

VILNIAUS UNIVERSITETAS

IGNAS KAPLERIS

**SKAITMENINIŲ MEDIJŲ RAIŠKA LIETUVOS MUZIEJŲ
KOMUNIKACIJOJE**

Daktaro disertacija

Socialiniai mokslai, komunikacija ir informacija (08S)

Vilnius, 2014 metai

Disertacija rengta 2010–2014 m. Vilniaus universiteto Komunikacijos fakulteto Muzeologijos katedroje (2012–2014 m.), Bibliotekininkystės ir informacijos mokslų institute (2010–2012 m.)

Mokslinis vadovas:

doc. dr. Rimvydas Laužikas (Vilniaus universitetas, socialiniai mokslai, komunikacija ir informacija – 08S)

TURINYS

ĮVADAS /10

1. MEDIJŲ RAIŠKA MUZIEJAUS SAMPRATŲ KAITOJE /35

1.1. Muziejaus kaip komunikacinės medijos samprata ir savybės/ 35

1.2. Muziejaus 0.0 samprata / 40

1.3. Muziejaus 1.0 samprata / 43

1.4. Dalyvaujamojo muziejaus 2.0 samprata / 49

1.5. Lankytojų įtraukimo į dalyvaujamąjį muziejų lygiai ir sąvokos problematika / 57

1.6. Apibendrinimas / 67

2. SKAITMENINIŲ MEDIJŲ TAIKYMAS LIETUVOS MUZIEJUOSE 1989–2014 METAIS / 70

2.1. Vakarų šalių ir Lietuvos muziejų kompiuterizacijos istorinės prielaidos / 70

2.2. Skaitmeninių IKT taikymas atminties institucijose / 79

2.3. Lūkesčių ciklas Lietuvos muziejuose: nuo technologijos kibirkštis iki nusivylimo įdubos 1989–2003 metais / 85

2.4. Apšvietos šlaitas ir žengimas į produktyvumo plokštumą 2004–2014 metais / 101

2.5. Teisinis-politinis dalyvaujamojo muziejaus įgyvendinimo Lietuvoje kontekstas 2014 metais / 113

2.6. Apibendrinimas / 120

3. PASIRENGIMAS ĮGYVENDINTI DALYVAUJAMĄJĮ MUZIEJŲ VIRTUALIOJE ERDVĖJE / 123

3.1. Socialinės tinklaveikos įrankių muziejų interneto svetainėse tyrimas / 123

3.2. Tyrimo populiacija ir imtis: kiek Lietuvoje yra muziejų ir jų svetainių internete? / 126

- 3.3. Tyrimo rezultatai: socialinės tinklaveikos įrankiai Lietuvos muziejų svetainėse / 131
- 3.4. Lietuvos, JAV, Jungtinės Karalystės, Prancūzijos, Italijos ir Ispanijos muziejų svetainių socialinės tinklaveikos įrankių palyginimas / 143
- 3.5. Virtualių apsilankymų apskaitos problemos Lietuvos muziejų svetainėse / 147
- 3.6. Virtualūs apsilankymai Lietuvos muziejų interneto svetainėse remiantis *Alexa* stebėsenos sistema / 151
- 3.7. Lietuvos muziejai socialinės „Facebook“ medijos paskyrose / 164
- 3.8. Muziejų paskyrų lankytojų „Facebook“ socialinėje medijoje charakteristikos / 167
- 3.9. Lietuvos muziejų klasterizavimas pagal dalyvaujamojo muziejaus raiškos požymius / 177
- 3.10. Apibendrinimas / 185

IŠVADOS / 187

REKOMENDACIJOS MOKSLININKAMS IR MUZIEJININKAMS / 193

ŠALTINIAI / 195

LITERATŪRA / 199

PRIEDAI / 220

PAVEIKSLŲ SĄRAŠAS

- 1 pav. Idėjų ir technologijų įtaka visuomenės, kultūros bei muziejų kaitai (Kapleris, 2014). / 35
- 2 pav. Asmeniniai ir socialiniai muziejaus ir kompiuterio, kaip medijų, padariniai pagal R. Parry (2007). / 37
- 3 pav. Dalyvaujamasis muziejus kaip turinio platforma (pagal N. Simon, 2010). / 51
- 4 pav. Edukacijos teorijos pagal G. E. Heiną (1995). / 55
- 5 pav. Socialinio dalyvavimo muziejuje hierarchija pagal (Simon, Bernstein, 2009). / 58
- 6 pav. Dalyvavimo galios dėsnis (pagal R. Mayfieldą, 2006). / 64
- 7 pav. Pokyčiai XXI a. muziejuose ir bibliotekose (pagal JAV Muziejų ir bibliotekų paslaugų institutą, 2009). / 66
- 8 pav. Medijų raiškos visuomenės ir muziejų sąveikoje evoliucija nuo muziejaus 0.0 iki dalyvaujamojo muziejaus 2.0 sampratų (Kapleris, 2014). / 68
- 9 pav. Skaitmeninių technologijų naudojimas muziejuose (pagal Burton-Jones, 2008). / 74
- 10 pav. Penki technologijos priėmimo etapai E. Roggerso inovacijų sklaidos teorijoje. / 80
- 11 pav. *Gartner* technologijos taikymo lūkesčių ciklas. / 82
- 12 pav. Skaitmeninių IKT taikymo Lietuvos muziejuose lūkesčių ciklas (1989–2014 m.). / 87
- 13 pav. Bendri ir virtualūs apsilankymai Lietuvos muziejuose 2002–2013 m. / 103
- 14 pav. Bendras fizinių lankytojų ir virtualių apsilankymų skaičius ir dinamika LDM 2002–2013 m. / 104
- 15 pav. Lietuvos muziejų skaitmeninių leidinių skaičius 2002–2011 m. / 105
- 16 pav. Virtualių ir tradicinių parodų santykis Lietuvos muziejuose 2002–2013 m. / 106
- 17 pav. Lietuvos muziejų svetainių skaičius ir naudojimas elektroninio pašto paslaugomis 2003–2011 m. / 108

- 18 pav. Suskaitmenintų eksponatų muziejuose skaičius ir santykis su analoginiais eksponatais 2013 m. / 110
- 19 pav. Suskaitmenintų eksponatų skaičius (%) pagal muziejų tipus 2013 m. / 111
- 20 pav. Pirmos kartos saityno (1–9 kriterijai) socialinės tinklaveikos įrankiai (vnt.) Lietuvos muziejų interneto svetainėse. / 133
- 21 pav. Pirmos kartos saityno (1–9 kriterijai) įrankių pasiskirstymas Lietuvos muziejų svetainėse (%). / 135
- 22 pav. Antros kartos saityno (10–24 kriterijai) socialinės tinklaveikos įrankiai Lietuvos muziejų interneto svetainėse. / 136
- 23 pav. Antros kartos saityno (10–24 kriterijai) socialinės tinklaveikos įrankių skaičius (%) Lietuvos muziejų svetainėse. / 138
- 24 pav. Lietuvos muziejų svetainės, pirmą kartą užfiksuotos *Internet archive wayback machine* stebėsenos sistemoje. / 141
- 25 pav. Pirmos kartos saityno (1–9 kriterijai) socialinės tinklaveikos įrankių skaičius (%) Lietuvos, JAV, Jungtinės Karalystės, Prancūzijos, Ispanijos ir Italijos muziejų svetainėse. / 144
- 26 pav. Antros kartos saityno (10–24 kriterijai) socialinės tinklaveikos įrankių skaičius (%) Lietuvos, JAV, Jungtinės Karalystės, Prancūzijos, Ispanijos ir Italijos muziejų svetainėse. / 146
- 27 pav. Lietuvos muziejų svetainių lankytojų kasdien praleidžiamas laikas 2013 m. gruodžio mėn. / 159
- 28 pav. Lietuvos muziejų paskyrų „Facebook“ socialinėje medijoje kūrimo dinamika 2009–2013 m. / 166
- 29 pav. Populiariausios Lietuvos muziejų paskyros „Facebook“ tinkle pagal „Mėgti“ paspaudimus. / 168
- 30 pav. Lietuvos muziejai, turintys geriausias „Facebook“ rodiklio „Kalba apie tai“ duomenis. / 171
- 31 pav. Lietuvos muziejai, turintys geriausias „Facebook“ rodiklio „Buvo čia“ duomenis. / 173
- 32 pav. Lietuvos muziejai, turintys geriausias „Facebook“ lankytojų įsitraukimo rodiklio duomenis. / 174

33 pav. Lietuvos muziejų paskyrų lankytojų amžiaus grupės 2013 m. gruodžio mėnesį. / 177

34 pav. „Facebook“ rodiklių skirtumai tarp pirmo – penkto klasterių muziejų. / 183

35 pav. Visų Lietuvos muziejų „Facebook“ rodiklių rinka ir jos dalis nuo pirmo iki ketvirto klasterių muziejuose. / 184

