

Министерство образования и науки Российской Федерации
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра философии
культуры и культурологии

Виртуальный музей в образовательном пространстве

**АВТОРЕФЕРАТ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ
МАГИСТРА (МАГИСТЕРСКОЙ РАБОТЫ)**

Студентки 3 курса 322 группы
Направления подготовки 44.04. 01 Педагогическое образование (профиль
«Мировая художественная культура») философского факультета
Быстровой Анастасии Сергеевны

САРАТОВ 2016

ВВЕДЕНИЕ

Российская и мировая культура сегодня существуют в быстро меняющихся условиях: заметное влияние на социокультурные процессы оказывают информационные технологии: все большее значение приобретает сеть Интернет. На рубеже XX и XXI современная цивилизация совершила переход от «постиндустриального общества» к обществу «информационному». За несколько десятилетий бурного развития технологий произошли весомые изменения в общественной и культурной жизни. В контекст культуры, образования и бизнеса прочно вошло понятие «виртуальность». Одним из важных новшеств, занявших значимую нишу в культурной жизни страны, стал такой феномен как виртуальный музей – «тип вебсайта, оптимизированный для экспонирования музейных материалов из самых различных областей (от предметов искусства и исторических артефактов до виртуальных коллекций и фамильных реликвий)»¹. Так, в середине 90-х годов XX века в обиход вошло понятие «виртуальный музей». В Интернет-пространстве в настоящее время функционируют несколько тысяч виртуальных музеев, отличающихся между собой по форме представления материала, используемым визуальным решениям, а также по общей тематической направленности.

На международном уровне отражение этой тенденции выражено в запуске под эгидой ЮНЕСКО международного информационного проекта «Мировое культурное наследие на вашем домашнем компьютере»². Цель проекта – качественно изменить доступ к мировым информационным ресурсам в области культуры и искусства – открыть возможность

¹Каталура Ю.Ю. Современные тенденции развития виртуальной культуры на примере многоаспектного феномена – веб-сайта музея // Наука и современность. -№5. – 2010. – С. 184.

² <http://www.pcweek.ru/themes/detail.php?ID=49033>

виртуального путешествия по знаменитым музейным залам и древним городам³.

Виртуальные музеи открывают для массовой аудитории бесплатный доступ к объектам культурного наследия, мировым достижениям в области искусства. Сайты и страницы виртуальных музеев имеют высокий рейтинг посещаемости: они являются каналом распространения культурных ценностей, способствуют творческому развитию и самореализации личности, приобщению широких слоев населения к культуре.

Многие виртуальные музеи создаются организациями, которые не являются музеями - в качестве инициаторов их создания могут выступать образовательные учреждения разного уровня, бюджетные учреждения культуры, коммерческие организации, некоммерческие организации и общественные объединения. Этим и объясняется тот факт, что большая часть виртуальных музеев, доступ к которым открыт в сети Интернет, существуют только в ее пределах, не имея при этом материальных аналогов. Коллекции и экспонаты, размещаемые в пространстве виртуального музея, могут находиться при этом совершенно с другом месте, либо же являться музейными предметами, прекратившими свое существование, но реконструированными в виртуальном пространстве. Это позволяет виртуальным музеям объединять сразу несколько коллекций разных эпох, направлений, которые зачастую невозможно совместить в реальной музейной практике.

Немаловажную роль виртуальные музеи играют в контексте образования – открывая доступ к объектам культурного наследия планеты, они способствуют осуществлению образовательной и просветительской функции. Потенциал виртуальных музеев может быть использован как

³Бондарь Е.М., Гаврилов Ю.А. Практический опыт создания виртуального музея // Новые технологии управления движением технических объектов. Труды Международной научно-практической конференции. - Новочеркасск: НГТУ, 2009. - С.35-37.

инструмент самообразования, так и в качестве образовательного инструмента в рамках школьной программы.

