

самоуважения и признания мировым сообществом. Утраты культурных ценностей невосполнимы и необратимы.

#### Библиографический список

1. *Конвенция об охране Всемирного культурного и природного наследия* [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://whc.unesco.org/larecive/convention-ru.pdf>, свободный. – Заглавие с экрана. – Яз. рус.
2. *Конвенция об охране нематериального культурного наследия*. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://www.minervaplus.ru/docums/Konvetsiya\\_ob\\_ohrane\\_nematerial\\_kulturnogo\\_naslediya.pdf](http://www.minervaplus.ru/docums/Konvetsiya_ob_ohrane_nematerial_kulturnogo_naslediya.pdf), свободный. – Загл. с экр. – Яз. рус.
3. *Конституция Российской Федерации*. [Текст] : офиц. текст. – М., 1993.
4. *Постановление Правительства РФ от 26.04.2008 г. № 315* «Об утверждении положения о зонах охраны объектов культурного наследия (памятников истории и культуры) народов Российской Федерации» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.realtymag.ru/laws/429>, свободный. – Заглавие с экрана. – Яз. рус.
5. *Правительство Астраханской области*. Постановление о концепции отраслевой целевой программы «Развитие культуры и сохранение культурного наследия Астраханской области на 2008–2010 годы» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [www.jilkin.ru](http://www.jilkin.ru), свободный. – Заглавие с экрана. – Яз. рус.
6. *Правительство Санкт-Петербурга*. Постановление от 1 ноября 2005 года № 1681, «О Петербургской стратегии сохранения культурного наследия». Федеральный закон № 73-ФЗ «Об объектах культурного наследия» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://gov.spb.ru/gov/admin/otrasl/c\\_govcontrol/proekt](http://gov.spb.ru/gov/admin/otrasl/c_govcontrol/proekt), свободный. – Заглавие с экрана. – Яз. рус.

### ВИРТУАЛЬНОЕ КУЛЬТУРНОЕ НАСЛЕДИЕ В РЕАЛЬНОМ И ВИРТУАЛЬНОМ МИРЕ

А.П. Романова, С.Н. Якушников  
(Россия, г. Астрахань)

**Аннотация.** Рассмотрена проблема соотношения такого нового явления, как виртуальная реальность, и культурного наследия. Авторы полагают, что под культурным наследием понимают слишком узкий круг явлений, а новые феномены информационного общества полностью игнорируются. Необходимы усилия самых разнообразных ученых по осмыслению феномена виртуальной реальности и различных ее составляющих. Она полностью подходит под определение «достижения человеческого общества», а значит, отдельные ее элементы требуют внимательного и бережного к себе отношения. Для будущих поколений очень важно получить полную информацию о сегодняшнем времени, а возможности некоторых форм виртуальной реальности просто безграничны в этом вопросе. Забвение некоторых форм этой реальности приводит к потере очень важного пласта современной культуры.

**Annotation.** The article “Virtual cultural heritage in a virtual reality” deals with a very important phenomenon of nowadays – virtual reality as a new reality that shares many common features with physical reality. The scientists paid a lot of attention in definition of cultural heritage in past historical perspective but ignored a new phenomenon that changed very quickly – virtual reality. The authors tried to pay attention to this problem because every moment some elements of this reality stop to exist, changed by new elements, programs or forms. Our task is to make all possible to save them for future generations because they are a real source of information about nowadays, our trends, our desires, etc.

**Ключевые слова:** виртуальная реальность, культурное наследие, материальное и нематериальное культурное наследие, мультимедийная продукция, социальные сети, блоги.

**Key words:** virtual reality, cultural heritage, material cultural heritage, intangible cultural heritage, multimedia, computer programs, software, social networking, blogging.

