandtheweb.com/mw2001/papers/hamma/hamma.html> [In English].
- Londono, L. Eduardo. (2000). Virtual Eldorado: the Museo del Oro on the Internet. *Museum International*, 205, 14–16. [In English].
- Navarrete, T. (2014). *A History of Digitization: Dutch Museums*. Amsterdam: University of Amsterdam. [In English].
- Simon, N. (2010). *The Participatory Museum*. Santa Cruz, CA: Museum 2.0. [In English].
- Thomas, W. A. (1999). Developing a national Web site: the Canadian experience. *Museum International*, 204, 14–19. [In English].

UDC [008:069]:004

A. O. Fenenko, postgraduate student of Kharkiv State Academy of Culture, Kharkiv

THE VIRTUAL MUSEALISATION TOOLS IN THE LOCAL COMMUNICATION PRACTICES AND WORLD WIDE WEB (WEB 1.0 CONCEPT)

The aim of the paper. The research consists of highlighting the genesis and development of virtual musealisation tools prior to the formation of the global information and communication space of virtual reality and within the first stage of the development of the World Wide Web (Web 1.0 concept).

Research methodology of the work is based on the culturological approach with the use of analysis, synthesis and historical methods.

Results. It has been found that the development of information and communication technologies, in particular, the creation of a global information network, determined by the emergence of the phenomenon of virtual museology and determined by the rethinking of the role and directions for the further development of museum institutions in the information society.

Novelty of the paper is to consider the electronic tools of local communication practices of the 60–80s of the 20th century and the first stage of the development of the World Wide Web (Web 1.0 concept) as the basis for complex museum activities in the virtual reality space.

The practical significance. Ukrainian museums may find the information contained in this paper useful for developing a new strategy of communication activity in the virtual space.

Key words: *virtual musealisation, museality, digital heritage.*

Надійшла до редколегії 26.09.2017 р.