

УДК 008:[379.822:004]

МУЗЕЙ ЯК ЭЛЕМЕНТ ВІРТУАЛЬнай КУЛЬТУРнай ПРАСТОры: ДА ПыТАННЯ СТАНАўЛЕННЯ І РАЗВІЦЦЯ

А. В. Худніцкая,
*аспірант кафедры гісторыка-культурнай
спадчыны Беларусі Рэспубліканскага
інстытута вышэйшай школы*

Паступіў у рэдакцыю 22.12.16.

UDC 008:[379.822:004]

MUSEUM AS AN ELEMENT OF VIRTUAL CULTURAL SPACE: TO THE QUESTION OF FORMATION AND DEVELOPMENT

A. Khudnitskaya,
*Post-Graduate Student of the Department
of Historical and Cultural Heritage of Belarus,
Republican Institute of Higher Education*

Received on 22.12.16.

Сучаснае бачанне музея як сацыякультурнага інстытута, а таксама бачанне яго функцый і форм у значнай ступені звязана з развіццём інфармацыйна-камунікатыўных тэхналогій і глабальнай сеткі. Віртуальная прастора становіцца адначасова і сродкам для ажыццяўлення і ўдасканалення традыцыйных кірункаў дзейнасці музеяў, і прасторай існавання віртуальных філіялаў, і крыніцай новых ідэй, магчымасцей, патрабаванняў да музеяў і новых форм іх дзейнасці. У тым ліку такой формы, як віртуальны музей, што не абавязкова звязаны з пэўнымі будынкамі і фізічнымі лакацыямі. Зразумела, беларускія музеі таксама не застаюцца ў баку ад сусветных тэндэнцый, і на сённяшні дзень можна выразна назіраць працэс станаўлення і развіцця беларускіх музейных рэсурсаў і ўключэння музеяў у глабальную віртуальную прастору.

Ключавыя словы: музей, віртуальная прастора, віртуальны музей, кібермузей, віртуальная выстава.

The modern vision of the museum as a social and cultural institution, and the vision of its functions and forms, is strongly associated with the development of information technologies and the global network. Virtual space becomes a mean for the implementation and development of the traditional museums activities, a space for virtual branches, a source of new ideas, opportunities, requirements and new forms of museums and their activities. Including such form as a virtual museum that is not necessarily associated with physical buildings and locations. Belarusian museums, of course, do not remain aloof from global trends, and today we can clearly observe the process of formation and development of the Belarusian museum resources and the involvement of museums in the global virtual space.

Keywords: museum, virtual space, virtual museum, cybermuseum, virtual exhibition.

Хуткае развіццё інфармацыйных тэхналогій і іх узаемадзеянне з культурнай прасторай выклікаюць шмат новых пытанняў у праблемным полі філасофіі, сацыялогіі, культуралогіі. Вытокі сучасных даследаванняў віртуальнай прасторы можна знайсці ў працах Ж. Бадрыяра, М. Фуко, М. Пастэра, Ж. Дэлэза, Ф. Гваттарь, М. Кастэльса. Што датычыцца вывучэння статусу і магчымасцей музея як часткі такой прасторы – гэта тэма даследавання вялікай колькасцю спецыялістаў і навукоўцаў, прадстаўнікамі ўсіх буйных музеяў і арганізацый культуры, а таксама штогод абмяркоўваецца на міжнародных канферэнцыях, у тым ліку буйной канферэнцыі *Museum and the Web* (з 1997 г.), і ў межах міжнародных праектаў, такіх як *Digicult* (з 2005 г.). Сапраўды, як паказвае практыка гэтых праектаў, ва ўмовах дынамічнага развіцця тэхналогій і новых культурных форм для захавання актуальнасці даследаванняў неабходны пастаянны памен

досведам паміж навукоўцамі і спецыялістамі розных устаноў.

Беларускія ўстановы культуры не застаюцца ў баку ад міравых тэндэнцый і актыўна ўключаюцца ў працэсы віртуалізацыі, таму даследаванне стану беларускіх музеяў і форм іх прысутнасці ў віртуальнай прасторы падаецца асабліва актуальным.