LENTELIŲ SĄRAŠAS

1 lent. Bendruomenės paslaugų etapai (pagal Oomen, Aroyo, 2011). / 59

2 lent. Dalyvaujamojo muziejaus sprendžiamos tradicinės muziejų komunikacijos su lankytojais problemos (pagal Simon, 2010). / 61

3 lent. Pirmos Lietuvos muziejų interneto svetainės 1999–2001 m. / 94

4 lent. 1997–2002 m. pirmos užfiksuotos kai kurių valstybinių organizacijų, atminties institucijų ir privačių įmonių svetainės. / 95

5 lent. Muziejų svetainės užsienio šalyse 1999–2001 m. / 96

6 lent. Daugiausia (nuo 5 iki 9) socialinės tinklaveikos įrankių turinčios Lietuvos muziejų svetainės. / 139

7 lent. Lietuvos muziejų interneto svetainių atmetimo rodikliai (%) 2013 m. gruodžio mėn. / 153

8 lent. Molėtų ir Lietuvos nacionalinio muziejų svetainių tinklalapių atsivertimų skaičius 2014 m. sausio mėn. / 154

9 lent. Unikalaus lankytojo kasdien peržiūrimų svetainės tinklalapių skaičius Lietuvos muziejų svetainėse 2013 m. gruodžio mėn. / 157

10 lent. Populiariausios interneto svetainės Lietuvoje pagal *Alexa* sistemos duomenis 2013 m. gruodžio mėn. / 160

11 lent. Užsienio šalių muziejų lankomumo rodikliai pagal *Alexa* sistemos duomenis 2013 m. gruodžio mėn. / 163

12 lent. 2013 m. populiariausi Lietuvos muziejai pagal užklausas „Google“ naršyklėje. / 169

13 lent. JAV, Jungtinės Karalystės ir Prancūzijos didžiausių muziejų paskyrų „Facebook“ įsitraukimo rodiklis. / 175

14 lent. Lietuvos muziejų klasterizacija pagal dalyvaujamojo muziejaus požymius, atitinkančius 7 kriterijus. / 179

Santrumpos

ICOM – Tarptautinė muziejų taryba

IKT – skaitmeninės informacinės ir komunikacinės technologijos

LDM – Lietuvos dailės muziejus

LIMIS – Lietuvos integrali muziejų informacinė sistema

LMA – Lietuvos muziejų asociacija

LNK – Lietuvos nacionalinis muziejus

LRKM – Lietuvos Respublikos kultūros ministerija

PADĖKA

Disertacijos autorius nuoširdžiai dėkoja visiems žmonėms, teikusiems konstruktyvią kritiką ir patarimus, palaikiusiems, padėjusiems siekti tikslo ir atlikti tyrimą:

Istorijos mokytojui, kolegai ir moksliniam vadovui doc. dr. Rimvydui Laužikui;

Recenzentei, respondentei ir faktinei tyrimo konsultantei doc. dr. Reginai Varnienei-Janssen;

Prof. dr. Pieteriui van Menschui ir Leontinai Meijer-van Mensch, suteikusiems galimybę pasinaudoti Reinvardto akademijos Nyderlanduose, Amsterdame biblioteka;

Gynimo tarybos nariams ir disertacijos recenzentams įvairiais jos rengimo etapais: prof. dr. (HP) Zenonai Atkočiūnienei, prof. habil. dr. Domui Kaunui, prof. dr. Andriui Vaišniui, doc. dr. Nastazijai Keršytei, doc. dr. Zinidai Manžuch, dr. Vykintui Vaitkevičiui;

Komunikacijos fakulteto, Muzeologijos katedros, Bibliotekininkystės ir informacijos mokslų instituto kolegoms;

Interviu respondentams: akademikui Adolfui Laimučiiui Telksniui, Loretai Meškelevičienei, Danutei Mukienei, Romanui Senapėdžiui;

Kalbos redaktorei Danutei Leščinskienei;

Vertėjui Adomui Gričiui;

Rūtai ir Godai už kantrybę

ĮVADAS

Temos aktualumas

Skaitmeninių informacinių ir komunikacinių technologijų¹ (IKT) plėtra bei poveikis įvairioms tikrovės sritims yra vienas svarbiausių šiuolaikinio pasaulio reiškinių, neišskiriant kultūros bei su ja glaudžiai susijusių atminties institucijų, kuriose saugomas paveldas: bibliotekų, archyvų ir muziejų. Dėl skaitmeninių IKT keičiasi muziejų darbo praktika, eksponatų pateikimas, sąveika su lankytojais. Plinta skaitmeninių eksponatų virtualios parodos, vis didesnę dalį lankytojų sudaro virtualūs svečiai. Dėl socialinio IKT poveikio atsiranda naujų iššūkių, bet kartu ir didžiulės muziejų paslaugų bei lankytojų auditorijos išplėtimo galimybės. Itin reikšmingi pokyčiai susiję su tinklaveikos visuomenės², formavimusi (Castells, 2005) ir Y ir Z kartų, „skaitmeninių čiabuvių“, „tinklo kartos“ žmonių tapimu muziejų lankytojais (Howe, Strauss, 1992; Prensky, 2001; Tapscott, 2008).

Skaitmeninių IKT poveikį muziejams sudėtinga paaiškinti remiantis vien siauru technologijų kaip savaiminės pažangos aspektu. Jų sukeltiems didelio masto socialiniams ir kultūriniais reiškiniais visuomenėje ir muziejų institucijose įvertinti būtinas platesnis mokslinis tyrimas, apimantis plačią muziejų lauko veikėjų – steigėjų, muziejininkų, lankytojų³ – sąveikų erdvę, – šiuolaikinę tinklaveikos visuomenę ir virtualumo kultūrą⁴. Anot muzeologo Friedricho Waidacherio, muziejai yra tam tikros visuomenės, iš kurios jie kilę, atspindys

¹Jomis laikomos ryšio priemonėmis papildytos skaitmeninės technologijos, skirtos informacijai apdoroti ir ja keistis. Ypatingas dėmesys skiriamas kompiuterių tinklams, informacijos perdavimo būdams. (Dagienė, Grigas, Jevsikova, 2008).

²Tinklaveikos visuomenė (angl. *network society*) – visuomenė, kurioje pagrindinės socialinės struktūros ir jų veikla yra organizuojamos per elektroninius informacijos tinklus, kuriančius ir valdančius informaciją (Castells, 2005).

³ Veikėjų terminą muziejų veiklai įtakos darančioms visuomenės grupėms apibūdinti siūlo P. van Menschas (Mensch, 2011). Jis skiria 3 pagrindines veikėjų grupes: muziejų steigėjus, kuratorius ir lankytojus.

⁴ Šių dienų kultūrą, kurios veikimo lauke yra muziejai bei kitos atminties institucijos, M. Castellsas įvardija tikrovės virtualumo kultūra (angl. *culture of real virtuality*). Jo manymu, nuo seniausių laikų kiekviena kultūra yra sudaryta iš komunikacijos pažangos, pagrįstos ženklų kūrimu ir vartojimu, santykiu tarp tikrovės ir simbolinės reprezentacijos (Castells, 2005).

(Waidacher, 2007). Tad jie, kaip ir kiti kultūros konstruktai, keičiasi veikiami pokyčių visuomenėje.

Vienas iš įrankių, galinčių padėti paaiškinti šią sudėtingą, daugiakryptę technologijų, muziejų ir visuomenės (steigėjų ir lankytojų) sąveiką, yra medijų teorija. Anot šios teorijos vieno iš kūrėjų Marshallo McLuhano, medija gali būti vadinamas bet kuris tikrovės objektas, saugantis ir perduodantis informaciją („medija yra pranešimas“). Siauresne prasme medija yra komunikacijos priemonė ar informacijos perdavimo kanalas, informacijos siuntėjo ir gavėjo tarpininkas, turintis savo informacijos kodavimo ir sklaidos sistemą (McLuhan, 2003). Remiantis Knutu Hitckethieriu, pagal savo funkcijas medijos grupuojamos į stebėjimo, fiksavimo ir apdorojimo bei perdavimo (Michelkevičius, 2009). Komunikacijos medija yra visų šių medijų tipų derinys, kuris nuo „grynosios“ technologijos skiriasi tuo, kad turi tam tikrą komunikacijos intenciją naudoti konkrečią technologiją, t.y. technologija pasitelkiama tikslingai siekiant ką nors komunikuoti ar ką nors išreikšti. Dėl to sukeliama tam tikrų socialinių ir kultūrinių poveikių (Wiliams, 2003).

