

Бабанова А.М.

ВИРТУАЛЬНЫЙ ОБЪЕКТ КАК ПАМЯТНИК СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЫ
В МУЗЕЕ: МУЗЕЕФИКАЦИЯ И ЭКСПОНИРОВАНИЕ ЭЛЕКТРОННЫХ ИГР
(НА ПРИМЕРЕ МУЗЕЯ ФИНСКИХ ИГР В г. ТАМПЕРЕ)

Бабанова, Анастасия Михайловна— магистр музеологии, лаборант, Государственный Эрмитаж, выпускник кафедры Музейного дела и охраны памятников, Россия, Санкт-Петербург, babanova.anastasi@yandex.ru.

Особенности современного мира, связанные с активизацией, ускоренным ритмом жизни, высокими темпами развития технологий, не могли не отразиться на музеях, которые стараются идти в ногу со временем и осваивать новые направления деятельности. Широкое распространение мультимедиа и цифровых технологий, повсеместное использование сети Интернет, создание программ виртуальной и дополненной реальности и расширение области их применения—все это уже является частью нашей действительности, а виртуальные объекты становятся частью цифрового наследия. Виртуальные объекты рассматриваются как самостоятельные памятники современной культуры, достойные сохранения в памяти будущих поколений. В данной работе анализируются особенности виртуальных объектов, их ценностные характеристики и связи со свойствами музейных предметов, оценивается возможность того, что виртуальные объекты найдут свое место в составе музейных коллекций. Акцентируется значимость электронных игр в данном контексте, поскольку они уже имеют свою богатую историю. Рассмотрены способы сохранения и экспонирования таких игр с использованием современной и аутентичной техники, с адаптацией программ и без их изменения. Представлен обзор существующих экспозиций электронных игр в Музее финских игр г. Тампере (Финляндия), которые выступают в качестве наглядных примеров практической реализации методов экспонирования артефактов виртуальной среды.

Ключевые слова: виртуальный объект, современная культура, музей, компьютерные игры, Музей финских игр, музеификация, экспонирование.

VIRTUAL OBJECT AS A MONUMENT OF MODERN CULTURE IN MUSEUM:
MUSEUMIFICATION AND EXHIBITING OF ELECTRONIC GAMES
(A CASE OF THE MUSEUM OF FINNISH GAMES IN TAMPERE)

Babanova, Anastasia Mikhailovna—MA in Museology, assistant, the State Hermitage Museum, Alumni of the Department of Museum Work and Preservation of Monuments, Russian Federation, Saint-Petersburg, babanova.anastasi@yandex.ru.

The features of the modern world associated with activation, accelerated pace of life, high pace of technological development could not help but affect museums, which now try to keep up with the times and master new areas of activity. The widespread use of the Internet, multimedia and digital technologies, creation of virtual and augmented reality programs and expansion of their scope—all this is already part of our reality, and virtual objects are becoming part of the digital heritage. The article considers virtual objects as independent monuments of

modern culture, which are worthy of preservation for future generations. The author analyzes the features of virtual objects, their value characteristics, relationships with the properties of museum objects and the possibility for virtual objects to take their place in museum collections. The importance of electronic games and their rich history is emphasized. Methods of saving and exhibiting such games using modern and authentic techniques with adaptation of programs and without changing them are presented. A review is made of the existing exhibitions of electronic games at the Finnish Games Museum in Tampere, Finland, which serve as good examples of the practical implementation of the methods for exhibiting virtual environment artifacts.

Key words: virtual object, modern culture, museum, the Finnish Games Museum, museification, exhibition.

Технический прогресс стремительно ускоряется от века к веку, в информационно-коммуникационной технике его темпы нарастают еще быстрее: в последние десятилетия произошел решительный скачок в развитии программного обеспечения для компьютеров, планшетов, смартфонов и других гаджетов, активно совершенствуются и сами устройства, улучшаются их технические характеристики. В частности необходимо отметить заметный прогресс компьютерной графики и технологий виртуальной реальности. Игровая индустрия, а именно та ее сфера, которая связана с созданием компьютерных игр и игр для консолей, также очень разрослась и качественно улучшилась. Однако, нельзя забывать то, с чего все начиналось, и как мы дошли до таких невероятных технических чудес, которые можно наблюдать в данной сфере сейчас, и именно здесь должны прийти на помощь музеи. Некоторые виртуальные объекты уже стали частью нашей культуры, нашей истории. И сейчас мы можем наблюдать бурное развитие электронной культуры, которая, по словам Л.В. Басовой, «представляет собой совокупность результатов творчества и коммуникации людей в условиях внедрения IT-инноваций, характеризующаяся созданием единого информационного пространства, виртуальной формой выражения, дистанционной технологией, либеральностью контента, которая включает как собственно виртуальные феномены, так и виртуальные аналоги реальных объектов»¹. Ее памятники заслуживают сохранения и демонстрации в музеях как отражение современной культуры, объекты цифрового наследия.