На дадзены момант існуе вялікая колькасць тэрмінаў для абазначэння аб'ектаў віртуальнай прасторы (віртуальных музеяў, бібліятэк, універсітэтаў) і шмат падыходаў да вызначэння тэрміна «віртуальная прастора», сярод якіх можна агучыць наступныя:

1. Стан фізічнага свету, у якім віртуальнасць змяшчаецца ў патэнцыяльных сілах, схаваных у прадметах і з'явах.

2. Сацыяльная, мастацкая ці псіхічная дзейнасць чалавека, сацыяльнай групы, грамадства; віртуальнасць як ідэальнае быццё. А таксама розныя сацыяльныя інстытуты

і мастацкія вобразы (маральныя і прававыя правілы, рытуалы, традыцыі і інш.). У гэтым сэнсе віртуальная рэальнасць – гэта рэальнасць, якая ствараецца псіхікай чалавека і ўяўляе сабой псіхалагічны феномен.

3. Прастора камп'ютарнай віртуальнай рэальнасці, да якой можна аднесці не толькі новыя тэхналогіі, але і новы спосаб разумення рэчаіснасці, магчымасці эксперыменту з фундаментальнымі анталогічнымі катэгорыямі і таксама «сістэмы пагрузжэння» [8].

Самым распаўсюджаным у сучасных працах з'яўляецца апошні падыход, які ўлічвае тэхналагічны аспект. Д. Бэлл, даследчык віртуальнай прасторы і віртуальнай культуры, адзначае: «Мы можам вызначыць кіберпрасторы праз тэрміны апаратных сродкаў, напрыклад, як глабальную сетку камп'ютараў, звязаную праз інфраструктуру камунікацый, якая палягчае формы ўзаемадзеяння паміж аддаленымі ўдзельнікамі. З другога боку, можна вызначыць кіберпрасторы як уяўляемую прастору паміж камп'ютарамі, у якой людзі маюць магчымасць пабудаваць новых сябе і новыя светы. На самой справе, кіберпрастора – усё гэта, і нават больш; гэта апаратныя сродкі і праграмае забеспячэнне, і гэта вобразы і ідэі – дзве часткі, якія нельга аддзяліць» [2].

Віртуальная прастора з'яўляецца неад'емнай часткай сучаснай культурнай прасторы, паўсядзённага жыцця чалавека, яна трансфармуе традыцыйныя формы культуры і сацыякультурныя інстытуты, уплывае на далейшае іх развіццё, у тым ліку сродкамі Інтэрнэта. Выразна назіраецца гэты працэс у музейнай справе. Памкненні пашырыць міжкультурны дыялог і забяспечыць максімальны глабальны доступ да культурных каштоўнасцей прыводзяць да ўзнікнення новых форм дзейнасці музеяў.

З аднаго боку, Інтэрнэт і новыя інфармацыйныя тэхналогіі выкарыстоўваюцца для больш поўнай і эфектыўнай рэалізацыі традыцыйных функцый, разнастайныя рэсурсы выконваюць ролю «інфармацыйных дошак»; сэрвісы продажу паслуг і білетаў праз Інтэрнэт, розныя формы электроннай рэгістрацыі і анлайн-бравіравання дапамагаюць размяркоўваць наведванне культурных устаноў і помнікаў, памяншаць чэргі, наладжваюць зваротную сувязь з мэтавай аўдыторыяй, збіраюць статыстычныя матэрыялы.

Напрыклад, інфармацыйныя рэсурсы, прысвечаныя беларускім музеям, якія дапамагаюць выконваць іх асноўныя функцыі.

Па-першае, гэта афіцыйныя старонкі музеяў. Напрыклад, сайт Нацыянальнага мастацкага музея, што ўключае інфармацыю пра музей і яго філіялы, навіны, архіў выстаў, панарамы залаў. Афіцыйны сайт Музея сучаснага

выяўленчага мастацтва (г. Мінск) таксама ўключае інфармацыю пра музей і архіў выстаў, апісанні музейных праектаў і адукацыйных праграм, а таксама навіны музея і важныя падзеі ў сучасным беларускім мастацтве, інфармацыю пра канферэнцыі па тэматыцы музея. Сэрвісы для набыцця квіткаў на адзначаных сайтах адсутнічаюць, але некаторыя аб'екты маюць і такія функцыі на сваіх афіцыйных сайтах, напрыклад, комплекс «Лінія Сталіна».

