

## МУЗЕЙ И ИНТЕРНЕТ: СОЦИАЛЬНО-ФИЛОСОФСКИЙ АНАЛИЗ

### MUSEUM AND INTERNET: SOCIO-PHILOSOPHICAL ANALYSIS

*E. Petrunina*

*Summary.* The article is devoted to study of the impact of Internet technologies on museums and sociocultural ties in society. Transition to new digital forms of work in cultural institutions changes the principles of selecting information and exhibits for presentation and representation experience gained. Digitalization process is the foundation of change in culture and society. Digitized artifacts of culture, web-pages, exposition with augmented reality occupy significant positions in the work of museums.

It is reported that Internet technologies create a new sphere of being of culture and society and contributes to the emergence of new social institutions in the Internet. The experience of English-language and German-language museums allows us to analyze the features of the emergence of new communication channels using social networks and augmented reality technologies to increase the exposition and exhibition space.

The author of the article concluded that transition to new digital forms of work in cultural institutions changes the nature of the interaction of culture and society and meets the new digital needs of museum visitors. It is reported that similar practices set a further direction for the development of museums.

*Keywords:* museum, Internet, digitalization, society, web-pages, social networks, communication.

**Петрунина Екатерина Алексеевна**

Аспирант, ФГБОУ ВО «Саратовский национальный исследовательский государственный университет имени Н. Г. Чернышевского»  
cat.petrunina@yandex.ru

*Аннотация.* Статья посвящена исследованию влияния интернет-технологий на музеи и социокультурные связи, устоявшиеся в обществе. Переход учреждений культуры к новым цифровым формам работы меняет принципы отбора информационного контента и экспонатов для презентации и репрезентации уже накопленного опыта. Основой изменений в культуре и социуме является процесс цифровизации: значимые позиции в работе музеев занимают оцифрованные артефакты культуры, музейные web-страницы и экспозиции с дополненной реальностью.

Интернет-технологии создают новую сферу бытия культуры и общества, способствуют цифровой институализации знаний и возникновению новых социальных институтов в интернет-пространстве. Опыт англоязычных и немецкоязычных музеев позволяет проанализировать особенности возникновения новых каналов коммуникации благодаря использованию социальных сетей и увеличению экспозиционно-выставочного пространства с помощью технологии дополненной реальности. Подобные практики меняют характер взаимодействия культуры и социума, а также отвечают новым цифровым потребностям посетителей и в тоже время задают дальнейший модус развития музеев.

*Ключевые слова:* музей, интернет, цифровизация, социум, web-страница, социальные сети, коммуникация.

**И**нтернет-технологии пронизывают все сферы жизни социума, меняют многие повседневные практики, влияют на всю культуру в целом. Подобные изменения имеют всеохватывающий и глобальный характер, вследствие чего включаются в пространство повседневного и обыденного. Интернет-технологии заняли настолько устойчивые позиции, что функционирование социальных институтов и общества без них сложно представить.

Современные интернет-технологии оказывают влияние на основополагающие функции социальных институтов, вследствие чего такие учреждения культуры, как музеи, в настоящее время все больше отходят от классических схем накопления и транслирования социокультурного опыта и переходят к новым формам работы.

«Интеграция разных способов накопления информации размывает традиционные дисциплинарные рамки институтов памяти» [5, С. 72]. Подобные изменения влияют на характер и информативность знаний, хранимых социальными институтами.

Цифровые и оцифрованные артефакты культуры, музейные интернет-ресурсы и экспозиции с дополненной реальностью меняют принципы отбора для презентации и репрезентации уже накопленного социокультурного опыта, что в итоге приводит к изменению образов прошлого и переосмыслению представлений о современном этапе жизни. «Электронная институализация» знаний делает процесс познания «комфортнее», но также изменяет дистанцию между предметно-материальным миром и познающим его субъектом [6].

Интернет-технологии создают новую сферу бытия общества, задают ей форму, переводят уже существующие социальные институты в иной цифровой формат, а также стимулируют появление новых систем и структур. Накопление информации в цифровом пространстве, создание платформ для размещения ее на web-ресурсах общего доступа способствует институализации знаний в пространстве интернета. Так, web-сайт музея становится не только его цифровым филиалом, но и новым социальным институтом со своими принципами и функциями.

Европейские музеи в своей работе первыми стали опираться на возможности интернета, использовать платформы социальных сетей, различных хостингов, разрабатывать собственные приложения, а также увеличивать экспозиционное пространство и количество представленных объектов с помощью технологии дополненной реальности. Подобные практики изменили характер взаимодействия посетителя с артефактами культуры, создали иное информационно-экспозиционное пространство.