Возможно, на данный момент виртуальные объекты не совсем подходят под общепринятые определения «музейного предмета». Так, согласно Словарю актуальных музейных терминов, «музейный предмет — движимый объект культурного и природного наследия, первоисточник знаний и эмоций, изъятый из среды бытования или музеефицированный вместе с фрагментом среды и включенный в собрание музейное»², а по определению А.М. Разгона, музейный предмет является извлеченным из реальной действительности предметом музейного значения, включенным в музейное собрание и способным длительно сохраняться³. В.Ю. Дукельский считает, что музейный предмет — это «предметный результат человеческой деятельности или движимый памятник естественной истории, ставший объектом ценностного восприятия и включенный после соответствующей научной

¹ *Басова Л.В.* Феномены электронной культуры как гетерогонные пространства // *Философия и культура*. 2015. № 11 (95). С. 16–20.

² *Каулен М.Е., Сундиева А.А., Чувилова И.В., Черкаева О.Е., Борисова М.В., Хаханова Л.П., Скрипкина Л.И.* Словарь актуальных музейных терминов // *Музей*. 2009. № 5. С. 56.

³ Цит. по: *Цуканова В.Н.* Музейный предмет и исторический источник. К вопросу о соотношении понятий // *Актуальные проблемы советского музееведения*. М., 1987. С. 11.

обработки в состав музейного собрания»⁴. Виртуальные объекты — это объекты, не существующие как материальная, фактическая данность, но происходящие и существующие в виртуальном пространстве при определенных условиях, в частности, в пространстве, создаваемом современными технологиями. Отличительные особенности виртуального объекта не позволяют ему полностью соответствовать представленным истолкованиям понятия «музейный предмет», поскольку он существует только в виртуальности, из которой его изъятие невозможно по определению. У него есть материальный носитель и он, безусловно, важен для полноты картины представления виртуального объекта, но любой носитель информации можно заменить без значительного вреда для самой информации, что обеспечивает возможность длительного сохранения таких объектов.

Виртуальный объект — это, прежде всего, воплощенная в виртуальном мире идея, она уникальна, но ее можно увидеть на многих экранах в разных точках земного шара, если она доступна в сети Интернет или растрована на электронных носителях. По сути, виртуальные объекты — это кодовый набор, но именно из этой сложной кодовой структуры на сегодняшний день и складываются плоды творчества множества наших современников, которые, вкладывая свои знания и труд, создают уникальные виртуальные произведения, являющиеся частью цифрового культурного наследия. Данные объекты по своим ценностным характеристикам могут быть достойны сохранения музейными институциями. Неслучайно их значимость была закреплена и на международном уровне с принятием в октябре 2003 г. на 32-ой Генеральной конференции ЮНЕСКО Хартии о сохранении цифрового наследия⁵. В Этическом кодексе ИКОМ для музеев отмечено, что музеи приобретают, сохраняют, изучают, экспонируют и пропагандируют как материальные, так и нематериальные свидетельства человеческой деятельности и окружающей среды⁶, поэтому современное цифровое искусство, компьютерная графика и технологии игровой индустрии, значимые веб-страницы и их контент смогут занять место наравне с материальными музейными предметами в существующих музеях или стать основой для создания новых. В некоторых музеях так уже происходит.

Принимая это во внимание, можно предположить, что сейчас начинают активно появляться не только виртуальные музеи, но и «виртуальные музейные предметы», виртуальные объекты, которые являются полноправной частью музейных коллекций. Подобные творения могут служить первоисточниками знаний и эмоций и могут обладать всеми свойствами музейного предмета⁷, такими как информативность, аттрактивность, экспрессивность, ассоциативность и репрезентативность. Следует помнить, что на них всегда придется смотреть через электронное окно, в котором они проецируются, но с повышением качества изображений на мониторах, развитием программ виртуальной реальности, прогрессом в создании голограмм и проецируемых изображений высочайшего качества, возможности представления виртуальных объектов аудитории только возрастут.

⁴ Дукельский В.Ю. Терминологические проблемы теории музейного предмета // Музейные термины. Терминологические проблемы музееведения. М., 1986. С. 34.

⁵ Хартия о сохранении цифрового наследия. См. по адресу: https://www.un.org/ru/documents/decl_conv/conventions/digital_heritage_charter.shtml (ссылка последний раз проверялась 23.04.2019).