Пазначаныя і іншыя музейныя сайты (а з цягам часу – і іх старонкі ў сацыяльных сетках) – неад'емная частка як лакальнай інфармацыйнай прасторы, так і аблічча музея ў вачах яго аўдыторыі. Трэба адзначыць, што неабходнасць падтрымкі музеямі афіцыйных старонак ў Інтэрнэце была прапісана яшчэ ў Дзяржаўнай праграме «Культура Беларусі» на 2011–2015 гг. [6].

Па-другое, гэта агульныя рэсурсы, якія ўключаюць апісанні і дадатковую інфармацыю пра музей, іх дзейнасць, калекцыі і выставы.

Партал «Музеі Беларусі» (<http://museum.by/>) быў створаны ў 2008 г. з мэтай прапаганды культурнай спадчыны Беларусі і інстытутаў захавання і вывучэння культурнай спадчыны. Ідэя праекта належыць Нацыянальнаму Полюскаму гісторыка-культурнаму музею-запаведніку і да гэтага часу падтрымліваецца ім. Гэта быў першы рэсурс, які ўключыў кароткія апісанні і кантактную інфармацыю ўсіх беларускіх музеяў. На жаль, акрамя раздзела навін, рэсурс амаль не развіваўся, і да пачатку 2010-х гг. пачаў паступова страчваць візуальную і інфармацыйную актуальнасць. Для параўнання: у 2011 г. пры супрацоўніцтве з 17 музеямі стартаваў праект Google Art Project – інтэрнэт-платформа доступу да выяў твораў мастацтва ў высокай якасці, а ў 2012 г. да праекта далучылася ўжо 184 музея. Ставіцца высокая планка для рэсурсаў, прысвечаных культуры: без якаснага ілюстрацыйнага кантэнта яны могуць выкарыстоўвацца толькі як даведачныя старонкі.

Ідэя агульнага беларускага музейнага рэсурса зараз падхопліваецца праектам «Музеі Беларусі разам з Белкарт» (<http://museums.by/>), таксама створаным з мэтай папулярнацыі музейнай справы. Сайт змяшчае не толькі артыкулы пра музей і іх калекцыі, але і даволі падрабязныя фотарэпартажы, апісанні магчымых экскурсійных маршрутаў.

Яшчэ адзін малады аналаг, што толькі развіваецца – праект «Планета Беларусь» (<http://planetabelarus.by/>). Акрамя іншага, сайт уключае старонкі, прысвечаныя музеям, з апісаннямі і фатаграфіямі будынкаў, залаў і экспанатаў. Пакуль што рэсурс змяшчае няшмат му-

зейных старонак, але ён актыўна развіваецца і мае вартую ўвагі адметнасць: музеі прыкладаюцца да карт з адзначэннем дакладных кардынат.

З другога боку, сучасная культура трансфарміруецца, да існуючых сацыякультурных інстытутаў ставяцца новыя патрабаванні, для якіх новыя інфармацыйна-камунікатыўныя тэхналогіі выступаюць адначасова і крыніцай натхнення, і сродкам рэалізацыі. Калі з'яўляецца магчымасць выкарыстоўваць анлайн-каталогі, панарамы экспазіцый, віртуальныя выставы, спецыяльныя музейныя анлайн-гульні, мабільныя гіды і прыкладанні – развіваюцца не толькі традыцыйныя кірункі дзейнасці музеяў, але і новыя функцыі і ідэі. Спецыялісты ўстаноў культуры з розных краін свету ўважліва сочаць за новымі тэхнічнымі сродкамі, тэхналогіямі і магчымасцямі іх выкарыстання ў сваёй працы: ад фондавай і даследчай да экспазіцыйнай і адукацыйнай. Прыклад такой працы па інтэрпрэтацыі – інтэрнэт-платформа Digicult, незалежны праект, што даследуе ўплыванне лічбавых тэхналогій і навукі на мастацтва, дызайн і культуру ў сучасным грамадстве, і штодзённа публікуе навіны, кнігі, артыкулы, інтэрв'ю, рэпартажы, эсэ, прысвечаныя пытанням узаемадзеяння лічбавага мастацтва і культуры [1].