Вряд ли современный человек мыслит себя вне виртуального пространства. Виртуальный мир, виртуальная реальность (ВР)<sup>1</sup>, или «виртуалка», как часто для удобства называют это явление, прочно вошел в наш естественный мир, замещая многие его функции и свойства: информационную, образовательную, рекреативную, экономическую и т.д. Виртуальный мир, хотя и является несколько иллюзорным, да и часто оперирует иллюзорными понятиями (виртуальные деньги, виртуальная любовь, виртуальные брачные отношения и т.д.), вместе с тем приносит отнюдь не виртуальную прибыль его создателям. Сложно избежать искушения, чтобы не назвать его неким симулякром реальной жизни, всего лишь искусственным подобием, однако это было бы большим упрощением, точнее – нашей неспособностью перестроиться, взглянуть на него с позиции не вчерашнего, а сегодняшнего и даже завтрашнего дня.

Виртуальный мир дает нам массу возможностей для решения проблем реального мира, упрощает их, повышает доступность к информационным ресурсам, снижает финансовые затраты на информационное обеспечение, повышает информационную мобильность и т.д.

Сфера культуры, как самая объемная (в информационном плане), уже давно вовлечена и «обречена» пересекаться с виртуальной средой, плавно перетекать в нее или черпать из нее дополнительные ресурсы.

Именно поэтому сфера виртуальной культуры подвержена наибольшим трансформациям со знаком плюс и со знаком минус. Мы восхищаемся возможностью посещать виртуальные музеи, но сетуем из-за обилия секса, насилия и прочего в виртуальном мире.

Но боясь виртуального пространства и цифровых технологий, мы уподобляемся обывателям XIX в., которые пугались паровозов, автомобилей, трамваев, с недоверием относились к телефонам и т.д.

В 1936 г. известный немецкий философ Вальтер Беньямин в своей известной работе «Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости» весьма критически отнесся к факту возможности репродуцирования произведений искусств, говоря о том, что техническое воспроизводство приводит к потере самой ауры, духа произведения, обедняет его, лишает его «личной истории», которая порой возникает в результате смены владельцев этого произведения, каких-то особенностей его обнаружения и т.д. [1].

Во многом прославленный философ был прав, однако никому и не приходит в голову ставить знак равенства между произведением и его копией или даже между слепком с греческой статуи, чем так любили заниматься древние римляне, и сегодняшней пластиковой или гипсовой миниатюрной копией, которая продается туристам за пару долларов.

Художественная дистанция между ними огромна, но и задачи различны. Вместе с тем они выполняют порой очень схожие функции, но только для разной аудитории. Для одной аудитории достаточно фотографии или картинки в учебнике, а для другой даже самого оригинала будет недостаточно, так как для полного восприятия конкретного произведения искусства потребуется масса самых различных дополнительных средств – технических, архивных и т.д.

Но и вряд ли ценитель искусства должен игнорировать репродукции, в виде фотографий или в виде цифровых изображений. В любом случае, они помогут специалисту полнее изучить объект, дадут возможность анализировать его вне стен музея или хранилища: сфотографированный с помощью особых приборов, объект приоткрывает свои тайны, невидимые невооруженным глазом и т.д.

Новые технологии позволяют весьма экономично располагать информацию, накапливать ее и представлять в различных форматах: текстовом, визуальном, видео, аудио и т.д. 3D-технологии дают нам возможность рассмотреть объект в нескольких ракурсах, развернуть его и т.д.

К сожалению, посещение различных удаленных объектов архитектуры не всегда доступно для широкой публики, в то же время виртуальные технологии представляют возможность составить общее представление об этих объектах, прочесть о них, познакомиться с историческим или общекультурным фоном, посмотреть на объект в режиме онлайн.

Все это делает виртуальные технологии незаменимым помощником при работе объектами культурного наследия. Они облегчают процесс информированности общественности по проблемам сохранения объектов культурного наследия, помогают отслеживать состояние этих объектов, создавать базу данных, позволяют осуществлять доступ к ней и т.д.

---

<sup>1</sup> Виртуальная реальность (ВР) противопоставит физической реальности (ФР).