⁶ Этический кодекс ИКОМ для музеев. См. по адресу: https://icom.museum/wp-content/uploads/2018/07/code_russia2013-1.pdf (ссылка последний раз проверялась 23.04.2019).

⁷ Мастеница Е.Н., Шляхтина Л.М. Музейный предмет как объект культуры: актуальные проблемы интерпретации // Рубежи памяти: музей и наследие современной культуры. СПб., 2015. С. 185–190.

Электронные игры — один из видов виртуальных объектов, заслуживающих внимания, которые своим появлением сильно повлияли как минимум на игровую культуру, да и в целом на жизнь, прежде всего, молодого поколения. Одна из первых электронных игр и первый компьютер, предназначенный для развлечений, были созданы еще в 40-е гг. XX в. Игровой автомат *Nimatron*, предназначенный для игры в *Nim*⁸, сконструировал американский физик Э. Кондон. Устройство было представлено на нью-йоркской Всемирной выставке в 1940 г., и в том же году на него был выдан патент. Хотя некоторые источники ведут отчет истории компьютерных игр от «ОХО» — компьютерного варианта крестиков-ноликов, созданного А.С. Дугласом в 1952 г., или от «*Tennis for Two*», игры У. Хигинботама 1958 г. Как пишут современные исследователи: «В 1968 году Ральф Баер, который позже стал известен как “Король Видеоигр”, запросил патент на раннюю версию игровой консоли “*Television Gaming and Training Apparatus*” <...> Вместе с *Magnavox* он работал над созданием первой консоли, названной “*Magnavox Odyssey*” в 1972 году»⁹. Создание многочисленных игровых автоматов в 1970-е гг. способствовало началу «Золотого века аркад». С широким распространением персональных компьютеров в 1980–1990-е гг. игровая индустрия приобрела огромную аудиторию и платформу для продвижения своих разработок и уже на данный момент существует множество компаний, занимающихся созданием игр, их улучшением, продвижением.

Как виртуальные объекты с уже богатой историей и большим значением для современной культуры, электронные игры имеют право на сохранение, в том числе музейными институциями. Музеефикация электронных игр может производиться как вместе с аутентичными носителями и устройствами воспроизведения (компьютеры, приставки, портативные игровые платформы и т.п.), так и без них. Так как наиболее важным составляющим компонентом является именно само программное обеспечение, в котором и заключена суть игры, то оно вполне может менять материальную основу для своего воспроизведения. Адаптация под другие виды техники также может быть приемлемой. Например, сейчас такие компании как *GOG.com* (ранее «*Good Old Games*») занимаются портированием компьютерных игр на новые операционные системы, что позволяет оценить старые электронные игры на современном оборудовании с новейшим программным обеспечением¹⁰. Кроме того, сохранение игр может включать записи игрового процесса, записи стримов партий в различных компьютерных играх, записанные матчи на международных и внутренних соревнованиях по киберспорту, который в России недавно официально признали полноправным видом спорта¹¹. Но, конечно же, для наиболее полного представления электронных игр лучше использовать технику, для которой они и были написаны. Симбиоз виртуального объекта с его родной технической оболочкой поможет

⁸ *Nim* — древняя стратегическая математическая игра для двух игроков, роль одного из которых берет на себя компьютер.

⁹ Мурлина В.А., Шелякин А.Е. К вопросу об истории развития компьютерных игр // Научные труды Кубанского государственного технологического университета. 2016. № 3. С. 19.

¹⁰ См. по адресу: <https://www.gog.com> (ссылка последний раз проверялась 23.04.2019 г.).

¹¹ Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 29.04.2016 № 470 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта, а также в приказ Министерства спорта, туризма и молодежной политики Российской Федерации от 17.06.2010 № 606 “О признании и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта”» (зарегистрирован 03.06.2016 № 42407). См. по адресу: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201606070022?index=0&rangeSize=1> (ссылка последний раз проверялась 23.04.2019).

точнее воспроизвести атмосферу прошедших времен и ощутить связь с их реальностью. Поэтому комплексное представление материалов в экспозиции, когда демонстрируется и сам виртуальный объект, и его изначальный носитель, и аутентичный технический прибор его воспроизведения, является лучшим вариантом для всестороннего раскрытия темы игровой индустрии того или иного времени.