Большасць буйных музеяў свету як захавальнікі спадчыны розных культур і актыўныя цэнтры міжкультурнай камунікацыі выбіраюць шлях уключэння ў глабальную інфармацыйную прастору – ствараюць «віртуальныя філіялы», публікуюць часткі сваіх калекцый, далучаюцца да міжнародных праектаў (накшталт Google Art Project і Europeana). Напрыклад, Нью-Ёркскі музей сучаснага мастацтва (MoMA) прапаноўвае на сваім сайце доступ да 45 тысяч фота і апісанняў экспанатаў, каля 150 віртуальных выстаў, сотні відэамаатэрыялаў. Вялікія лічбавыя калекцыі змяшчаюць таксама сайты Дзяржаўнага Эрмітажа, Пятроўскай Кунсткамеры і іншых музеяў.

Калі такая практыка толькі пачала распаўсюджвацца, узнімалася пытанне: ці не падменіць віртуальны філіял арыгінал? У выпадку з вялікімі музеямі – іх неаб'ятныя калекцыі і экспазіцыі нельга пабачыць нават за дзясяткамі візітаў, і доступ да віртуальнай версіі калекцый выступае ў якасці працягу музея, як сродак зацікаўлення адаленай аўдыторыі і больш шырокай трансляцыі культурнай спадчыны. Для любога музея, незалежна ад маштабаў калекцый, віртуальны філіял дае магчымасць паказаць каштоўнасці, якія знаходзяцца ў фондах. У гэтым выпадку лічбавая копія – гэта адзіны спосаб паказаць не патрапіўшы ў экспазіцыю прадмет.

Віртуальныя філіялы палягчаюць узаемадзеянне музейных спецыялістаў. Не выпадкова ў розных краінах ствараюцца агульныя базы даных, праз якія любы зацікаўлены карыстальнік, навуковец ці супрацоўнік музея можа пазнаёміцца з калекцыямі цэлага шэрагу музеяў. Напрыклад, дзяржаўны каталог музейнага фонду Рэспублікі Беларусь (<http://www.dkmf.by/>), дзяржаўны каталог музейнага фонду Расійскай Федэрацыі (<http://www.goskatalog.ru/>), каталог шэрагу шведскіх музеяў (<http://digitaltmuseum.se/>) і інш.

Асобай увагі заслугоўвае пытанне доступу для людзей з абмежаванымі магчымасцямі, дзяцей, маламаёмасных людзей, што фізічна не маюць магчымасці патрапіць у музей, але маюць тэхнічнае абсталяванне, якое дазваляе пабачыць віртуальныя калекцыі і панарамы, і такім чынам музей быццам сам прыходзіць да сваёй аўдыторыі.

Назіраючы гэты працэс узаемадзеяння традыцыйных устаноў і Інтэрнэта, можна заўважыць, як праз вялікую колькасць рэсурсаў у віртуальнай прасторы дубліруецца існуючая ў паўсядзённай рэальнасці культурная інфраструктура. Часткова гэта «адлюстраванне» служыць выкананню традыцыйных функцый сацыякультурных інстытутаў, а часткова – спрыяе ўзнікненню новых функцый і прапаноўвае шляхі іх рэалізацыі.

Але інфраструктура віртуальнай культурнай прасторы не абмяжоўваецца такім адлюстраваннем. Яна прадуцыруе і ўласныя формы. У віртуальнай прасторы, дзе няма фізічных і нарматыўных абмежаванняў, чалавек можа зрабіць тое, што нельга або вельмі складана зрабіць у паўсядзённай рэальнасці. Напрыклад, стварыць свой музей, арганізаваць свае курсы, сабраць аднадумцаў, нават калі яны жывуць у іншай краіне. І, канешне, распаўсюджанне тэхналогій і пастаяннае зніжэнне кошту іх выкарыстання прыводзіць да ўзнікнення вялікай колькасці індывідуальных і калектыўных праектаў, у тым ліку тэматычных рэсурсаў, віртуальных музеяў, бібліятэк і ўніверсітэтаў, якія ўяўляюць сабой самастойныя праекты, а не філіялы рэальных устаноў, ці з'яўляюцца вынікам супрацоўніцтва некалькіх арганізацый. Найбольш яркавы прыклад – віртуальныя музеі.

Для феномена віртуальнага музея, які актыўна развіваецца апошнія 20 гадоў, няма адзінага тэрміна. У розных крыніцах можна сустрэць такія паняцці, як анлайн-музей, электронны музей, гіпермузей, лічбавы музей, кібермузей ці вэб-музей. Але, як адзначае Вернэр Швайбенц, незалежна ад назвы, галоўная ідэя віртуальнага музея – стварэнне лічбавага расшырэння музея ў Інтэрнэце, музея без сцен

[4]. Зразумела, няма і адзінага вызначэння для віртуальнага музея.