Новые виртуальные технологии и распространение их в обществе постоянно приводят к созданию новых методологий по сохранению культурного наследия. Особенно важен тот факт, что очень часто эти технологии помогают сближать культурные или природные объекты с носителями конкретной культуры. Примером этому может служить интернет-проект Rio-H, посвященный некоторым объектам Рио-де-Жанейро [3, р. 132–152]. Он позволил «сблизить» кариота – жителя Рио-де-Жанейро – с культурным ландшафтом, в котором он проживает, дать представление о тех домах, в которых он живет, соседних домах или даже обо всем районе в целом. Это пробудило огромный интерес у жителей Рио-де-Жанейро к своей истории, к городу и способствовало повышению их образовательного уровня.

Подобные проекты хороши еще и тем, что дают возможность всем пользователям размещать на сайтах проекта свой материал: текстовый, фото или видео, что значительно расширяет их фактологическую базу.

В этом плане виртуальные технологии позволяют сделать культурный объект достоянием общечеловечности, а не узкого круга специалистов. И хотя основной проблемой глобализирующегося мира является именно сохранение, вместе с тем, важно не только сохранить эти объекты, законсервировав их, а вписать в современный культурный ландшафт, или точнее социализировать их, заставить служить новым поколениям в деле развития их культуры. Иначе само сохранение объекта, без участия широких слоев населения, без осознания населением значимости этого объекта не имеет никакого значения.

Но виртуальная реальность, помимо утилитарного аспекта в деле сохранения культурного наследия, имеет еще одну непосредственную связь с культурным наследием. Как правило, эта связь практически никак пока не осознана ни учеными, ни тем более общественностью. К сожалению, мы рассматриваем ВР как нечто отчужденное от ФР, и значит от нас. Грань, разделяющая ВР и ФР, весьма относительна, ведь ВР не может существовать вне человека и вне человеческой культуры. ВР является частью культуры. Мы воспринимаем ее с точки зрения традиционной аксиологии, на нее возлагаются те же функции, что и на многие технологические новинки. Таким образом, ВР – продукт нашей жизнедеятельности, и даже более – определенное достижение человеческой мысли, динамично развивающаяся и постоянно совершенствующаяся.

Не следует забывать, что ВР не может существовать вне технологических достижений, вне определенных носителей, с помощью которых и происходит реализация или актуализация ВР: компьютеров, мониторов, Всемирной паутины, модемов, интернет-провайдеров с их аппаратурой связи и т.д. Из этого может следовать лишь один вывод: противопоставление виртуальной и физической реальностей условно и надуманно [4, р. 35–48].

Таким образом, ВР является частью и материальной и духовной культуры, так как, несомненно, представляет собой достижение человеческой мысли.

Историки техники уже давно осознали значимость сохранения объектов материальной культуры, связанных с компьютерными технологиями. Существуют и музеи, в которых можно увидеть старые компьютеры, старые дисководы, старые носители (гибкие диски, первые лазерные диски, разработанные фирмой Сони и Филипс, которые в десятки раз больше современных) и т.д. Все они представляют огромный интерес для историков науки и техники, так как демонстрируют пути формирования технологической мысли. Наблюдая за ними, мы как бы можем «прикоснуться» к тому культурному фону, который окружал людей несколько десятков лет назад. Анализируя эволюцию этих устройств, мы можем понять направление человеческой мысли, прогнозировать их дальнейшее развитие.

Однако еще большую важность имеют те аспекты виртуальной реальности, которые напрямую нельзя пощупать или выставить на музейном стенде. Речь идет про те объекты культуры, которые, по классификации ЮНЕСКО, принято называть нематериальным культурным наследием (*intangible cultural heritage*).

«Нематериальное культурное наследие» означает обычаи, формы представления и выражения, знания и навыки, – а также связанные с ними инструменты, предметы, артефакты и культурные пространства, – признанные сообществами, группами и, в некоторых случаях, отдельными лицами в качестве части их культурного наследия. Такое нематериальное культурное наследие, передаваемое от поколения к поколению, постоянно воссоздается сообществами и группами в зависимости от окружающей их среды, их взаимодействия с природой и их истории и формирует у них чувство самобытности и преемственности, содействуя тем самым уважению культурного разнообразия и творчеству человека. Для целей настоящей Конвенции принимается во внимание только то нематериальное культурное наследие, которое согласуется с существующими международно-правовыми

актами по правам человека и требованиями взаимного уважения между сообществами, группами и отдельными лицами, а также устойчивого развития» [2].