На настоящий момент уже существует несколько десятков музеев, которые занимаются сохранением и экспонированием самих электронных игр и техники для них. К числу крупнейших принадлежат Берлинский музей компьютерных игр¹² (1997 г.) и Первый Национальный музей видеоигр в США¹³ (2009 г.). Часто музеи могут не специализироваться только на подобных играх, а иметь более широкую тематику, но большая доля экспонатов может быть связана с ними. В данной статье рассматривается Музей финских игр¹⁴ (г. Тампере), который является удобным примером для анализа особенностей экспонирования электронных игр. Музей финских игр появился относительно недавно, он был открыт 5 января 2017 г. в музейном центре Ваприикки города Тампере (Финляндия). Экспозиция посвящена финской игровой культуре и отражает эволюцию не только игр на электронных носителях, но и настольных игр, которые были произведены в Финляндии или же были на пике популярности у населения этой страны и в мире в целом в различные периоды времени. Коллекция электронных игр музея включает в себя компьютерные игры, игры для консолей и мобильных устройств, а также самые современные разработки с применением шлема виртуальной реальности Oculus Rift¹⁵. Любительские проекты соседствуют с профессиональными, что помогает познакомиться с игровой индустрией в полной мере.

Располагается экспозиция Музея финских игр довольно компактно на втором этаже музейного центра Ваприикки и занимает несколько залов. Основное пространство музея разделено на несколько зон, посвященных настольным играм, электронным играм и косплею¹⁶, при этом многие электронные экспонаты разного времени представлены на современных однотипных технических устройствах, но позволяющих полноценно увидеть и оценить представленные на них виртуальные объекты. В нескольких маленьких залах воссозданы обстановки комнат с игровыми консолями последних десятилетий, в этих зонах можно посидеть на винтажных диванах и креслах, полистать популярные книги и журналы того времени, поиграть на аутентичной технике в такие игры как, например, Mario¹⁷. Подлинны здесь как консоли, так и носители, на которых записаны игровые программы. Кроме того, в музее есть отдельный зал, посвященный классическим аркадным¹⁸ автоматам, которые также можно использовать по назначению. Отдельная зона

¹² Computerspielemuseum. См. по адресу: <http://computerspielemuseum.de> (ссылка последний раз проверялась 23.04.2019).

¹³ The National Videogame Museum. См. по адресу: <http://vghmuseum.org/news.shtml> (ссылка последний раз проверялась 23.04.2019).

¹⁴ Музей финских игр. См. по адресу: <http://vapriikki.fi/ru/nayttelyt/suomen-pelimuseo/> (ссылка последний раз проверялась 23.04.2019).

¹⁵ Oculus. См. по адресу: <http://oculus.com> (ссылка последний раз проверялась 23.04.2019).

¹⁶ Косплей—«костюмированная игра» в образе персонажа из книги, фильма, мультфильма, сериала, игры. Распространенное хобби, заключающееся в создании костюма и игре за выбранного героя, с копированием его характера, мимики и пластики тела.

¹⁷ Mario—одна из самых больших серий видеоигр в истории, которая была разработана компанией Nintendo, в жанре платформера, главным героем серии является водопроводчик Марио.

¹⁸ Аркада—жанр игр, для которых характерны короткая продолжительность партии, но интенсивный игровой процесс.

в основном помещении выделена под лекторий, который музей предоставляет для проведения различных встреч, семинаров.

Экспозиция музея характеризуется высокой степенью интерактивности: большинство электронных и настольных игр можно опробовать прямо на месте. Однако около одного экспоната трудно находиться и изучать его нескольким людям одновременно. Как правило, для того, чтобы по достоинству оценить электронную игру, посетитель должен быть один на один с ней, за исключением игр с несколькими участниками. Именно поэтому, оказавшись в музее в составе большой группы, трудно с ним хорошо ознакомиться. Индивидуальному посетителю или очень небольшой экскурсионной группе будет здесь гораздо комфортнее. Посетитель, придя на подобную выставку, в первую очередь, конечно, захочет именно поиграть, но и о познавательной составляющей забывать не стоит, большинство экспонатов сопровождаются этикетками на финском и английском языках с подробными развернутыми описаниями. Дизайн экспозиции (белые стены, витрины белые или светлые, однотонные, с древесной фактурой) позволяет сосредоточиться на самих виртуальных экспонатах, хотя, возможно, в некоторых случаях можно было бы дополнить экспозицию красочными изображениями персонажей из представленных игр. Площадь музея достаточно небольшая для раскрытия такой обширной темы, как игровая индустрия в Финляндии, но музей сделал достаточно успешную попытку раскрыть все грани этого явления.