Дж. МакКензі апісвае віртуальны музей як набор электронных артэфактаў і інфармацыйных рэсурсаў – практычна любых, якія толькі могуць быць пераведзены ў лічбавы фармат. Калекцыя можа ўключаць карціны, малюнкi, графікі, відэаматэрыялы, базы даных і мноства іншых матэрыялаў, якія могуць быць захаваны на серверы віртуальнага музея. Ён таксама можа прапанаваць спасылкі на іншыя рэсурсы, якія маюць дачыненне да асноўнай тэмы музея [3].

Зусім па-іншаму апісвае паняцце віртуальнага музея А. Артамонаў: «Гэта аб'ект, які не існуе ў матэрыяльным свеце, але змадэляваны ў якім-небудзь асяроддзі (напрыклад, камп'ютарным) такім чынам, каб ён быў функцыянальна падобны сапраўднаму музею і выконваў яго асноўныя функцыі» [7]. Блізкае па сэнсе вызначэнне віртуальнага музея было сфармулявана праектам Virtual Museum Transnational Network: лічбавы аб'ект, які абапіраецца на характарыстыкі музея для таго, каб дапоўніць, палепшыць або пашырыць вопыт музея праз персаналізацыю, інтэрактыўнасць і змястоўнасць [5].

Са шматлікіх прыкладаў можна агучыць такія віртуальныя музеі, як Museum With No Frontiers (MWNF), Віртуальны музей рускага прымітыву, The World of the Habsburgs, Akustische chronic, віртуальныя музеі MUVA, Valentino і інш. Некаторыя з іх нагадваюць каталогі музейных калекцый, але створаны з улікам прынцыпаў музейнай экспазіцыі. Некаторыя дадаткова маюць віртуальны ачаг музейнага будынка, 3D-мадэль ці ўмоўную прастору, у межах якой змешчаны віртуальныя экспазіцыі. Выбар той ці іншай формы залежыць ад мэты стваральнікаў. Сярод беларускіх віртуальных музеяў і выстаў пакуль што няма прыкладаў 3D-мадэлявання рэальных помнікаў і экспанатаў, але паступова распаўсюджваецца выкарыстанне панарам і прадуманых віртуальных экспазіцый замест звычайных артыкулаў.

Прыкладамі беларускіх віртуальных музеяў і выстаў з'яўляюцца:

1. Віртуальныя музеі: віртуальны музей катастрофы на Чарнобыльскай АЭС (фотаздымкі і артыкулы па тэме, сабраныя ў тры віртуальныя экспазіцыі); віртуальны музей «Залатыя імёны Рэспублікі Беларусь» (біяграфіі малавядомых беларускіх дзеячаў); віртуальны музей габрэяў у Белавежы; віртуальны музей беларускай адвакатуры; віртуальны музей савецкіх рэпрэсій у Беларусі (храналогія, артыкулы, інтэрв'ю, відэазапісы па тэме); віртуальны музей Дугі Струвэ; аматарскі віртуальны музей горада Ла-

гойска (артыкулы па гісторыі Лагойшчыны, сучасныя і архіўныя фотаздымкі, аўдыязапісы); віртуальны архіў вуснай гісторыі (змяшчае матэрыялы экспедыцый беларускіх гісторыкаў і этнографіў); міжнародны праект Vitameteriae (беларуска-латвійскі электронны музей з матэрыяламі вуснай гісторыі і ўспамінамі).

2. Віртуальныя выставы:

– Музейныя: віртуальныя выставы Нацыянальнага мастацкага музея (42 тэматычныя артыкулы з ілюстрацыямі, прысвечаныя асобным мастакам і юбілейным датам); «Экспедыцыйныя фотазамалёўкі Заходняга Палесся» (віртуальная выстава Беларускага дзяржаўнага музея народнай архітэктуры і побыту); віртуальныя выставы Дзяржаўнага музея гісторыі беларускай літаратуры (пяць віртуальных выстаў, прысвечаных юбілейным датам); віртуальныя выставы Беларускага дзяржаўнага архіва-музея літаратуры і мастацтва (восем выстаў, прысвечаных юбілейным датам, а таксама некаторыя матэрыялы папярэдніх выстаў архіва-музея).