Актуальность темы ВКР объясняется необходимостью изучения педагогического, образовательного потенциала виртуального музея, потребностью в расширении теоретических представлений о структуре и принципах функционирования такого рода музейной площадки в условиях развития современных технологий.

Степень научной разработанности. В последние несколько лет виртуальные музеи, как феномен культуры, становятся предметом культурологических исследований, авторы которых ставят перед собой цель изучить и спрогнозировать тенденции развития музейной деятельности в условиях развития информационных технологий, активной интеграции в музейную деятельность технологий мультимедиа. В рамках подобных исследований их авторы рассматривают виртуальные музеи как интегративную культурную форму, которая имеет свою отличительную структуру и выполняет специфические функции.

С одной стороны, виртуальный музей рассматривается как «технология бесконтактного информационного взаимодействия посетителя с музейной средой⁴» (подобного рода технология расширяет музейные возможности – открывает доступ к музейным площадкам широким слоям населения, ранее не имевшим возможности исследовать музейный продукт или имевшим недостаточную для этого мотивацию). С другой стороны, виртуальные музеи представляют собой информационный ресурс, на основании чего авторы приписывают им отдельные характеристики медиа средств (в данном аспекте основная задача виртуальных музеев – распространение информации, имеющее образовательное и просветительское значение)⁵. В рамках

⁴ Максимова Т.Е. Виртуальные музеи: анализ понятия // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. - 2012. - №2. - С. 196.

⁵ Лебедев А.В. Информационный менеджмент как технология организации музейной деятельности // Музей будущего: информационный менеджмент: сб. статей. – М.: Прогресс-традиция, 2007. – С. 7.

обозначенных исследований виртуальные музеи рассматриваются как важный элемент современной культурно-досуговой среды, влияющей на развитие творческих способностей и становление личности, на культурный обмен.

В рамках диссертационного исследования нами были рассмотрены теоретические и методологические положения следующих авторов: Т.Г. Богомазовой⁶, Е.М. Бондарь⁷, В.В. Гвазова⁸, В.В. Гура⁹, С.Г. Дедова¹⁰, Ж.Н. Зайцева¹¹, Е.В. Листвиной¹², Л.М. Хаславской¹³, О.В. Шлыковой¹⁴. Тенденция интеграции информационных технологий в сферу культуры, в том числе в музейную деятельность, рассмотрена с опорой на работы В.Ю. Дукельского¹⁵, А.В. Лебедева¹⁶, Е.А. Полякова¹⁷, Т.А. Смирновой¹⁸. Тема

⁶ Богомазова Т.Г. Изучение поведения посетителя виртуального музея: в поисках пути/ Научный сервис в сети Интернет. Тезисы докл. Всерос. научной конф. (Новороссийск). М.: Изд-во МГУ, 2009.

⁷ Бондарь Е.М. Практический опыт создания виртуального музея / Труды Международной научно-практической конференции. - Новочеркасск: НГТУ, 2009 - т.2.

⁸ Гвазова В.В. Виртуальный музей в вузовском образовании // Мир русского слова. -№3. – 2014.

⁹ Гура В.В. Виртуальная реальность в современной медиа образовательной среде ВУЗа/ Компьютерные технологии: геометрическое моделирование и виртуальная реальность. Труды Междунар. научно-практ. конф. - Таганрог: ТаГРУ, 2009.

¹⁰ Дедов С.Г. Виртуализация музейного пространства // Музейные технологии. -№2. – 2014.

¹¹ Зайцева Ж.Н., Лобачев С.Л., Солдаткин В.И. Информационные технологии в виртуальной среде обучения: Труды конференции IT+SE99 «Информационные технологии в науке, образовании, телекоммуникации, бизнесе и охране природных ресурсов», Запорожье, 2009.

¹² Листвина Е.В. Образование в условиях рискогенного общества: социокультурный анализ // Социокультурное пространство России: проблемы и перспективы развития / отв. ред. И.А. Гречанинова, И.Г Паршина. В 2 т. Т.1. – Белгород: ООО «Иридис», 2012. – 278 с.