Опыт англоязычных и немецкоязычных музеев позволяет рассмотреть и проанализировать путь формирования в цифровом пространстве новых социальных контактов и поддерживающих их институтов. В конце XX века и в первое десятилетие XXI века музеи активно внедряли в свою работу интернет-технологии. Однако они не рассматривали их в качестве дополнительного канала для коммуникации с социумом. При создании и оформлении web-страниц и разработке сетевых приложений музеи ориентировались на существующий стандарт Web 1.0. Однако, когда на смену ему пришел Web 2.0, музеи в большинстве своем продолжили ориентироваться на предшествующий, который мешал формированию новых социальных контактов между музеем и обществом в интернет-пространстве.

Данная позиция музеев привела к отказу от потенциальных путей развития музея в интернете, ограничила функциональные возможности учреждений культуры при создании сайтов и разработке сетевых-приложений, которые позволял задействовать стандарт Web 2.0. Процесс стагнации в развитии web-страниц музеев, как нового социального института, привел к тому, что общество, ориентированное на восприятие информации, находящейся в открытом цифровом доступе, стало искать другие платформы для работы с интересующим контентом, а также иные пути для установления профессиональных и межличностных связей.

Подобный подход представляет собой модель монологичной коммуникации со стороны музея. Посети-

тели-пользователи, лишенные интерактивных и творческих возможностей, которые могут предоставить интернет-технологии, оказываются под диктатом музея. Стоит отметить, что хоть раньше подобной позиции придерживалось большинство учреждений культуры, есть малая часть, которая все же искала диалога с посетителями [8, С. 9]. Именно для этих музеев сайты и социальные сети выступили в роли особых сетевых форм многостороннего взаимодействия.

Коммуникация на интернет-площадках стала новым видом социокультурных контактов. Благодаря интернет-технологиям, музеи активнее пересматривают формальные стороны диалогических практик и больше задействуют неофициальный стиль общения. Смещение концепции работы учреждений культуры в сторону отказа от формализации позволяет эффективнее взаимодействовать с посетителями. Сетевая коммуникация делает музей более открытым для самых разных социальных групп, стирает географические и геополитические границы.

Достаточно быстро стали задействовать в сфере маркетинга и связей с общественностью собственные web-страницы многие немецкие музеи. Так, в 2009 году Штеделевский музей во Франкфурте предоставил пользователям возможность создавать «закладки» — инструмент для сбора, каталогизации и систематизации текстовой и графической информации о художественных произведениях, которые были доступны для ознакомления на официальном сайте. Кроме того, посетители web-станции Штеделевского музея получили пространство для общения — окно ввода комментариев, что стало способствовать формированию новых каналов коммуникации.

В 2010-х гг. англоязычные и немецкоязычные музеи активно осваивали интернет-площадки, тем самым создавая благоприятные условия для возникновения новых социокультурных связей. Так, например, web-страницы музеев поддерживали связь с Facebook, Twitter, YouTube, похожими социальными сетями и иными платформами. Музеи стали использовать в своей работе потенциал сетевых сообществ.

На заседаниях по теме «Музеи и Интернет» в Германии, примерно с 2011 года, можно увидеть возрастающее позитивное отношение и интерес к современным информационным технологиям. Немецкие музеи используют веб-страницы, социальные сети, хостинги и приложения как для онлайн-обучения, так и для смешанного обучения, где предполагается заочное и очное участие [8, С. 10]. Подобные проекты оказывают влияние на процесс формирования социальной памяти и на особенности усвоения новых знаний обществом, а также

на характер социальных контактов поддерживаемых человеком. Цепочки «музей — посетитель» и «музей — экскурсовод — посетитель» приобретают новое звено — «интернет».

Интернет-технологии задают иной характер социальных контактов, приводят к появлению новых цифровых ценностей и к переосмыслению сложившихся в обществе отношений, что оказывает влияние на существующие культурные ориентиры. Листвина Е. В. отмечает, что это формирует определенного рода трудности «в создании внутреннего центра личностной культурной ориентации» и приводит «к невозможности или сложности для индивида определения, обозначения собственной культурной потребности» [4, С. 32]. Подобные риски и рост социальной напряженности меняет общество, его запросы и потребности. Однако процесс цифровизации и перехода экономики, образования, науки и культуры в интернет пространство имеет глобальный характер. Дистанцирование от подобного стремительно развивающегося процесса может быть губительным для культуры и социума. Формирования цифрового пространства бытия общества без перенесения в него культурных ценностей и социальной памяти может привести к появлению новых социальных групп, которые неспособны воспринимать и воспроизводить устоявшиеся культурные коды и социальные практики.