Medijų teorijos požiūriu muziejų galime traktuoti kaip savarankišką mediją, kuri išsaugo ir perduoda informaciją. Muziejus-medija veikia kaip komunikacinis kanalas, per išsaugotą ir komunicuojamą paveldą susiejantis praeities ir dabarties visuomenes. Muziejus taip pat yra erdvė, kurioje, naudojant konkrečias technologijas, iš praeities (paveldo) objektų ir mokslo žinių apie juos kuriami ir perduodami šių dienų visuomenei skirti pranešimai, taip užtikrinant paveldo veikimą šių dienų kultūroje (Waidacher, 2007).

Tinklaveikos visuomenėje ir kultūroje ypatingą vaidmenį vaidina skaitmeninės medijos⁵, todėl kyla būtinybė iš naujo įvertinti kaitą, sąveiką su kultūra ir visuomene bei poveikį muziejų vykdomai komunikacijai. Padeda Levo Manovichiaus naujųjų medijų teorija, išsamiai apibūdinanti pastarųjų savybes ir paaiškinanti jų poveikį šių dienų visuomenei (Manovich, 2009). Remiantis L.

⁵ Skaitmeninė medija – skaitmeninė pranešimo perdavimo (komunikacijos) priemonė, sukurta taikant skaitmeninę dvinarę dvejetainę kodavimo technologiją. Kaip skaitmeninės medijos sinonimas gali būti vartojamas L. Manovichiaus (2009) siūlomas naujosios medijos terminas, taip pat skaitmeninės informacinės ir komunikacijos technologijos (IKT) terminas.

Manovichiaus skaitmeninių medijų transkodavimo principu, kiekvieną mediją sudaro du sluoksniai: kultūrinis (priklauso žmogiškajai kultūrai) ir kompiuterinis (priklauso kompiuterio logikai). Kadangi naujosios medijos kuriamos, platinamos, saugomos bei archyvuojamos kompiuteriuose, galima tikėtis nemažo kompiuterinės logikos poveikio tradicinei kultūrinei medijų logikai (kultūriniam sluoksniui), jo struktūrai, besikuriantiems žanrams ir turiniui (Manovich, 2009). Transkodavimo principas paaiškina ir skaitmeninių medijų raišką muziejuose. Ji yra dvisluoksnė – žmogiškosios kultūros muziejaus medijos ir kompiuterio logika grįstos skaitmeninės medijos sąveika.

Žvelgiant į muziejaus kaip medijos veikimą visuomenėje ir jo santykį su technologijomis, reikia atkreipti dėmesį į muziejaus sampratos kismą. Jürgeno Habermaso viešosios sferos (vok. *Öffentlichkeit*) teorija teigia, kad iki XVIII a. pabaigos revoliucijų, sugriovusių hierarchinę feodalinę santvarką, Europoje vyravo reprezentacinė kultūra, kuriai atstovavo besąlyginis autoritetas – absoliutusias valdovas ir jam pavaldi aristokratija (Habermas, 1991). Po monarchijų griūties susiformavusi viešosios sferos kultūra charakterizuojama kaip dialogas tarp lygiaverčių individų, kurių argumentai formuoja viešąją nuomonę, o ši susieja valstybę su visuomenės poreikiais.

Panašių pokyčių vyko muziejų sampratoje. Klasikinė „reprezentacinei kultūrai“ atstovaujančio muziejaus 0.0⁶, kaip absoliutųjį valdovą atitinkančios, uždaros, skirtos tik kultūros elitui ir muziejininkams, samprata buvo svarbi iki pat XX a. II pusės, bet vėliau sulaukė muzeologų kritikos. Ši kritika atsispindi XX a. 8 dešimtmetyje susiformavusio „naujosios muzeologijos“ judėjimo idėjose, atspindėjusiose „viešosios sferos kultūrą“. Andrea Witcomb, remdamasi filosofu Theodoru Adorno, muziejus lygino su negyvu ir praeitimi dvelkiančiu mauzoliejumi, neatitinkančiu dabarties poreikių (Witcomb, 2004). F. Waidacheris ragina muziejus prisiderinti prie visuomenės, kuriai turi tarnauti (Waidacher, 2007). Jo manymu, nemaža dalis pasaulio muziejų nori atitikti praeities pasaulio reikalavimus ir savo uždaramu, elitiškumu primena pseudouniversitetinių tyrimų įstaigas arba tik išrinktiesiems prieinamas bendravimo su menu vietas.

⁶ Plačiau apie muziejaus 0.0, 1.0 ir 2.0 sampratas rašoma teorinėje disertacijos dalyje.

Ideologinės muziejaus sampratos permainos buvo susijusios ir su skaitmeninių medijų naudojimo šiose institucijose pradžia ir tai prisidėjo prie artimesnės „viešosios sferos kultūrai“ muziejaus 1.0 sampratos susiformavimo. Pagal ją muziejai metaforiškai primena ne absoliutinę, bet konstitucinę monarchiją su tam tikrais valdovą ribojančiais įrankiais. Muziejai 1.0 skatinami reaguoti į rinkos poreikius, visuomenės viešąją nuomonę ir tapti socialiai orientuota institucija, aktyviu visuomenės partneriu bei jos poreikių tenkintoju. Idealu, kai muziejų palaiko visuomenė ir ji yra svarbiausias muziejaus darbo objektas (Hauenschild, 1988).

Tobulėjančių skaitmeninių medijų techninės galimybės ir jų veikiamos tinklaveikos visuomenės spaudimas lėmė komunikacinės muziejų funkcijos reikšmės augimą. Remiantis šiuolaikiniu muziejų veiklos supratimu, gamtos ir kultūros paveldo komunikacija tapo pagrindine muziejaus funkcija, suteikiančia prasmę kitoms – paveldo kaupimui ir saugojimui. Skaitmeninių medijų, tinklaveikos visuomenės ir muziejų sąveikoje įvyksta svarbus poslinkis. Muziejai praranda praeities objektų interpretavimo „tiesos monopolį“ ir tampa sąveikų erdve ar „kolekcija“ be „absoliučiojo ar konstitucijos suvaržyto valdovo“ (muziejaus 0.0 ar 1.0) ir jo „tarnų“ (muziejininkų). Muziejuje 2.0 visuomenė laisvai rengia savo pranešimus ir kuria muzealijų reikšmes (tarsi „respublikoje“, kurioje visi muziejų veikėjai tampa lygiaverčiais paveldo komunikacijos dalyviais – „piliečiais“). Dėl to didesnė visuomenės dalis gali pereiti iš pasyvių kultūros paveldo naudotojų stovyklos į aktyvių ir nepriklausomų informacijos skleidėjų bei kultūros ir paveldo prasmių ir pranešimų kūrėjų pozicijas. Pasak Pieterio van Menscho (Mensch, 1987), muziejinį objektą, kaip savaiminę vertybę, ima keisti socialinė vertybė, paveldą suprantanti kaip žaliavą, kuria gyventojai laisvai disponuoja kaip pagalbine priemone norėdami suvokti savo pasaulio ekonominius, socialinius ir kultūrinius pokyčius. Socialinė muziejų veikla pabrėžiama moderniose, trečios vietos⁷, dalyvaujamojo muziejaus⁸ 2.0 (angl.

⁷ „Trečios vietos“ sąvoką JAV urbanistas R. Oldenburgas taiko atviroms ir lengvai prieinamoms laisvalaikio leidimo, mokymosi ir darbo vietoms, kurios yra nemokamos ar nebrangios, pvz.: bažnyčia,

participatory museum) ar „kontaktų zonos“⁹ sampratose, pagal kurias šios įstaigos laikomos bendruomenių telkimosi, laisvalaikio leidimo bei keitimosi patirtimi, žiniomis, tarpkultūrinės komunikacijos ir socialinės sanglaudos vietomis, skatinančiomis iki tol muziejų 0.0 ir 1.0 sampratų pasyvius muziejų lankytojus tapti aktyviais turinio kūrėjais, vertintojais ir planuotojais.

Skaitmeninės IKT yra naudingas įrankis, suteikiantis muziejams daugiau galimybių tarnauti visuomenei ir įgyvendinti savo, kaip visuomenei atsakingos institucijos („viešosios sferos kultūros“ dalyvio), socialinį vaidmenį. Kita vertus, jos keičia muziejų lankytojus: formuoja visuomenėje naują kultūros paveldo komunikacijos suvokimą ir poreikį. Dabarties pasaulyje greta vieni kitų egzistuoja skirtingų sampratų muziejai (0.0, 1.0, 2.0). Tačiau, nepriklausomai nuo muziejaus sampratos, visi jie atsiduria muziejaus kaip institucijos, skaitmeninių medijų ir tinklaveikos visuomenės (steigėjai ir lankytojai) sąveikos lauke. Tai, kad muziejaus 2.0 (dalyvaujamojo muziejaus) atsiradimas yra ne lokalus, bet globalus tinklaveikos visuomenės ir skaitmeninių medijų sąveikos reiškiny, peržengiantis atminties institucijų erdvę, rodo panašūs procesai kitose srityse: dalyvaujamoji demokratija (angl. *participatory democracy*)¹⁰ – politikoje ar naujoji žurnalistika 2.0 – žiniasklaidoje (Pečiulis, 2014).