¹³ Хаславская Л.М., Казаков В.Г., Алексеева Т.Е. и др. WEB-музей "Древнее искусство Сибири". Опыт применения в учебном процессе и перспективы развития/ Новые информационные технологии в университетском образовании. Материалы Междунар. научно-практ. конф. - Новосибирск: НИИ МИОО, 2007.

¹⁴ Шлыкова О.В. Мультимедиа в образовании: дефиниции и подходы. М.: ФАИР-ПРЕСС, 2004.

¹⁵ Дукельский, В.Ю. Музей и культурно-историческая среда // Музееведение: Проблемы культурной коммуникации в музейной деятельности. - М., 2005. – Выпуск №3.

виртуальных музеев, их коммуникационного и информационного обеспечения находит отражение в публикациях следующих отечественных авторов - А.В. Дремайлова¹⁹, А.В. Лебедева²⁰, Т.Е. Максимовой²¹. Практические аспекты создания виртуальных музеев рассмотрены в соответствии с трудами Т.А. Калугиной²², Т.Е. Максимовой²³, В.А. Могилевской²⁴, В.П. Потапова²⁵, Е.В. Щербаковой²⁶. Сущность, специфика педагогики и педагогического процесса были рассмотрены с опорой на работы следующих отечественных авторов: А.С. Роботова²⁷, А.А. Орлова²⁸,

¹⁶ Лебедев А.В. Информационный менеджмент как технология организации музейной деятельности // Музей будущего: информационный менеджмент: сб. статей. – М.: Прогресс-традиция, 2001.

¹⁷ Полякова Е.А. Развитие музея как образовательной формы культуры // Вестник Томского государственного университета. - №6. – 2014.

¹⁸ Смирнова Т.А. Цифровые технологии в пространстве музейной экспозиции: технические, концептуальные и коммуникационные возможности // Культура: управление, экономика, право. – 2010. – № 1.

¹⁹ Дремайлов А.В. От компьютеризации музеев к информационному менеджменту // Музей и новые технологии. М.: Прогресс. 2007.

²⁰ Лебедев А.В. Музейные представительства в Интернете. Российский и зарубежный опыт // Музей и новые технологии. М.: Прогресс, 2009.

²¹ Максимова Т.Е. Виртуальные музеи: анализ понятия // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. - 2012. - №2.

²² Калугина Т.А. Виртуальный музей как атлас информационных ресурсов университета // Социология. - №3. – 2010.

²³ Максимова Т.Е. Роль виртуальных музеев в развитии личности и домашнего творчества // Духовные основы культуры человека: Сборник статей. - М.: МГУКИ, 2012.

²⁴ Могилевская В.А. Виртуальный музей как средство приобщения к культурному наследию в информационно-образовательном пространстве // Вопросы культурологии. - №3. 2012.

²⁵ Потапов В.П. Проект виртуального музея // Виртуальное пространство. - №4. – 2008.

²⁶ Щербакова Е.В. Возможности использования виртуальных музеев при преподавании курса «Мировая художественная культура» в общеобразовательной школе // Педагогика и психология. -2013. Выпуск № 4.

²⁷ Роботова А.С. Введение в педагогическую деятельность. – М.: Академия, 2009. – 208 с.

²⁸ Орлов А.А. Введение в педагогическую деятельность: Практикум: Учеб. -метод. пос. - М.: Академия, 2007.

В.Ю. Питюкова²⁹, И.Ф. Свадковский³⁰, А.В. Мудрик³¹. Вопрос использования современных образовательных технологий изучен с опорой на работы Г.К. Селевко³², В.А. Слостенина, И.Ф. Исаева, Е.Н. Шиянова³³.