Как ни странно, но виртуальная реальность, как некое достижение человеческой мысли, сама попадает под определение культурного наследия. Мы пользуемся ей, восхищаемся или ругаем ее, но выражая к ней свое отношение, мы не задумываемся, что перед нами уникальное творение человеческих рук и человеческого интеллекта, постоянно рождающее многочисленные формы: форумы, блоги, телеконференции и т.д. Дело доходит до того, что не только простые пользователи Всемирной паутины, но и президенты, и губернаторы заводят свои блоги, оставляют послания в Twitter и т.д.

Но здесь возникает несколько методологических проблем. Во-первых, как правило, под квалификацию «объект культурного наследия» попадают те объекты или явления, которым угрожает исчезновение или некая угроза. Виртуальной реальности никто не угрожает, правда, в различных странах постоянно ведутся разговоры об ограничении «вседозволенности» Интернета. Вместе с тем надо понимать, что нам угрожает не Интернет как таковой, а отдельные его проявления, хотя никто еще не выяснил степень их угроз. Чаще всего разговоры ведутся на уровне «нравится / не нравится». Но отсутствие видимых угроз ВР еще не означает, что она не может попасть под определение «культурное наследие». Сама по себе она уже является особым культурным феноменом, требующим внимательного и вдумчивого к себе отношения.

Во-вторых, не совсем понятно, следует ли рассматривать ВР в качестве объекта культурного наследия в целом или вести речь об отдельных объектах или проектах, учитывая их степень воздействия на человеческую культуру и ту роль, которую они играют в формировании некой новой культуры. Вероятно, необходимо более глубокое осмысление роли ВР в формировании человеческого общества будущего, а это возможно, если мы учтем все этапы формирования ВР, не дадим исчезнуть в этой ВР первому блогу или первой записи в Twitter, Facebooke, Livejournale, первому запросу первой поисковой системы Archie, о которой теперь помнят только узкие специалисты. А поисковые системы Veronica, Jughead и т.д. – их уже не существует, однако их роль в формировании дальнейших поисковых систем очень велика.

Как нам кажется, учитывая ту быстроту, с которой эта виртуальная среда меняется, просто необходимо, чтобы мы осознали ее для человеческой культуры, вписали ее в перечень особых динамичных объектов культурного наследия, которым ничто не угрожает, но вместе с тем сама динамика их развития такова, что сохранить какие-то их формы или инварианты просто необходимо.

Музейные работники технических музеев наполняют свои экспозиции различными гаджетами, но вряд ли кто-то задумывается сейчас о множестве форм проявления ВР, которые когда-то существовали, но были заменены на новые, более совершенные, быстродействующие. Их изучение, отбор и сохранение для будущих поколений – очень важная задача.

Для будущих поколений история развития интернет-технологий в их нематериальном проявлении может оказаться незаменимым источником для изучения развития человеческой мысли.

В-третьих, необходимо выработать более четкий критерий оценки культурных ценностей, попадающих под термин «культурное наследие». Здесь еще очень много неясностей, особенно если вести речь про компьютерные технологии, особенно если анализируется программное обеспечение или какие-то программные системы, как уже упомянутые поисковики, или сервисы блоггинга и социальных сетей (Twitter, Facebook, MySpace, Livejournal) и т.д.

Каждая из указанных систем представляет собой уникальный культурный феномен. Доказательством может служить хотя бы вышеупомянутый Facebook, объединяющий в себе страницы 500 млн пользователей со всего мира, а создатель этой сети Марк Цукерберг стал первым самым молодым миллиардером в возрасте 23 лет. Но не это делает данный проект уникальным. То, что М. Цукерберг стал миллиардером в таком молодом возрасте, и доказывает, что созданная им социальная сеть и ей подобные сети востребованы людьми самых разных стран. Именно эти сети формируют на сегодняшний день особую виртуальную культурную среду, попадая в разряд уникальных культурных феноменов XXI в. Ведь, как уже говорилось, только Facebook объединяет 500 млн пользователей, это означает, что данная сеть аккумулирует в себе информацию, какие-либо мысли более млрд человек – неисся-

каемый источник знаний о человечестве начала XXI в. для будущих поколений, да и для сегодняшних специалистов.