Если значимость представления музея и его коллекции в виртуальном пространстве уже не вызывает сомнений, то новые формы репрезентации, статус виртуальных музеев и виртуальных объектов становятся предметами дискуссий. Виртуальные объекты можно рассматривать и как вспомогательные материалы, так и в качестве самостоятельных единиц культурного наследия, которые представляют собой цифровые оригиналы и обладают музейной значимостью. Некоторые музеи уже начали включать такие объекты в свои коллекции, а есть и такие, которые базируются только на них. Чаще всего виртуальные объекты являются основой фондов музеев электронных игр, музеев с цифровым искусством. О виртуальных объектах как новых «виртуальных музейных предметах» говорят не так много. Однако, если существуют виртуальные музеи и если виртуальный контент присутствует на экспозициях в качестве одного из ключевых элементов выставки, то должны существовать и как минимум виртуальные экспонаты. В случае, если речь идет об оригинальном объекте, для которого виртуальная среда является родной, который был создан здесь и продолжает свою жизнь в этой иной реальности, а также имеет культурную, художественную или иную ценность для общества, нужно говорить уже именно о «виртуальном музейном предмете». Электронные игры в их виртуальном явлении посредством программного обеспечения, которое и является главной ценностью, без которой техника останется просто безжизненным металлом с черным экраном, вполне достойны занять место в музейных коллекциях. Носители и воспроизводящая техника, безусловно, важны и имеют ценность как самостоятельные памятники, но они являются лишь средством для сохранения и демонстрации виртуальных объектов, если говорить не о музеях науки и техники, а именно о музеях компьютерных игр, видеоигр и т.п., в которых акцент делается на самом процессе и характере игры.

Список литературы

Баева Л.В. Феномены электронной культуры как гетеротопные пространства // Философия и культура. 2015. № 11 (95). С. 1618–1625.

Дукельский В.Ю. Терминологические проблемы теории музейного предмета // Музейные термины. Терминологические проблемы музееведения. М.: [Б. и.], 1986. С. 27–35.

Каулен М.Е., Сундиева А.А., Чувилова И.В., Черкаева О.Е., Борисова М.В., Хаханова Л.П., Скрипкина Л.И. Словарь актуальных музейных терминов // Музей. 2009. № 5. С. 47–68.

Мастеница Е.Н., Шляхтина Л.М. Музейный предмет как объект культуры: актуальные проблемы интерпретации // Рубежи памяти: музей и наследие современной культуры. СПб.: [Б. и.], 2015. С. 178–190.

Мурлина В.А., Шелякин А.Е. К вопросу об истории развития компьютерных игр // Научные труды Кубанского государственного технологического университета. 2016. № 3. С. 18–26.

Цуканова В.Н. Музейный предмет и исторический источник. К вопросу о соотношении понятий // Актуальные проблемы советского музееведения. М.: [Б. и.], 1987. С. 9–16.

References

Baeva, L.V. Fenomeny jelektronnoj kul'tury kak geterotopnye prostranstva [Phenomena of electronic culture as heterotopic spaces], in *Filosofija i kul'tura*. 2015. Vol. 11 (95). P. 1618–1625. (in Rus.).

Cukanova, V.N. Muzejnyj predmet i istoricheskij istochnik. K voprosu o sootnoshenii ponjatij [Museum objects and historical source. On the correlation of concepts], in *Aktual'nye problemy sovetskogo muzevedenija*. Moscow: [without name of publisher], 1987. P. 9–16. (in Rus.).

Dukelskij, V.U. Terminologicheskie problemy teorii muzejnogo predmeta [Terminological problems of the theory of a museum object], in *Muzejnye terminy. Terminologicheskie problemy muzevedenija*. Moscow: [without name of publisher], 1986. P. 27–35. (in Rus.).

Kaulen, M.E., Sundieva, A.A., Chuvilova, I.V., Cherkaeva, O.E., Borisova, M.V., Hahanova, L.P., Skripkina, L.I. Slovar' aktual'nyh muzejnyh terminov [Dictionary of current museum terms], in *Muzej*. 2009. Vol. 5. P. 47–68. (in Rus.).

Mastenica, E.N., Shljachtina, L.M. Muzejnyj predmet kak obekt kul'tury: aktual'nye problemy interpretacii [A museum object as an object of culture: actual problems of interpretation], in *Rubezhi pamjati: muzej i nasledie sovremennoj kul'tury*. Saint-Petersburg: [without name of publisher], 2015. P. 178–190. (in Rus.).

Murlina, V.A., Sheljakin, A.E. K voprosu ob istorii razvitija komp'juternyh igr [On the history of computer games], in *Nauchnye trudy Kubanskogo gosudarstvennogo tehnologicheskogo universiteta*. 2016. Vol. 3. P. 18–26. (in Rus.).