Lietuvos nepriklausomybės atgavimas 1990 m., komunikacijos laisvė ir šalies atsivėrimas globaliam pasauliui sutapo su sparčia skaitmeninių IKT kaita. XX a. paskutinio dešimtmečio reikšmingiausi išradimai – pigesni ir funkcionalesni asmeniniai kompiuteriai bei pasaulinis interneto tinklas. Šios naujovės sudarė palankias sąlygas skaitmenines IKT plačiau taikyti humanitariniuose moksluose, atminties institucijose, paveldosaugoje. Praėjus daugiau nei 20 metų, kai Lietuvos muziejuose pradėti naudoti kompiuteriai, atsirado poreikis iš istorinės

klubas, baras ir kt. Svarbiausias jose vykstantis užsiėmimas yra nuolatinių vietos klientų bendravimas. Jie, o ne vietos personalas yra pagrindiniai vietos prižiūrėtojai (Oldenburg, 1990).

⁸Dalyvaujamojo muziejaus samprata nusakoma pagal N. Simon pasiūlytą apibrėžimą. Tai ne į objektus, bet į lankytojus orientuotas muziejus, kuriame lankosi ir dalijasi patirtimi kūrybiški ir bendruomeniški lankytojai (Simon, 2010).

⁹ Muziejų, kaip lankytojų interpretacinių ontologinių siekių „kontaktų zonos“ pliuralistinėje kosmopolitinėje erdvėje teorinį lauką apibrėžė Philippas Schorchas (Schorch, 2013).

¹⁰ Dalyvaujamoji demokratija apibrėžiama kaip judėjimas, kurio dėmesio centre yra aktyvūs į organizacijas besijungiantys piliečiai, kurie siekia atstovauti bendruomenės interesams bei veikti valdžios pareigūnų priimamus sprendimus (Held, 2002).

perspektyvos peržvelgti ir įvertinti IKT naudojimo raidą. Tai sudaro sąlygas įvertinti skaitmeninių medijų taikymo Lietuvos muziejuose situaciją bendrame kitų šalių kontekste bei suvokti bendrąsias raidos tendencijas, kurios svarbios ne tik muziejų bendruomenėms, bet ir priimti strateginį planavimą bei politinius sprendimus Lietuvos muziejų erdvėje.

Moksliniai įvairių sričių tyrimai rodo, jog Lietuvos visuomenė įgyja tinklaveikos formacijos bruožų (Luobikienė, 2010; Ginevičius, Paliulis, 2006). Ji tampa globali, atviresnė, auga žmonių informacinis raštingumas, plečiasi tinkliniai ryšiai ir didėja valdžios įstaigų, organizacijų, verslo, namų ūkių kompiuterizacija¹¹. Nuo XX a. pabaigos gausėja Lietuvos muziejų modernumo požymių, kurie skatina naują požiūrį į muziejų socialinę misiją ir atskleidžia modernių technologijų naudojimo muziejų veikloje naudą (Keršytė, 2007). Šiame kontekste pasigendama muziejų požiūrio į besikeičiančios visuomenės poreikius, skaitmeninių technologijų kaip sąveikos su lankytojais priemonių tyrimų. Jie rodo, kad skaitmeninių IKT ir jų taikymo Lietuvos visuomenėje tendencijos bei IKT reikšmė aukšto lygmens paslaugų kūrimui sparčiai keičiasi¹², todėl aktualu išsiaiškinti, ar ir kaip Lietuvos muziejai ir jų steigėjai atsižvelgia į kintančius tinklaveikos visuomenės kultūrinius ir socialinius poreikius.

¹¹Lietuvos Respublikos statistikos departamento duomenimis, 2002 m. kompiuterį turėjo 12%, internetą – 4,1% šalies namų ūkių, jais naudojos 41,5% 16–74 m. gyventojų. 2011 m. kompiuterį ir internetą turėjo 64,1% namų ūkių, o jais naudojos 55,8% minėtos amžiaus grupės gyventojų. Ypač didelis šuolis pastebimas socialinių tinklų plėtroje. „Facebook“ vartotojų Lietuvoje skaičius 2011 m. siekė 947 187 tūkst. (26,7% Lietuvos gyventojų ir 45% interneto vartotojų skaičiaus). Pagal: *Namų ūkiai, turintys asmeninį kompiuterį, interneto prieigą 2003–2012 m.* Lietuvos statistikos departamentas. [interaktyvus] [žiūrėta 2012 m. spalio 20 d.]. Prieiga per internetą: <<http://db1.stat.gov.lt/http://www.facebook.com/events/115555831864836/>>.

¹² Lietuvos Respublikos ūkio ministerija. Lietuvos ūkio (ekonomikos) plėtros strategija. Specifinė (sektorinė) strategija „Informacinių technologijų ir telekomunikacijų plėtotės strategija“. [interaktyvus] [žiūrėta 2014 m. lapkričio 1d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.ukmin.lt/web/lt/lietuvos-ukio-ekonomikos-pletros-strategija>>.

Temos ištirtumas

Kompiuterių taikymo Vakarų šalių muziejuose teorinių tyrimų gausėjo nuo XX a. paskutinio dešimtmečio. Tyrimai vėlavo dėl to, kad kompiuteriai muziejuose pradėti naudoti palyginti neseniai, tik XX a. 7 dešimtmetyje. Skaitmeninių IKT taikymo muziejuose teorijų raidą nagrinėjęs Rossas Parry teigė, jog pirmieji šios srities moksliniai tyrimai buvo taikomojo pobūdžio, sutelkti į technologijas, konkrečius projektus, o ne į teorinių jų naudojimo pagrindimą (Parry, 2005). Pasak Tomislavo Šola, skaitmeninių technologijų vaidmuo muziejuose buvo sureikšminamas ir vedė į technologijos spąstus (angl. *technology trap*) (Šola, 1997). Jo manymu, profesionalią muziejininkų darbo su skaitmeninėmis technologijomis išmanymo (angl. „*know-how*“) patirtį reikėjo papildyti kritine ir analitine teorija. Skaitmenines technologijas T. Šola lygino su Trojos arkliu, teigdamas, jog jos šalia teigiamų savybių reiškia fizinių vizitų muziejuose pabaigą, autentiškumo ir muziejų autoriteto mažėjimą (Šola, 1997).

Lygiagrečiai vyko muzeologijos mokslo teorijos ir metodologijos formavimasis. Nors muzeologijos ištakos siekia XVI a. Samuelio van Quicchenbergo veikalus, tačiau iki pat XX a. pabaigos muziejininkystė laikyta praktiniu užsiėmimu, neturinčiu mokslo statuso, kitaip nei jai giminiškas atminties institucijas – bibliotekas – tiriantis bibliotekininkystės mokslas. XX a. 7–8 dešimtmečiais muzeologija pripažinta atskiru mokslu ir akademinu dalyku. 1976 m. prie Tarptautinės muziejų tarybos (ICOM) įsteigtas Tarptautinis muzeologijos komitetas – ICOFOM, atsirado pirmieji fundamentalūs teoriniai muzeologijos darbai, metodologiškai apibrėžiantys muzeologijos mokslą (Stransky, 1980; Mensch, 1983; Šola, 1984).

Kultūrinio posūkiu (angl. *cultural turn*) įvardijamas skaitmeninių IKT naudojimo muziejuose tyrimų lūžis įvyko XX a. paskutiniame dešimtmetyje, kai skaitmeninių IKT muziejuose tema imta tirti remiantis komunikacijos ir medijų teorijomis (Parry, 2005). Šie pokyčiai susiję su bendromis to meto muzeologijos mokslo tendencijomis, išryškinusiomis komunikacinės muziejaus funkcijos svarbą. Eilean Hooper-Greenhill straipsnių rinkinyje *Museum, media, message* muziejinę komunikaciją nagrinėjo medijų teorijos kontekste, muziejus ir jų

parodas vertino kaip komunikacijos pranešimus (Hooper-Greenhill, 1999). Ji taip pat tyrė muziejinės komunikacijos modelius, išskėlė konstruktyvistinės edukacijos reikšmę muziejinėje komunikacijoje (Hooper-Greenhill, 1994). Katherine Jones-Garmil redaguotame mokslinių esė rinkinyje *The Wired Museum: emerging technologies* nagrinėta kompiuterių taikymo muziejuose istorija, skaitmeninio projektų valdymas ir strategijos, naujų ir tradicinių analoginių medijų savybių problematika (Garmill, 1997).