Англоязычные учреждения культуры раньше, чем немецкоязычные, стали задействовать интернет-площадки для увеличения музейного пространства, а также применять идеи инновационных форм работы на практике. В частности, на первой конференции «Музеи и “паутина”», организованной в 1997 году, темы докладов и мастер-классов сформировали основные направления исследований: потенциал виртуальных выставок и интерактивно-мультимедийного контента, коммуникативные возможности сайтов и социальных сетей, влияние на процесс познания графических офлайн- и онлайн-приложений. Данные темы позволили провести анализ, выстроить стратегию и сформировать концепцию взаимодействия музеев с обществом в интернет-пространстве.

В Германии данные темы были подняты в 2001 году на конференции «Музей и интернет». Там были также затронуты вопросы, которые значимы и на сегодняшний день, а именно — оцифровка культурного наследия, миссия музеев в интернет-пространстве и влияние на социум электронной институализации знаний. В 2011 году на конференции обсуждались вопросы, связанные с потенциалом социальных сетей в формировании связей между культурой и обществом. Цифровые каналы коммуникации стали рассматриваться не только как дополнение к уже существующим, но и как самая востре-

бованная форма взаимодействия с посетителями, а в некоторых случаях даже как единственно возможная.

На настоящий момент музеи, выстраивая концепцию дальнейшей работы, ориентируются на проекты по увеличению образовательного потенциала экспозиционного пространства, что является востребованным направлением работы с различными социальными группами. Преследуя данную цель, учреждения культуры создают особую образовательную среду: формат, при котором обучение, усвоение новых знаний и приобретение опыта происходит комплексно. Как отмечает Листвина Е. В., именно «погружение в образовательную среду оказывается одним из основополагающих элементов степени усвоения материала, потому что, как бы мы ни старались опираться только на рациональное начало в получении знания, усвоение его проходит сквозь ментальные конструкции. И здесь на первое место выходит образовательная среда, которая включает специфику подачи, структурирования материала, формирования психологического состояния обучающегося» [3, С. 475]. Особая образовательная среда и новые педагогические практики, используемые музеями, меняют самого человека и те социальные отношения, в которые он включен.

Экспозиционно-выставочное пространство и информационные технологии, дополняя друг друга, создают особую образовательную среду, которая способствует вовлечению аудитории в собирательскую, экспозиционную и научно-просветительскую работу. Примерами разработок в данном направлении могут стать следующие музейные проекты: «Click! Толпа — куратор выставки» от Бруклинского музея, хакатон 2012 года от Метрополитен-музея и онлайн-выставка «Мы были так свободны...» от Берлинской кинематеки и Федерального агентства по гражданскому воспитанию Германии. Эти проекты продемонстрировали новые формы взаимодействия с социумом.

Выставочный проект «Click! Толпа — куратор выставки» Бруклинского музея был нацелен на формирование новых социальных контактов: на включение в процесс творческого созидания «толпы» — обычных посетителей музея и людей, равнодушных к искусству [10, С. 117]. «Толпа» в этом проекте выполняла роль куратора выставки: на нее была возложена ответственность за принятие решений относительно отбора артефактов для экспонирования. Взаимодействие музея и «толпы» происходило в интернет-пространстве в режиме онлайн. Подобные контакты воспринимались участниками проекта как неофициальные и близкие к уже привычному формату сетевого общения со знакомыми и друзьями.

Проект «Click! Толпа — куратор выставки» дал возможность проанализировать запросы социума, выя-

вить индивидуальные интересы потенциальных посетителей, узнать какие экспонаты люди сами хотят видеть в учреждении культуры. Подобная инновационная модель работы стала интересным опытом, ведь она позволила понять и изучить разницу в восприятии культурных кодов и артефактов у профессиональных кураторов выставок и простых посетителей музеев. Также важным аспектом подобной работы стало формирование новых социальных контактов между музеем и посетителями. Анализируя данный проект можно заметить, что в связи с изменением социальной позиции музея с одной стороны произошла десакрализация его статуса как хранителя и эксперта в сфере культуры, а с другой — укрепление его позиций в интернет-пространстве, благодаря использованию новых сетевых форм коммуникации.