Кроме того, вопросы о деятельности виртуальных музеев, их образовательного потенциала докладывались в материалах ряда конференций: XII Межрегиональной научно-практической конференции по музейной педагогике и музееведению «Развитие музейной педагогике в образовательном процессе», Всероссийской конференции «Музей в XXI веке», Международной научно-практической конференции «Электронный век культуры», Международной научно-практической конференции «Автоматизация деятельности музеев и информационные технологии» (АДИТ).

Объект исследования - виртуальный музей как социокультурный феномен.

Предмет исследования - образовательный потенциал виртуального музея.

Цель исследования - проанализировать особенности функционирования виртуальных музеев и их потенциал в сфере образования в современном обществе.

Для достижения цели исследования необходимо выполнить ряд **задач**:

1. Рассмотреть историю становления музейного дела и предпосылки возникновения виртуальных музеев.

²⁹ Питюков В.Ю. Основы педагогической технологии. Учебно-методическое пособие. – М.: Изд-во «Гном и Д», 2007.

³⁰ Свадковский И.Ф. Педагогика. М: Академия, 2005.

³¹ Мудрик А.В. Социальная педагогика: Учеб. для студентов пед. вузов. – М.: Академия, 2007.

³² Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. – М., 2007.

³³ Слостенин В.А., Исаев И.Ф., Шиянов Е.Н. Педагогика: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений. – М.: Академия, 2009.

2. Изучить специфику и особенности функционирования виртуальных музеев.
3. Проанализировать существующие подходы к типологии виртуальных музеев.
4. Определить образовательный потенциал виртуальных музеев.
5. Исследовать образовательные возможности виртуальных музеев на примере Русского Музея.

Теоретическая база исследования базируется на восприятии феномена виртуальных музеев как социокультурного явления, отличающегося своей многоплановостью и многоаспектностью. Методологической основой исследования послужили теории постиндустриального и информационного общества, освещающие аспекты развития современной культуры в процессе развития информационных технологий (авторы: Д. Белл³⁴, Ж. Бодрийяр³⁵, Э. Тоффлер³⁶); теория социальных функций Интернета как канала информации (автор М. Кастельс³⁷); теории медиа (авторы: В. Беньямин³⁸, М. Маклюэн³⁹).

Методы исследования. В рамках исследования были использованы ряд методов, позволивших собрать информацию о виртуальных музеях и их специфике. Среди методов исследования: анализ материалов поисковых запросов в электронных энциклопедиях, поисковых системах, справочных ресурсах по теме исследования. В ходе исследования были использованы также следующие культурологические методы: сравнительно-исторический метод, структурно-функциональный метод.

³⁴ Белл Д. Грядущее постиндустриальное общество: опыт социального прогнозирования. М., 2004. - 783 с.

³⁵ Бодрийяр Ж. Общество потребления. М.: Республика, 2006.

³⁶ Тоффлер Э. Третья волна. М.: АСТ. 2004.

³⁷ Кастельс М. Информационная эпоха: Экономика, общество и культура. М.: Юнити-Дана, 2008.

³⁸ Беньямин В. Учение о подобию: медиаэстетические произведения. М.: Издательский центр РГГУ, 2012.

³⁹ Маклюэн М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека. М.: «КАНОН-пресс-Ц», 2003.

Гипотеза исследования. В настоящее время виртуальный музей представляет собой культурный феномен, обладающий высоким образовательным потенциалом. Доступ в виртуальное пространство позволяет использовать виртуальные музеи в качестве инструмента образовательного процесса, повышающего его эффективность.

Теоретическая значимость исследования заключается в определении функциональной специфики виртуальных музеев и подходов к их типологии; в обосновании образовательного потенциала виртуальных музеев.

Практическая значимость исследования. Выводы и результаты, полученные в ходе исследования, могут быть использованы при выработке решений по оптимизации работы виртуальных музеев в образовательной сфере. Положения и выводы, относящиеся к образовательному потенциалу виртуальных музеев, возможностям их использования в педагогическом процессе в качестве образовательного инструмента также носят практический характер.