Su Levo Manovichiaus skaitmeninių medijų teorija susiję R. Parry *Recording the Museum: digital heritage and the technologies of change*, Michelle Henning (2006) *New media* darbai, kuriuose ieškoma kompiuterio ir muziejaus panašumų bei prieštaravimų ir teigiama, jog skaitmeninės medijos ne sužlugdys muziejaus instituciją, bet perrašys į naują skaitmeninį formatą (Parry, 2005; Henning, 2006). Rhiannonna Mason teigia, jog XX a. II pusės muzeologijos tyrimams didelį poveikį turėjo semiotikos, struktūralizmo, poststruktūralizmo kultūros teorijos, tokios kaip Michaelio Foucaulto galios diskursų bei tekstinės prieigos (angl. *textual approach*) (Mason, 2006). M. Foucaultas pasisakė prieš tradicinį linijinį, pažangų istorijos suvokimą ir didelį dėmesį kreipė į netolygumus, procesų nelinijškumą, lūžius, sukrėtimus. Ypač aktualios jo epistemų arba diskursų koncepcijos, kurios aiškina, kaip konkrečios reikšmės ir mąstymo būdai įgijo tam tikrą galią konkrečiais laikotarpiais.

Hilde Hein į muziejų kompiuterizaciją žvelgė per filosofinę tikrovės ir virtualumo konflikto prizmę ir teigė, kad virtualumas nėra materialaus pasaulio imitacija ar opozicija, veikiau jo transformacija – „virtualiai tikroviška patirtis“ (angl. *virtually real experiences*) (Hein, 2000). Materialumo ir virtualaus muziejaus santykį taip pat teoriškai nagrinėjo Ivo Maroevičius (Maroevič, 1998a). A. Witkomb darbe *Re-imagining the museum: beyond the mausoleum* teigia, kad skaitmeninės technologijos nėra vienintelis veiksnys, lėmęs muziejų kaitą (Witkomb, 2003). Ji pabrėžia Frankfurto filosofinės mokyklos svarbą, kuri kaltino tradicinius muziejus fetišizmu ir elitizmu, ir „naujosios muzeologijos“ judėjimą, kuris suabejojo tradiciniame muziejuje vyraujančiu požiūriu, jog objektai patys savaime turi tam tikras įgimtas moralines ir estetines

charakteristikas ar atspindi objektyvias ir empirines socialinio pasaulio charakteristikas.

Susan Keene veikalas *Digital collections: museums and the information age* primena praktinių patarimų darbui su skaitmeninėmis technologijomis knyga (Keene, 1998). Autorė viena pirmųjų rėmėsi M. Castellso tinklaveikos visuomenės teorija skaitmeninių technologijų muziejams teikiamai ekonominei naudai pagrįsti. Bella Dicks nagrinėjo virtualaus muziejaus įtaką virtualiam turizmui (Dicks, 2004).

Fionos Cameron bei Sarah Kenderline redaguotas mokslinių esė rinkinys *Theorizing digital cultural heritage: a Critical discourse* (2007) rodo pakitusį požiūrį į skaitmenines technologijas muziejinių aplinkoje. Virtualūs muziejai, skaitmeninės eksponatų kopijos suvokiamos kaip atskira kultūros paveldo sritis – skaitmeninis arba virtualus paveldas (angl. *digital, virtual heritage*) (Cameron, Kenderline, 2007). Herminia Din ir Phylis Hecht redaguotas esė rinkinys *The Digital Museum: A think Guide* nagrinėja parodų bei edukacijos problemas, virtualaus muziejaus konceptą, skaitmeninių technologijų įtaką muziejų veiklai, vietai, lankytojams bei darbuotojams (Din, Hecht, 2007).

Paul F. Marty bei K. Burton-Jones redaguotame mokslinių straipsnių rinkinyje *Museum informatics: people, information, and technology in museums* nagrinėjamos žmogaus, informacijos ir technologijų socialinės ir technologinės sąveikos: informacijos šaltiniai bei jų valdymas muziejuose, interaktyvios technologijos, lankytojų informacinių poreikių kaita, muziejų bendradarbiavimas (Marty, Burton-Jones, 2008). Atsirado ir smulkesnių skaitmeninių technologijų taikymo tam tikros šalies muziejuose tyrimų. Jų įtaką Kanados kultūros paveldo institucijų raidai apžvelgė ir įvertino Davidas Bearmanas ir Katherine Geber (Bearman, Geber, 2008).

Dalis taikomųjų skaitmeninių IKT naudojimo muziejuose tyrimų skirti skaitmeninimo projektams, jų metodams ir praktikoms nagrinėti (MacDonald, 2006; Greengrass, Hughes, 2008), kiti – skaitmeninių technologijų (mobiliųjų telefonų, interaktyvių virtualių parodų, stendų ir kt.) naudojimui darbe su lankytojais, muziejų interneto svetainių ar socialinių tinklų įvairiems kokybiniam

bei kiekybiniais parametrais tirti (Talon, 2008; Cunliffe, 2001; Soren, 2005; Marty, 2007ab; Mason, McCarthy, 2008).

Dėl sparčios skaitmeninių IKT kaitos ir jos poveikio visuomenei bei muziejams atlikti mokslo tyrimai sparčiai keičia tematiką. Naujausi teoriniai ir praktiniai IKT naudojimo darbai susiję su antros kartos saityno technologijų įtaka muziejams ir lankytojams (Simon, 2010; Giaccardi, 2012).

Lietuvos mokslininkai kultūros paveldo skaitmeninimo problemomis muziejuose ir kitose atminties institucijose – bibliotekose ir archyvuose – aktyviau domėtis ėmė XXI a. 1 dešimtmetyje. 2010 m. įvyko persilaužimas šioje srityje, tyrimai įgijo platesnes nei iki tol apimtis ir pagreitį. Tai rodo mokslininkų darbų šia tema gausėjimas.

Lietuvos muziejų kompiuterizacijos mokslinių tyrimų pradininke galima laikyti Nerutę Kligienę. Ji apžvelgė Lietuvos kultūros paveldo pateikimo internete ir skaitmeninėje leidyboje padėtį ir atliko tipologinę Lietuvos kultūros paveldo svetainių klasifikaciją (Kligienė, 2004). Mokslininkė konstatavo tam tikrą Lietuvos pažangą skaitmeninių technologijų taikymo kultūros paveldo komunikacijos srityje. Anot jos, turinio atžvilgiu Lietuvos kultūros paveldo pateikimas internete yra turtingesnis už daugelio kitų šalių elektroninius leidinius, tačiau technologijomis nuo Vakarų atsiliekame, mažai taikoma virtualios realybės¹³ (VR) technologijų, nėra nė vieno tikro virtualaus muziejaus. Taip pat mažai naudojamos skaitmeninės technologijos muziejų vadybai ir viešiesiems ryšiams bei intelektinės nuosavybės dalykų interaktyviam tvarkymui.

Palyginti nemažai dėmesio sulaukė kultūros paveldo skaitmeninimo tyrimai. Rimvydas Laužikas nustatė ne vien konkretaus BARIS projekto – metaduomenų standartų, dokumentų atrankos, bet ir visos Lietuvos skaitmeninimo problemas: menką dalies institucijų personalo bendrojo suvokimo apie skaitmeninimą lygį ir kompiuterinį raštingumą, teorinių mokslo darbų bei mokymų trūkumą (Laužikas, 2008b). Iškeltos bendros kultūros paveldo ir lituanistinių mokslo duomenų

¹³Virtuali realybė (VR) – trimatė kompiuteriu sukurta interaktyvi aplinka (Manovich, 2009).

skaitmeninimo socialinio konteksto problemos: menkas visuomenės išsilavinimas trukdo interpretuoti objektą, sistemų paieškos nepalankios vartotojui ir individualiems jo poreikiams (Laužikas, Vosyliūtė, 2012). Šie mokslininkai kaip IKT taikymo Lietuvos muziejuose trikdžius įvardijo sektorinę ir institucinę infrastruktūrų pasidalijimą ir griežtas sektorių bei institucines ribas, dėl kurių beveik nekoordinuojamas specializuotų informacinių sistemų ir duomenų bazių kūrimas mokslo ir atminties institucijose. Prie skaitmeninimo Lietuvoje problemų autoriai priskyrė metaduomenų, duomenų, bylų formatų, ilgalaikio saugojimo strategijų, paieškos protokolų ir pan. standartizavimo lygį, infrastruktūros socialinio veikimo konteksto nesuvokimą, neišspręstus teisinius, ypač intelektinės nuosavybės ir asmens duomenų apsaugos klausimus.

Kultūros paveldo skaitmeninio turinio sklaidą praktikų – projektų vykdytojų – požiūriu nagrinėjo Rasa Strolytė. Ji pastebėjo skaitmeninių technologijų sklaidos mūsų šalies atminties institucijose netolygumą lyginant su kitų valstybių institucijomis (Strolytė, 2010). Išryškinti kultūros paveldo koordinacijos, sklaidos visuomenėje, vartotojų poreikių tyrimų reikalingumo trūkumai. Autorė pabrėžė, kad Lietuva nėra išimtis, minėtos problemos būdingos visai Europos Sąjungai.