Еще одним примером формирования новых социальных контактов между культурой и обществом является проект «Мы были так свободны...». В его рамках в 2008 году одновременно была создана онлайн-выставка и интернет-портал для того, чтобы предоставить площадку для сохранения информационного контента, документов, фотографий и видеоматериалов о падении Берлинской стены в 1989 году [7]. Онлайн-посетители получили возможность не только знакомиться с представленными материалами, но и взаимодействовать с ними: создавать альбомы для структурирования информации, а также делиться выбранными иллюстративными и видеоматериалами по электронной почте или в социальной сети. Дополнительные ссылки на статьи Википедии и иных ресурсов расширили тематику представленного на сайте информационного контента и объединили его с другой значимой информацией, представленной во всемирной паутине.

В рамках проекта «Мы были так свободны...» участники приняли активное участие в создании информационного контента, что позволило им приобрести новый опыт социального взаимодействия. Реагирование

на значимые исторические и общемировые события приобрело в данном проекте сетевую форму. Для привлечения внимания к значимым темам учреждения культуры в интернет-пространстве сформировали удобную и комфортную для пользователей среду.

В 2012 году Метрополитен-музей в Нью-Йорке провел двухдневный хакатон в сотрудничестве с компанией MakerBot Industries [9]. В ходе этого проекта экспонаты музея были переведены в цифровой формат и преобразованы в 3D-модели, с которыми можно было достаточно свободно работать: изменять и преобразовывать их, а также вводить новые конструктивные элементы. Следующим этапом проекта стало возвращение объектов из виртуального формата в реальный: печать их на 3D-принтере. В ходе этого хакатона от Метрополитен-музея участникам представилась уникальная возможность взаимодействовать с экспонатами, изменять их, давать им новое прочтение, отразить в них свое восприятие мира и показать собственную точку зрения на то, каким может быть музейный экспонат. В данном хакатоне нью-йоркский музей продемонстрировал уникальный характер работы с посетителями, которые сами стали создателями новых экспонатов и выступили в роли экспертов. Этот проект выявил характерные для современного общества особенности: нивелирование особого статуса музея и предоставление новых возможностей социуму.

Таким образом, подобные проекты изменяют пространство музея и принципы взаимодействия культуры и общества. Научно-технический прогресс существенным образом влияет на всю культуру в целом, а как следствие и на самого человека. Новое поколение посетителей приходит в музей со своими запросами, которые сформировались под колоссальным влиянием интернет-технологий. Цифровизация многих сторон жизни общества и культуры приводят к возникновению новых социальных форм взаимодействия.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Ефимова Т. В. Некоторые аспекты влияния Интернета на традиционные социальные институты // Вестник культуры и искусств. 2012. № 4 (32). С. 25–30.
2. Кирилова Г. И. Информационные технологии и компьютерные средства в образовании // Образовательные технологии и общество. 2001. Т. 4. № 1. С. 125–136.
3. Листвина Е. В. Образовательная среда: социокультурный аспект // Изв. Сарат. ун-та. Нов. сер. Сер. Философия. Психология. Педагогика. 2018. Т. 18. Вып. 4. С. 474–477.
4. Листвина Е. В. Социокультурная ситуация и культурные ориентиры современности // Изв. Сарат. ун-та. Нов. сер. Сер. Философия. Психология. Педагогика. 2015. Т. 15. Вып. 1. С. 30–34.
5. Тихонова С. В. Память Интернета и социальная память: перспектива слияния // Философия времени: онтологические начала и ценностные дискурсы. Саратов, 2017. С. 68–73.
6. Устьянцев В. Б. Социальная память в жизненном пространстве социума // Изв. Сарат. ун-та. Нов. сер. Сер. Философия. Психология. Педагогика. 2018. Т. 18. Вып. 4. С. 414–418.

7. Ausstellung «Wir waren so frei...»: Das Internet-Archiv ist eine Kooperation zwischen der Deutschen Kinemathek und der Bundeszentrale für politische Bildung. URL: <https://www.wir-waren-so-frei.de/>.
8. Bocatus B. Museale Vermittlung mit Social Media. Theorie — Praxis — Perspektiven: Inaugural-Dissertation zur Erlangung des Doktorgrades der Philosophie (Dr. phil.). Düsseldorf, 2015. 504 p.
9. Met 3D: The Museum's First 3D Scanning and Printing Hackathon // The Metropolitan Museum of Art: official site. URL: <https://www.metmuseum.org/blogs/now-at-the-met/features/2012/hackathon>
10. Simon N. The Participatory Museum. Santa Cruz: Museum 2.0. 2010. 388 p. URL: [www.participatorymuseum.org](http://www.participatorymuseum.org).

© Петрунина Екатерина Алексеевна ( [cat.petrunina@yandex.ru](mailto:cat.petrunina@yandex.ru) ).  
Журнал «Современная наука: актуальные проблемы теории и практики»



Г. Саратов