Основные положения, выносимые на защиту:

1. Появление такого феномена культуры, как виртуальный музей, связано с развитием сети Интернет, технологий мультимедиа. Под виртуальным музеем понимается культурная форма интегративного характера, существующая в виртуальном пространстве и несводимая к официальному сайту музея в сети Интернет. Основные признаки виртуальных музеев: присутствие в виртуальном пространстве; наличие культурного продукта, репрезентирующего опыт прошлого, настоящего и будущего; адресация и возможность доступа для широкого круга лиц.

2. Действует большое количество виртуальных музеев, осуществляющих свою деятельность исключительно в сети Интернет: такие музеи не имеют ни «физического», где размещались бы их экспонаты, ни материального воплощения самих музейных предметов. Виртуальные музеи могут создаваться как административными единицами, так и работать на

сайтах образовательных учреждений и учреждений культуры. Кроме того, они учреждаются, в том числе, и коммерческими организациями. Разнообразие видов виртуальных музеев предполагает наличие большого количества подходов к их типологии, а также неоднозначность определения самого понятия «виртуальный музей».

3. Специфика виртуальных музеев служит основой для интегративного представления об их функциональных возможностях. Кроме функций, присущих «реальным» музеям, виртуальные музеи выполняют также ряд специфических функций.

4. Изучение функциональных возможностей виртуальных музеев позволяет определять виртуальный музей как мощный фактор развития культуры и образования, что, в свою очередь, делает виртуальный музей перспективным ресурсом образовательной и культурной политики. Виртуальные музеи обеспечивают массовый доступ населения к культурным ценностям. Они обеспечивают сохранение культурного наследия с помощью инноваций в области информационных технологий; формируют единое культурное пространство, содействуют образовательному процессу, способствуя формированию личности и развитию ее творческого потенциала.

5. Виртуальные музеи повышают уровень творческой и образовательной активности населения, ориентируя пользователей Интернета на интеллектуальный, творческий труд. Обеспечивая всем слоям населения широкий доступ к культурным ценностям, виртуальные музеи выступают в качестве образовательной площадки, эффективность функционирования которой крайне высока за счет используемых при создании музея инновационных технологий. Виртуальные музеи популяризируют искусство, повышают общую образованность населения.

Структура диссертации. Выпускная квалификационная работа включает в себя введение, две главы, объединяющие пять параграфов, заключение, список литературы и приложения.

Во введении определяется актуальность темы диссертационного исследования, рассмотрена степень ее научной разработанности, представленности в трудах отечественных и зарубежных авторов, в материалах Всероссийских и Международных научно-практических конференций и форумов. Определены объект и предмет исследования, цели и задачи, выдвинута гипотеза исследования. Обозначена теоретическая и практическая значимость выпускной квалификационной работы, ее теоретико-методологическая база (положения и концепции, используемые в ходе работы), а также сформулированы основные положения, выносимые на защиту.

Первая глава диссертации «Виртуальные музеи в аспекте современного развития общества» состоит из четырех параграфов. В первом параграфе «Этапы развития музеев» рассмотрена история становления музейного дела в России с момента зарождения протомузейных форм до периода становления музея как социального института, обозначены основные тенденции музейного дела. Во втором параграфе «Виртуальные музеи: понятие, специфика функционирования» проанализированы основные подходы к понятию «виртуальный музей», обозначены функции музеев, приведены существующие типологии виртуальных музеев. В третьем параграфе «Экспозиции виртуальных музеев» обозначены основные этапы создания виртуальных экспозиций, требования к представлению музейных экспонатов в виртуальном пространстве. В четвертом параграфе «Сравнительная характеристика виртуального и реального музея» проведен сравнительный анализ виртуальных и реальных музеев по следующим параметрам: стоимость создания и его сроки, количество возможных посетителей, географический охват посетителей, площадь и рекламные возможности музея, языковая локализация, количество музейных экспонатов, возможность доступа к ним, регулярность обновления музейной экспозиции, график работы музея и перспективы его развития. Данные сравнительного анализа представлены в таблице.