Lietuvos kultūros paveldo skaitmeninimo politiką, strategiją, rezultatus bendrame atminties institucijų – bibliotekų, archyvų ir muziejų – kontekste nagrinėjo Regina Varnienė-Janssen (Varnienė-Janssen, 2010, 2011). Ji konstatavo pastarojo meto pažangą Lietuvos kultūros politikoje ir praktikoje bei vientiso metodologinio požiūrio į paveldo skaitmeninimą susiformavimą, koordinuojančios tarporganizacinės struktūros sukūrimą, skaitmeninių objektų aprašų naudojimo skaitmeninėje terpėje reglamentavimą.

Dar viena ryškėjanti tyrimų kryptis yra susijusi su skaitmeninių projektų kokybe. Arūnas Gudiničius, remdamasis MINERVA kokybės principais, nagrinėjo rankraštinio paveldo pateikimą Lietuvoje (Gudiničius, 2011). Konstatuota, jog nagrinėtų projektų silpna vieta susijusi su tęstinumu ir priežiūra (atsakomumas, nuolatinė projekto priežiūra, projektų tęstinumo nebuvimas). Visi šie trūkumai glaudžiai siejasi su žmogiškaisiais ištekliais ir finansavimu. Tad ateityje, kuriant tokius projektus, reikėtų numatyti jų finansavimą ir sukurtųjų palaikymą – nau-

jiems skaitmenintiems rankraščiams pateikti, prižiūrėti, atsakomumui įgyvendinti. Pastebėta ir teigiamų dalykų, tokių kaip techninė projektų atlikimo kokybė: aiškumas, efektyvumas, prieinamumas, sąveikavimas. Mokslininko atliktas skaitmeninių knygų kokybės tyrimas parodė, jog kokybės kriterijai vartotojams yra nevienodai reikšmingi, jų pobūdis gali keistis. Tai priklauso nuo skaitmeninės knygos žanro (Gudinavičius, 2012).

Naudodamasi MINERVA kriterijais Margarita Gaubytė tyrė Lietuvos muziejų interneto svetaines (Gaubytė, 2011). Tyrimas parodė, kad nemaža dalis Lietuvos muziejų nedaug dėmesio skiria interneto svetainių kokybei, palaikymui, apskritai šioms svarbioms komunikacijos su visuomene priemonėms neteikia prioriteto. Blogiausiai laikomasi priežiūros principo. Laura Jankevičiūtė nagrinėjo muziejų skaitmeninę leidybą (Jankevičiūtė, 2009). Surinkti statistikos duomenys apie skaitmeninių muziejų leidinių, muziejų interneto svetainių, kurias autorė laiko skaitmeniniais muziejų leidiniais, skaičiaus pokyčius, išnagrinėtas muziejinių elektroninių leidinių ir interneto svetainių turinys. Autorė nustatė Lietuvos muziejų skaitmeninės leidybos spragas. Tai finansavimo, kvalifikuoto personalo, muziejų bendradarbiavimo stoka, leidinių platinimo ir veiksmingos komunikacijos su skaitytojais problemos. Taip pat pastebėta, jog ne visi muziejų leidiniai yra geros kokybės ir atitinka šiuolaikinius skaitmeniniams leidiniams keliamus reikalavimus, o pasenusio dizaino interneto muziejų svetainės leidžia daryti išvadą, kad muziejų darbuotojai stokoja šios srities įgūdžių.

Lietuvos mokslininkai atminties komunikaciją nagrinėjo ir platesniame Europos Sąjungos kontekste. Zinaida Manžuch disertacijoje „Atminties komunikacija archyvuose, bibliotekose ir muziejuose: Europos Sąjungos strateginio požiūrio analizė“ teigia, kad skaitmeninio paveldo samprata apskritai yra menkai ištirta ir atminties institucijų veikloje kartais tiesiog tapatinama su informacijos ištekliais, kurie turėtų būti vertingi ateities kartoms (Manžuch, 2007). Mokslininkė pastebėjo, kad dėl skaitmeninio paveldo išteklių priklausomybės nuo sparčiai kintančių technologijų, jų įvairovės ir senėjimo tempų dauguma išsaugojimo sprendimų turi būti priimta jau kuriant skaitmeninius išteklius. Pasak Z. Manžuch, atminties institucijų orientacija į paveldo prieigos užtikrinimą, kad ir per

skaitmenines technologijas, nepadidina kultūros paveldo reikšmės žmonių gyvenime. O tai kelia iššūkių pačiai kultūros paveldo skaitmeninimo prasmei.

Nastazijos Keršytės mokomoji knyga skirta nagrinėti muziejų identiteto pokyčius (Keršytė, 2007). Skaitmeninės technologijos paminėtos epizodiškai, pabrėžta jų svarba muziejų modernėjimui, konstatuotas virtualių muziejų, integralios muziejinių vertybių apskaitos nebuvimas, taip pat per maža dėmesio naujoms technologijoms 2007 m. Lietuvos Respublikos muziejų modernizavimo koncepcijoje. Tai, pasak autorės, yra viena iš priežasčių, dėl kurių Lietuvos muziejų modernėjimas vyksta modernizuojant tradicinius muziejus, o ne kuriant naujus – modernius.

Naujausi Vilniaus universiteto Komunikacijos fakulteto Muzeologijos katedros (atkurta 2012 m.) IKT taikymo Lietuvos muziejų komunikacijoje tyrimai rodo, kad Lietuvos muziejai internete neaktyviai ir vienodai bendrauja su skirtingomis savo auditorijos grupėmis, menkai taiko socialines medijas, o jų naudojimo praktiką suvokia kaip savotišką eksperimentinę sritį ir institucijos tikslams nelygiavertį komunikacijos būdą (Matkevičienė, Aleksandravičius, 2013; Šuminas, Armonaitė, 2013). Iš kitų skaitmeninių technologijų taikymo Lietuvos muziejuose padėties tyrimų pirmasis yra 2001 m. kovo 27 d. Lietuvos Respublikos kultūros ministro įsakymu sudarytos Lietuvos muziejų rinkinių kompiuterizavimo koncepcijos projekto rengimo grupės surinkti duomenys apie to meto Lietuvos muziejų veiklos kompiuterizavimo lygį (Meškelevičienė, 2001). Anksčiau skaitmeninių technologijų taikymo Lietuvos muziejuose visos šalies mastu tyrimų nebuvo daryta (Meškelevičienė, 2012). 2009 m. Lietuvos Respublikos kultūros ministerijos (LRKM) užsakymu atliktas panašaus masto tyrimas „Lietuvos integralios informacinės sistemos LIMIS galimybių studija“ (2009) bei LRKM kartu su Lietuvos dailės muziejumi (LDM) parengta analizė „Pasirengimas muziejinių eksponatų skaitmeninimui ir kompiuterinei apskaitai“ (Sirgedaitė, Stankevičiūtė, 2009).

Apibendrinant Lietuvos mokslininkų tyrimus, reikia pasakyti, jog jie yra fragmentiški ir atspindi tik dalies muziejų veikėjų, ypač kuratorių, nuomones ir matomas problemas, pavyzdžiui, techninę, organizacinę skaitmeninimo pusę.

Tyrimų temos ir kryptys rodo kultūros paveldo skaitmeninimo, kaip jungiančio, o ne skiriančio žinybine prasme atminties institucijas, veiklos lauko suvokimo formavimąsi. Lietuvoje jis išsivystė į bendrą metodologinę kultūros paveldo skaitmeninimo ir sklaidos kryptį (Varnienė-Janssen, 2011).

Moksliniai muzeologijos tyrimai Lietuvoje tampa platesni tik pastarąjį dešimtmetį. Minėti faktai rodo, kad muziejininkystės studijas atgaivinus ir į aukštesnį profesionalumo lygį pakėlus Vilniaus universiteto Komunikacijos fakulteto studijų politika turėjo itin didelę reikšmę muzeologijos mokslo Lietuvoje raidai. Ji, kaip rodo tarpdalykiniai gausėjantys ir kokybiškesni šios srities tyrimai, artėja prie tam tikro dalyko kultūrinio lūžio.

Apžvelgtuose moksliniuose skaitmeninių IKT taikymo muziejuose tyrimuose neretai apsiribojama siaura technologijų kaip savaiminės pažangos reikšme, nutylimos sudėtingesnės politinės, kultūrinės ir socialinės jų raiškos lauko aplinkybės. Technologinis determinizmas nepakankamai tiksliai atspindi pastarąjį dešimtmetį įvykusius sudėtingus tikrovės pokyčius ir gali tapti klaidingų strateginio ar taktinio pobūdžio sprendimų paveldo komunikacijoje priežastimi. Skaitmeninių technologijų poveikio paveldo interpretavimui ir komunikacijai tyrimai turėtų apimti platų priežasčių, raidos ir padarinių ratą.