– Бібліятэчныя: віртуальныя праекты Нацыянальнай бібліятэкі Беларусі (восем віртуальных выстаў, кожная з якіх прадстаўлена на трох мовах, а таксама шэраг віртуальных выстаў, выкананых у форме слайд-шоу); віртуальны музей пісьменнікаў (І. Навуменка, Б. Сачанка, А. Макаёнак, І. Шамякін, І. Мележ: біяграфіі, артыкулы, спісы твораў, фотагалерэі); віртуальны музей Паўлюка Труса (артыкулы, ілюстрацыі, фотаздымкі па тэме); віртуальныя выставы ЦНБ ім. Я. Коласа НАН Беларусі (35 прэзентацый рознай тэматыкі, аформленыя як слайд-шоу); віртуальныя выставы Мінскай абласной бібліятэкі імя А. С. Пушкіна (каля 60 матэрыялаў, у тым ліку прысвечаных персаналіям і пераліку новых паступленняў).

3. Формы віртуальнага візіту: віртуальныя туры па Нацыянальным мастацкім музеі (панарамы пастаянных экспазіцый); віртуальныя туры па музеі-запаведніку «Нясвіж»; віртуальны тур па Беларускам дзяржаўным музеі гісторыі Вялікай Айчыннай вайны (360°-панарамы па ўсіх залах музея, аэрапанарама і панарамы будынка музея); віртуальны тур па музеі шклазавода «Нёман»; віртуальны тур па Пінскім музеі Беларускага Палесся; віртуальная экскурсія па музеі «Прастора Хаіма Суціна» (артыкулы згодна часткам экспазіцыі музея, панарамы залаў).

Шмат актуальных тэм і аб'ектаў беларускай культуры не ахоплены музейнымі сайтамі і віртуальнымі выставамі, але можна сказаць, што прысутнасць музеяў у віртуальнай культурнай прасторы Беларусі ўжо добра адчуваецца і дазваляе далучацца да дзейнасці музеяў больш шырокай аўдыторыі.

Такім чынам, музеі ўключаюцца ў віртуальную культурную прастору ў асноўным праз два працэсы: 1) выкарыстанне новых тэхналогій і тэхнічных сродкаў для больш поўнай рэалізацыі сваіх традыцыйных функцый, а таксама для ўтрымання кантакту і зваротнай сувязі з рознымі аўдыторыямі; 2) трансфармацыя самога музея як інстытута пад уздзеяннем навукі і тэхнікі, узнікненне поўнаасцю віртуальных музеяў, новых функцый музея, новых форм дзейнасці і рэпрэзентацыі спадчыны ў традыцыйных сацыякультурных інстытутах.

Можна чакаць паглыблення гэтых працэсаў у будучыні. На сённяшні дзень шмат увагі надаецца даследаванням штучнага інтэлекту, пашырэнню выкарыстання дапоўненай рэальнасці. Прыкладам развіцця гэтых тэхналогій з'яўляюцца дасканалыя сістэмы перакладаў. Выкарыстанне аўтаматычнага перакладу дазваляе карыстальнікам чытаць матэрыялы сайтаў з усяго свету адразу на сваёй мове. У выніку чаго фарміруецца міжкультурны дыялог, узаемадзеянне ў віртуальнай прасторы рэальнага вопыту прадстаўнікоў розных краін і культур.

Такім чынам, віртуальная прастора з'яўляецца неад'емнай часткай сучаснай культурнай прасторы і сродкам далейшага развіцця культуры. Што адлюстроўвае і інфраструктура віртуальнай культурнай прасторы: людзі ствараюць віртуальныя рэсурсы па падабенстве з традыцыйнымі формамі – даведнікамі, падручнікамі, лекторыямі, клубамі, бібліятэкамі, музеямі і інш., і з дапамогай тэхнічных сродкаў пераносяць у паўсядзённую рэальнасць віртуальныя формы – гульні, кантакты, інтэрактыўныя тэхналогіі, лёгкае пераадоленне моўнага бар'еру.

