

ВИРТУАЛЬНЫЕ МУЗЕИ КАК СРЕДСТВО ЦЕННОСТНОГО САМООПРЕДЕЛЕНИЯ СТУДЕНТОВ В АКСИОСФЕРЕ ИНТЕРНЕТА

Южанинова Е.Р.

ФБГОУ ВПО «Оренбургский государственный университет»
г. Оренбург

В целевой функции всего образования заложено противоречие, которое заключается в том, что, с одной стороны, в процессе обучения необходимо вырабатывать целостное мировоззрение, ориентированное на гуманистические ценности, а с другой – осуществлять специализацию образования, готовить специалистов в узких областях науки и практической деятельности. В этих условиях актуальным становится использование аксиологических ресурсов не только образовательной среды университета, но и других, например, аксиосферы интернета. Аксиосфера интернета – иерархизированная, многомерная, открытая, динамичная, многовариантная реальность, характерной чертой которой является совокупность исторически сложившихся ценностей. В пространстве-времени аксиосферы интернета возможна организация ценностного взаимодействия различных субъектов между собой и с артефактами виртуальной культуры и цифровыми копиями традиционной. Это может обеспечить восхождение студента к профессиональным, культурным, личностным, т.е. гуманистическим ценностям [1, с. 82]. В данной статье мы рассмотрим виртуальные музеи как средство ценностного самоопределения студентов в аксиосфере интернета.

Сегодня мы можем наблюдать расширение сферы музейной деятельности по воспитанию молодежи и её ценностному самоопределению в мире культурных ценностей. Расширение деятельности музеев происходит за счёт размещения в интернете виртуальных выставок и создания виртуальных музеев (как аналогов реальных, так и существующих только в пространстве сети). При этом данные музеи выполняют функции нескольких социальных институтов: образования, науки и культуры.

Под «*виртуальным музеем*» понимается созданная с помощью компьютерных технологий *модель музея*, существующего исключительно в виртуальном пространстве. Он воспроизводит некоторые составляющие реального, но представляет пользователям не физические экземпляры музейных документов и предметов, а их цифровые аналоги или оригиналы. Виртуальный музей отличается возможностью обратной связи с посетителями сайта, широко представленными воспроизведениями «музейных предметов», наличием трехмерных «виртуальных экспозиций», дающих возможность путешествия по «экспозиции» и даже ее самостоятельного моделирования, возможностью взаимодействия с предметами в виртуальном пространстве, получения исторических справок [2, с. 8].

Виртуальный музей является уникальным средством возрождения, развития и приобщения к духовно-нравственным ценностям, формирования высоких морально-этических принципов молодежи. Накапливая, аккумулируя

ценности прошлого, «музей стал трансэпохальной формой бытия культуры, меняясь и адаптируясь, он пережил кардинальные изменения и оказался по-прежнему востребованным в начале третьего тысячелетия. Интеграция музейных ценностей и компьютерно-мультимедийных средств раскрывает молодому поколению «человеческое» содержание техносферы. Присущий сетевому пространству дух постоянного обновления, нескончаемых изменений, совершенствования, музейные ценности, представляющие период своего создания и обращённые к вечности, находят оптимальное сочетание и раскрываются в пространстве виртуального музея» [3, с. 39].

Виртуальные музеи, так же как и традиционные, позволяют сохранить, передать от поколения к поколению культурное наследие в виде цифровых копий музейных артефактов. Без усвоения накопленного культурного базиса невозможно создание новых идей и их воплощение. Данные музеи позволяют приобщиться к произведениям художественного творчества, обрядам, традициям и обычаям, научным достижениям, проводить элементы научно-исследовательской работы, обеспечивая тем самым не только трансляцию ценностей, но и их приумножение, обеспечивают устойчивость развития региона или страны.

Современные виртуальные музеи характеризуются следующими чертами, которые обеспечивают их *популярность у студентов*:

- возможность «прогуляться» по виртуальному музею, когда реальный находится на очень большом расстоянии;
- современный (многокомпонентный) дизайн;
- возможность ознакомиться с коллекцией реального музея перед посещением и решить, что именно студент хотел бы посмотреть;
- наличие экспонатов коллекций музея высокого качества, что позволяет выполнять не только ознакомительную, но и исследовательскую функцию;
- гибкая система поиска;
- наличие виртуальных туров, разработанных на основе технологии 3D-панорамной съёмки;
- наличие интерфейса, позволяющего пополнять базу данных;
- возможности проявления творческой активности студентов в виде участия в обсуждении экспозиций, проведения экскурсий;
- возможность увидеть предметы, находящиеся в фондах, и следовательно, вообще не доступные зрителю;
- у таких посещений нет временных ограничений, они оказываются источником индивидуального, «интимного» созерцания и размышления».

Как показал наш опыт работы, студенты наиболее часто посещают следующие разделы виртуальных музеев – «Коллекция» и «Виртуальный тур». В разделе «Коллекция» содержится электронная справочная система коллекций музея, а «Виртуальный тур» предлагает совершить виртуальную экскурсию по музею, разработанную с применением технологии 3D-панорамной съёмки. Данный элемент является наиболее совершенной формой виртуального знакомства с музеем, а вспомогательные окна навигации позволяют рассматривать демонстрируемый фрагмент произведения в режиме

многократного увеличения. «Простота и удобство, функциональность, использование современных технологий визуализации, наличие большого количества цифровых копий художественных произведений» [3, с. 69] также делает посещение виртуального музея привлекательным для молодежи.

Большой интерес у студентов вызывают наиболее известные в мире музеи – виртуальные Лувр (URL: <http://louvre.fr>), Эрмитаж (URL: <http://hermitagemuseum.org>), Русский музей (URL: <http://rusmuseum.ru>), Третьяковская галерея (URL: <http://tretiakovgallery.ru>), Имперский военный музей (URL: <http://iwm.org.uk>), Немецкий исторический музей (URL: <http://dhm.de>), а также музеи регионального значения (<http://surikov-museum.ru>). Большой популярностью пользуются виртуальные музеи, которые, не являясь аналогами реальных, существуют только в интернете (виртуальный музей спичечных этикеток URL: www.phillumenu.narod.ru, виртуальный музей советского быта URL: www.kommunalka.spb.ru, виртуальный музей русского примитива URL: www.museum.ru/museum/primitiv, виртуальный музей печали URL: www.sorrow.hotmail.ru).

При использовании преподавателем возможностей виртуальных музеев, тематика выставок которых дополняет и расширяет содержание учебных программ вуза, происходит расширение культурного и научного кругозора студентов, интеграция образовательной и просветительской деятельности, взаимодействие субъектов разного возраста на основе освоения культурных ценностей. Виртуальные музеи учат культуре общения, прививают хороший вкус, дают возможность думать, анализировать, выбирать из интернета нужную информацию для личностного роста. Такие музеи соответствуют мироощущению студентов, воспитанных в рамках «цифровой парадигмы общества». Обладая специфическими особенностями в системе культурной и художественной коммуникации, виртуальные музеи способствуют приобщению молодёжи к культурным ценностям.

Список литературы

1. Южанинова, Е.Р. Аксиосфера интернета и её морфология // *Вестник Оренбургского государственного университета*. Оренбург: ОГУ, 2013. - № 1. – С. 80-86.
2. *Словарь актуальных музейных терминов* / под ред. М.Е. Каулен, А.А. Сундиева. М., 2009. – 68 с.
3. Баруткина Л.П. Мультимедийный контент как основа музейного сайта / *Труды Санкт-Петербургского государственного университета культуры и искусств*. Вып. № 1. Т. 200. СПб., 2013.