Но являются ли эти сети материальным или духовным культурным наследием всего человечества или должны попадать под какую-то другую категорию, необходимо ли прилагать усилия по сохранению всех этапов эволюции этих систем, или под сохранение должны попадать лишь начальные варианты подобных систем?

Конечно, ответ на эти вопросы может быть получен только путем усилия многих ученых из разных областей, возможно, особая роль в принятии решений в данном вопросе должна принадлежать ученым гуманитарных областей, ведь здесь важно, прежде всего, философское и культурологическое осмысление данной проблемы.

На данный момент достаточно сложно воспринять объекты ВР и саму ВР как культурное наследие в силу стереотипности нашего мышления. Однако необходимо обратить внимание на тот факт, что культурное наследие находится в динамично меняющемся проблемном поле с совершенствующимся категориальным аппаратом. В последней трети XX в. вектор исследования в этой области сдвинулся от проблемы «культурной собственности» (cultural property) к проблеме «культурного наследия» (cultural heritage). Это перевело ее из юридической плоскости в философскую и общегражданскую. Однако в русском языке термин «наследие» имеет некий исторический, вековой привкус и как бы латентно подразумевает исторические ценности. Прошло еще слишком мало времени, чтобы воспринимать объекты ВР как историческое **наследие**. Однако мы вполне можем воспользоваться термином «культурное достояние», которое подчеркивает не временной, а «ценностно-наличествующий» аспект, можно сказать в режиме “on-line”.

#### Библиографический список

1. **Беньямин, В.** Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости [Текст] : избранные эссе / В. Беньямин. – М., 1996. – Режим доступа: [http://www.unesco.kz/publications/clt/clt\\_conventions\\_ru-2008.pdf](http://www.unesco.kz/publications/clt/clt_conventions_ru-2008.pdf), свободный. – Заглавие с экрана. – Яз. рус.
2. **Kos, J. R.** Experiencing the City through a Historical Digital System [Text] / J. R. Kos // New Heritage: new media and cultural heritage / ed. Y. E. Kalay, Th. Kvan, J. Affleck. – New York, 2007. – P. 132–152.
3. **Witcomb, A.** The Materiality of Virtual Technologies: A New Approach to Thinking about the Impact of Multimedia in Museums [Text] / A. Witcomb // Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse. – Cambridge, 2007. – P. 35–48.

### РЕГИОНАЛЬНЫЕ ГЕРБЫ КАК НЕМАТЕРИАЛЬНОЕ КУЛЬТУРНОЕ НАСЛЕДИЕ

**О.И. Закутнов**  
(Россия, г. Астрахань)

**Аннотация.** *Символика всегда занимает особое место в любом государстве, так как является подчас основным выражением государственной и национальной идеологии и культуры, своеобразным «олицетворением» страны, одной из составляющих культурного наследия общества.*

**Annotation.** *The symbols always takes a special place in any state as is sometimes the basic expression of the state and national ideology and culture, original “incarnation” the countries, one of components of a cultural heritage of a society.*

**Ключевые слова:** *символ, знак, эмблема, герб, геральдика, культурное наследие.*

**Key words:** *symbol, mark, emblem, the arms, heraldry, cultural heritage.*

Культурное наследие – это исторический опыт, вобравший в себя становление и развитие герботворчества Астраханской области. Развитие культурного процесса прослеживается на постоянном переходе от прошлого к настоящему и будущему, что явно выражено в истории становления и развития региональной символики.

Причины и принципы возникновения региональной символики, их эволюция помогают не только представить ход российской истории, но и приблизить к пони-