Disertacijoje sprendžiama mokslinė problema

Muziejų ir visuomenės tarpusavio sąveika yra viena svarbiausių šiuolaikinės muzeologijos tyrimų problemų. Pasak Manuellio Castellso, „informacijos eroje muziejai turi dvejetainį pasirinkimą: tapti uždariais istorinės kultūros mauzoliejais, skirtais tik globalinio elito malonumams, arba reaguoti į iššūkius ir virsti reikšmingomis kultūros jungtimis tinklaveikos visuomenėje“ (Castells, 2001). Uždarus M. Castellso muziejus-mauzoliejus atitinka muziejaus 0.0 samprata (muziejų, išliekanti „representacinės kultūros rezervatu“), o reikšmingas kultūros jungtis – muziejus 2.0 (muziejų, tampanti „viešosios sferos kultūros“ dalimi).

Muzealumas¹⁴ gali būti paveikus tik tada, kai visi muziejininkystės elementai pritaikomi atitinkamam kultūros lygmeniui ir muziejinė komunikacija vyksta atsižvelgiant į partnerių (P. van Menscho supratimu, muziejų lauko veikėjų – steigėjų, muziejininkų, lankytojų) interesus (Waidacher, 2007). Jeigu komunikuodami su lankytojais Lietuvos muziejai nepaiso skirtingų poreikių, muzealumas dalies jų nepaveikia. Naujausi Lietuvos muziejų situacijos tyrimai rodo, kad nors muziejų darbuotojų skaičius, tenkantis 100 tūkst. gyventojų, mūsų šalyje yra vienas didžiausių Europoje, dauguma yra neprofesionalai, todėl aktuali tampa jų kvalifikacijos taikant skaitmenines medijas muziejų komunikacijoje problema (Laužikas, 2013). Kita vertus, neaišku, ar tokios probleminės situacijos „kaltininkai“ yra vien muziejininkai, nes moksliniuose tyrimuose menkai analizuota, ar ir kiek kiti muziejų veikėjai paveldo komunikacijos strategijų formavimui didžiulę įtaką turintys muziejų steigėjai, politikai, vykdomosios valdžios institucijos ir lankytojai nori matyti šias Lietuvos institucijas socialiai orientuotas ir dalyvaujamasias, kiek jie suvokia dalyvavimo ir muziejaus 2.0 svarbą šiuolaikinei visuomenei, kiek yra pasirengę „dalyvauti“, atsakyti į muziejaus 2.0 teikiamas galimybes?

Praėjusio 2005–2013 m. Europos Sąjungos struktūrinio finansavimo Lietuvoje etapo analizė rodo, kad nepriklausomai nuo to, jog atminties institucijose dirbančių profesionalų iniciatyva yra formuojama dalyvavimo ir muziejaus 2.0 poreikius atitinkanti vientisa kultūros paveldo skaitmeninimo paradigma, muziejų steigėjų, politikų ir vykdomosios valdžios institucijų požiūris lieka konservatyvus: skaitmeninimas suvokiamas ne kaip socialiai orientuota veikla, o kaip savitiksliis „paveldo objektų skaitmeninimas“ orientuojamas į infrastruktūros plėtrą (naujų informacinių sistemų, portalų ir kt. kūrimą) bei turinio skaitmeninimą, o ne į visuomenei skirtas paslaugas. Dėl šios priežasties dauguma skaitmeninių produktų tapo „išaldytu kapitalu“, nekuriančiu ar menkai kuriančiu įvairių kapitalo formų (socialinio, kultūrinio, inovacijų bei finansinio)

¹⁴Muzealumas – specifinis pažintinis ir vertinamasis žmogaus santykis su tikrove, kuris reiškia, kad žmogus atrinktus objektus laiko tokiais svarbiais tam tikrų esmių liudininkais, kad yra pasiryžęs juos neribotą laiką saugoti ir pateikti visuomenei (Waidacher, 2007: p. 32).

pridedamąsias vertes (Laužikas, Varnienė, 2014). Šiame kontekste svarbu ir tai, kad Lietuvos visuomenė nėra pakankamai atvira, aktyvi ir pasirengusi dalyvauti. Tai iš dalies liudija santykinai menkas 2013 m. Lietuvos visuomenės pilietinės galios indeksas: „Lietuvos visuomenės pilietinė galia, nors buvo ir vis dar tebėra menka, labai nežymiai auga“¹⁵.

Šie sisteminiai prieštaravimai rodo, jog skirtingų muziejų lauko veikėjų skaitmeninių medijų raiškos naudos ir poreikio supratimas gali gerokai skirtis, todėl tyrime keliamas probleminis klausimas: **kokios priežastys lemia skaitmeninių medijų raišką Lietuvos muziejų komunikacijoje?**

Tyrime keliamas **hipotezė**, jog skaitmeninių medijų raišką lemia istorinis, teisinis-politinis ir socialinis kontekstai, technologinės galimybės bei atitinkamas skaitmeninių medijų taikymas Lietuvos muziejuose ir visuomenėje

Disertacijos tyrimo objektas – skaitmeninių medijų raiška Lietuvos muziejų komunikacijoje. Teoriniu požiūriu skaitmeninių medijų raišką muziejuje apibrėžiama kaip dviejų medijų – muziejaus ir skaitmeninės – sąveiką, kuri pasireiškia vykdant muziejaus komunikacines veiklas. Ši sąveika analizuojama atsižvelgiant į muziejų lauko veikėjų (steigėjų, muziejininkų, lankytojų) bei technologinius kontekstus.

Tyrimo tikslas ir uždaviniai. Disertacijoje pateikiamo tyrimo tikslas yra nustatyti skaitmeninių medijų raiškos kryptis Lietuvos muziejų komunikacijoje. Tikslui pasiekti keliami šie uždaviniai:

1. Išnagrinėti skaitmeninių medijų raišką muziejų sampratų kaitos teoriniame kontekste.
2. Nustatyti ir metodologiškai pagrįsti skaitmeninių medijų taikymo Lietuvos muziejuose istorinės raidos etapus.

¹⁵ 2013 m. Lietuvos visuomenės pilietinės galios indeksas. [interaktyvus] [žiūrėta 2014 m. lapkričio 3d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.civitas.lt/lt/?pid=74&id=78>>.

3. Įvertinti skaitmeninių medijų raiškos Lietuvos muziejų komunikacijoje virtualioje erdvėje atitiktį dalyvaujamojo muziejaus sampratai ir pateikti rekomendacijų muziejų steigėjams ir muziejininkams.

Disertacijos ginamieji teiginiai

1. Skaitmeninių medijų raiška muziejuje yra muziejaus kaip medijos ir skaitmeninių medijų sąveika, pagal kurią apibrėžiamos muziejaus 0.0, 1.0 ir 2.0 sampratos. Kiekviena iš jų skirtingai aprėpia muziejaus kaip medijos ir skaitmeninių medijų sąveiką, pasireiškiančią lankytojų įtraukties lygiu.
2. Dalyvaujamojo muziejaus 2.0 samprata atitinka tinklaveikos visuomenės pakitusią informacinę elgseną, kuri pasireiškia lankytojų dalyvavimu interpretuojant muziejų rinkinius, kuriant komunikacinį turinį, taip pat idėjų bendraautoryste bei sąveika muziejaus kontekste.
3. Taikydami skaitmenines medijas Lietuvos muziejai patyrė *Gartner* metodologijos lūkesčių ciklo technologijos kibirkštis, išpūstų lūkesčių piko, nusivylimo įdubos, apšvietos šlaito etapus ir nuo 2010 metų yra masinės technologijos taikymo produktyvumo plokštumoje.
4. Daugelio Lietuvos muziejų komunikacija virtualioje erdvėje neatitinka dalyvaujamojo muziejaus sampratos požymių, nes šios institucijos neturi dalyvavimui įgyvendinti reikalingos valstybės ir steigėjų politikos bei strategijos, teisinės reglamentacijos, personalo įgūdžių, techninės platformos ir lankytojų pasirengimo dalyvauti muzealinio turinio kūrimo.

Disertacijos metodologiniai sprendimai. Formuluoiant disertacijos tyrimų problemą ir metodologinius sprendimus, siekiama vengti muzeologų (Šola, 1997; Parry, 2007) kritikuojamo technologinio determinizmo. Mat tokiu atveju rizikuojama kaip pagrindinį pokyčių variklį matyti tik technologiją. Technologijų naudojimą tam tikrais atvejais pasirenka ir lemia tam tikrose kultūros aplinkybėse atsidūrusi visuomenė. Taigi poveikis yra abipusis: viena vertus, technologijos veikia visuomenę, kita vertus, subrendus tam tikram poreikiui, visuomenė ir kultūra sąlygoja technologijų naudojimą. Toks požiūris artimesnis socialinio

konstruktyvizmo teorijai, teigiančiai, jog realybės atstovavimas bei pačios esybės, kurios atstovaujamos, yra socialiai sukurtos (Goldman, 1999).