Нягледзячы на паверхневую хаатычнасць інтэрнэт-кантэнта, віртуальная культурная прастора мае свае аўтарытэтыныя сацыякультурныя інстытуты і службовыя рэсурсы, якія ўзнікаюць у выніку актыўнага ўзаемадзеяння і ўзаемаўплывання, развіцця рэальнай і віртуальнай прасторы ў межах сусветнай культуры, і адзін з найбольш яркіх прыкладаў гэтага працэсу – станаўленне і развіццё музея як элемента віртуальнай культурнай прасторы.

ЛІТАРАТУРА

1. About Digidult [Electronic resource]. – Mode of access: <http://www.digidult.it/about/>. – Date of access: 20.05.2016.
2. Bell, D. An introduction to cybercultures / David Bell, 2001. – London; New York : Routledge, 2001. – VIII, 246 c.
3. McKenzie, J. Building a Virtual Museum Community / Jamie McKenzie [Electronic resource]. – Los Angeles, 1995. – Mode of access: <http://fromnowon.org/museum/museweb.html>. – Date of access: 20.05.2016.
4. Schweibenz, W. The Development of Virtual Museums / Werner Schweibenz [Electronic resource]. – ICOM NEWS, N: 3, 2004, p. 3. – Mode of access: http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/ICOM_News/2004-3/ENG/p3_2004-3.pdf. – Date of access: 20.05.2016.
5. Virtual Museum Transnational Network [Electronic resource]. – Mode of access: <http://v-must.net/virtual-museums/what-virtual-museum>. – Date of access: 20.05.2016.
6. Аб зацвярджэнні Дзяржаўнай праграмы «Культура Беларусі» на 2011 – 2015 гады. Пастанова Савета Міністраў Рэспублікі Беларусь ад 26 снежня 2010 г. № 1905 // Национальный реестр правовых актов Республики Беларусь [Электронный ресурс]. – 2011. – Режим доступа: [http://www.pravo.by/pdf/2011-11/2011-11\(029-091\).pdf](http://www.pravo.by/pdf/2011-11/2011-11(029-091).pdf). – Дата доступа: 20.05.2016.
7. Артамонов, А. Чтобы представить, что такое виртуальный музей... / А. Артамонов // Мир Музея. – 2010. – № 10/278. – С. 51.
8. Быстрова, А. Н. Структура культурного пространства : дис. ... д-ра филос. наук : 09.00.12 / А. Н. Быстрова. – Томск, 2004. – 407 с.

REFERENCES

1. About Digidult [Electronic resource]. – Mode of access: <http://www.digidult.it/about/>. – Date of access: 20.05.2016.
2. Bell, D. An introduction to cybercultures / David Bell, 2001. – London; New York : Routledge, 2001. – VIII, 246 c.
3. McKenzie, J. Building a Virtual Museum Community / Jamie McKenzie [Electronic resource]. – Los Angeles, 1995. – Mode of access: <http://fromnowon.org/museum/museweb.html>. – Date of access: 20.05.2016.
4. Schweibenz, W. The Development of Virtual Museums / Werner Schweibenz [Electronic resource]. – ICOM NEWS, N: 3, 2004, p. 3. – Mode of access: http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/ICOM_News/2004-3/ENG/p3_2004-3.pdf. – Date of access: 20.05.2016.
5. Virtual Museum Transnational Network [Electronic resource]. – Mode of access: <http://v-must.net/virtual-museums/what-virtual-museum>. – Date of access: 20.05.2016.
6. Ab zatsvyardzhenni Dzyarzhauunay pragramy “Kultura Belarusi” na 2011-2015 gady. Pastanova Saveta Ministrau Respubliki Belarus ad 26 snezhnya 2010 g. № 1905 // Natsionalnyy reyestr pravovyykh aktov Respubliki Belarus [Elektronnyy resurs]. – 2011. – Rezhim dostupa: [http://www.pravo.by/pdf/2011-11/2011-11\(029-091\).pdf](http://www.pravo.by/pdf/2011-11/2011-11(029-091).pdf). – Data dostupa: 20.05.2016.
7. Artamonov, A. Chtoby predstavit, chto takoye virtualnyy muzey... / A. Artamonov // Mir Muzeya. – 2010. – № 10/278. – S. 51.
8. Bystrova, A. N. Struktura kulturnogo prostranstva : dis. ... d-ra filios. nauk : 09.00.12 / A. N. Bystrova. – Tomsk, 2004. – 407 s.