Понятие «музей» было введено в культурный обиход еще древними греками. Истоки понятия «музей» связаны напрямую с феноменом коллекционирования, получившим свое начало в период античности. Уже на заре своей истории человечество стремилось собрать и сохранить для будущих поколений разнообразные предметы, обладавшие определенной ценностью: художественные полотна, ремесленные изделия, научные труды и так далее. К этому периоду относится формирование первых музейных «коллекций». С древних времен и до настоящего времени музей прошел длительный процесс становления, развившись от первых протомузейных собраний до музея как социального института.

В настоящее время *музей* представляет собой «учреждение, занимающееся собиранием, изучением и экспонированием предметов - памятников истории, материальной и духовной культуры, а также просветительской и популяризаторской деятельностью».

В рамках исследования необходимо отметить, что современная проекционная, цифровая техника предлагает уникальные средства, особый инструментарий, позволяющий достичь художественного, творческого, экспозиционного эффекта для виртуальных экспозиций. Она открывает возможность реконструировать любую среду (естественную или культурную), с ее помощью выстраивать удивительные визуальные ряды, создавать впечатления, сопоставления, свободно использовать световые, цветовые, содержательные, стилевые контрасты для созвучия и полной передачи атмосферы.

Во второй главе «Образовательный потенциал виртуального музея» раскрывается содержание понятий «образовательное пространство», «музейная педагогика», виртуальный музей рассматривается в качестве инструмента образовательного процесса. Глава состоит из двух параграфов. В первом параграфе изложены теоретические положения данного вопроса, второй параграф содержит изучения образовательного потенциала

виртуального музея на примере проекта Русского музея «Русский музей: виртуальный филиал». Также был проанализирован образовательный потенциал, которым обладают виртуальные музеи и возможные направления его применения. Во втором параграфе главы мы на примере Русского музея рассмотрели практику использования виртуального музея в образовании.

Также были рассмотрены возможности для улучшения и повышения эффективности обучения при помощи виртуальных музеев. Использование и создание виртуальных экскурсий, презентаций, электронных фотоальбомов - это очень творческая и интересная деятельность. Повышенный интерес к представленной таким образом информации, а также эффективность восприятия предлагаемой ими информации намного превосходят существующие возможности других традиционных наглядных пособий.

Необходимо отметить, что такие данные средства виртуальных музеев можно использовать на любом уроке как одно из методических средств, при этом, не заменяя контакт преподавателя и обучающегося.

На примере проекта Русского музея «Русский музей: виртуальный филиал» рассмотрели одну из особенностей - воплощение как интегрированного пространства сферы культуры и искусства и сферы информационных компьютерных технологий. Таким образом, проект «Русский музей: виртуальный филиал» являет собой наглядный пример ситуации, сложившейся в настоящее время в сфере культуры и образования. Можно сказать, что существует прямая зависимость развития новых компьютерных технологий в сфере культуры и образования от готовности специалистов в этой области к их освоению и активному использованию в своей деятельности.

Опыт работы информационно-образовательных центров «Русский музей: виртуальный филиал» служит ярким тому примером и в целом позволяет определить общую тенденцию и перспективы развития информационных компьютерных технологий в сфере образования.

В заключении выпускной квалификационной работы подводятся итоги проведенного исследования, формулируются выводы и рекомендации, дается оценка достижению поставленных задач и целей. Исследование полностью подтвердило выдвинутую гипотезу о том, что виртуальный музей - это новая культурная форма, которая в настоящее время находится в стадии активного развития, представляя собой многофункциональный комплекс, существующий в виртуальном пространстве в большом количестве разнообразных видов, что многократно увеличивает его образовательный потенциал.