Zygmuntas Baumanas tikina, kad globalizacijos procesų sukeltiems padariniams nebūdingas tam tikras bendrumas, kaip paprastai manoma (Bauman, 2007). Pasak jo, globalizacija išskaido tiek pat, kiek ir suvienija; ji skaido vienydama, o pasaulio skaidymo priežastys yra tos pačios, kaip ir skatinančios jo vienodėjimą. Šiuo atveju kalbame apie lokalių (neretai istoriškai sąlygotų) kontekstų poveikį globaliosios kultūros raiškai. Tad tam tikri skaitmeninių technologijų taikymo, naudojimo bei plitimo procesai ir jų socialiniai-kultūriniai padariniai globaliajame ir lokaliajame, tarkime, Vakarų Europos šalių ir Lietuvos muziejų kontekstuose, reiškiasi nevienodai. Kadangi istorinės IKT plitimo Vakarų šalyse ir Lietuvoje priežastys skiriasi, sąveikai nagrinėti pasirinkta kultūros srautų (angl. *cultural flows*) arba tinklo (angl. – *network*) teorijos prieiga (Crane, 2002). Ši teorija aiškina, kad kultūros įtakos kyla ne iš vieno centro, o iš tinklo, neturinčio aiškaus centro ar periferijos. Jame pagrindiniai veikėjai yra regioniniai ir nacionaliniai junginiai ir bendrovės, o kultūros perdavimas dvikryptis. Kultūros srautų efektas, susidedantis iš medių, technologijų, ideologijų ir etniškumo, yra veikiau kultūros hibridizacija nei homogenizacija (Appadurai, 2001).

Egzistuoja ir požiūris, jog kultūros globalizacija yra gana sudėtinga, kad ją būtų galima paaiškinti viena teorija (Crane, 2002). K. G. Wilkins komunikacijos procesus siūlo tirti tarpdalykiniu būdu, taikant skirtingas metodines prieigas, naudojamas sociologijos, istorijos, politologijos, antropologijos, demografijos ir kultūros studijose. Jos manymu, tyrimo struktūra, naudojanti visą paletę skirtingų metodinių įrankių, sustiprins komunikacijos supratimą (Gudykunst, 2002).

Požiūrio, grįsto tarpdisciplininio, technologijų ir visuomenės dvikrypte sąveika bei globalios ir lokalsios kultūros sąveika, laikomasi ir disertacijoje, teorinio ir empirinio tyrimų lygmenyse naudojami medių, muzeologijos, istoriografijos, sociologijos ir inovacijų sklaidos teorijų bei įvairių metodų elementai.

Teoriniams apibendrinimams formuluoti disertacijoje taikomas mokslinių publikacijų nagrinėjimo metodas. Empiriniams skaitmeninių medių raiškos istorinės raidos tyrimo duomenims rinkti naudotas giluminis (nestruktūrizuotas)

interview (survey). This method's advantages are the ability to conduct research without a pre-prepared research program, to obtain not only factual material, but also to clarify the subjective view of the respondent, to fix the content of responses and directly observe reactions, to create special conditions and methods to capture qualitative information (Kardelis, 2002). This method is used to collect data from respondents about the application of digital technologies in Lithuanian museums. Interviews are used to obtain empirical data for qualitative-quantitative analysis and qualitative content analysis methods. Qualitative-quantitative analysis is used to reveal differences between the real world of museums and the comparison of digital media usage in Lithuania and other countries. As sources, empirical data from Lithuania are used. Contemporary digital media usage in Lithuanian museums is evaluated. Internet and museum profiles on social networks are analyzed. Empirical data are analyzed using qualitative-quantitative analysis, qualitative content analysis, and mathematical statistics methods. Statistical analysis is chosen for the possibility of setting a certain number of variables for the real world. Quantitative analysis is used to reveal differences between the real world of Lithuanian museums and to compare our country with other countries. The research results can be checked using the same methods for a repeated study.

Tyrimo duomenų šaltiniai. Tyrimui kaip empiriniai duomenys naudoti įvairūs šaltiniai. Tai dokumentai, reglamentuojantys Lietuvos Respublikos muziejų veiklą ir skaitmeninių IKT naudojimą Lietuvos muziejuose: Lietuvos Respublikos įstatymai, Lietuvos Respublikos vyriausybės nutarimai, Lietuvos Respublikos kultūros ministro įsakymai, muziejų vidiniai dokumentai ir kt. Antra grupė – Lietuvos Respublikos kultūros ministerijos (LRKM) nuo 2002 m. renkami kiekybiniai statistikos duomenys apie daugumą Lietuvos muziejų, skelbiami portale www.muziejai.lt. Muziejų skaičius 2002–2013 m. ataskaitose svyravo nuo 108 – 2002 m. iki 103 – 2013 m. Šiuose duomenyse pateikiami skaitmeninių technologijų parametrai: virtualių lankytojų, virtualių parodų bei skaitmeninių

leidinių, o nuo 2010 m. – suskaitmenintų eksponatų skaičius. Nurodomi ir muziejų interneto svetainių bei elektroninio pašto adresai.

Tyrimui panaudoti 2001 ir 2009 metų Lietuvos muziejų kompiuterizavimo padėties tyrimų duomenys. Taip pat šio tyrimo metu nagrinėti autoriaus surinkti nauji duomenys apie socialinės tinklaveikos įrankius bei apsilankymų charakteristikas 71 Lietuvos muziejų svetainėje ir 158 paskyroje „Facebook“ socialinėje medijoje (žr. priedus). Originalūs tyrimo duomenų šaltiniai yra autoriaus atlikti giluminiai interviu su skaitmeninių technologijų IKT taikymo pradininkais:

- Pirmųjų skaitmeninių skaičiavimo mašinų sovietmečiu Lietuvoje kūrėju Lietuvos mokslų akademijos nariu, Atpažinimo procesų skyriaus ir UNESCO katedros „Informatika humanitaroms“ vadovu Matematikos ir informatikos institute Adolfu Laimučiu Telksniu (2012 m. spalio 23 d. interviu).
- Muziejininke, skaitmeninimo Lietuvos muziejuose pradininke ir organizatore, Lietuvos muziejų rinkinių kompiuterizavimo koncepcijos rengimo darbo grupės vadove, Lietuvos dailės muziejaus vyriausiąja rinkinių saugotoja Loreta Meškelevičiene (2012 m. liepos 31 d. interviu).
- Muziejininke, skaitmeninimo Lietuvos muziejuose pradininke, Lietuvos dailės muziejaus Skaitmeninių leidinių centro, vėliau filialo LM ISC LIMIS vedėja Danute Mukiene (2013 m. liepos 11 d. interviu).
- Bibliotekininke, skaitmeninimo Lietuvos bibliotekose ir kitose atminties institucijose organizatore, Martyno Mažvydo bibliotekos Nacionalinio skaitmeninimo ir virtualios elektroninio paveldo sistemos centro direktore Regina Varniene-Janssen (2013 m. liepos 17 d. interviu).

- LRKM darbuotoju, 1988–2011 m. kuravusiu muziejų sektorių, Lietuvos Respublikos kultūros atašė Karaliaučiaus srityje Romanu Senapėdžiu (2013 m. liepos 24 d. interviu).

Tyrimo autorius skirtingų sričių pašnekovus pasirinko siekdamas atskleisti kuo platesnį požiūrį į tyrimo objektą spektrą. Nustatyti, kaip skaitmeninių medijų raiška susijusi su kompiuterių Lietuvoje atsiradimu apskritai, pašnekovu pasitelktas A. L. Telknys. Siekta atskleisti skaitmeninimo proceso eigą ne vien iš muziejininkų pozicijų (pašnekovės L. Meškelevičienė ir D. Mukienė), bet ir pateikti alternatyvų požiūrį iš muziejus prižiūrinčios LRKM pozicijos (pokalbis su R. Senapėdžiu) bei muziejams artimų atminties institucijų bibliotekų (pokalbis su R. Varniene-Janssen).

Darbo naujumas ir praktinis reikšmingumas. Disertacija naujomis žiniomis papildo senesnius mokslinius skaitmeninių IKT naudojimo Lietuvos muziejuose tyrimus. Teoriniu lygmeniu pirmą kartą bandyta sujungti skaitmeninių medijų raiškos muziejuose ir visuomenėje laukus. Teoriškai apibūdintos muziejaus 0.0, 1.0 ir 2.0 sampratos, jų sąsajos su industrine ir tinklaveikos visuomenėmis ir jų kartų informacine elgsena. Remiantis autoriaus surinktais originaliais duomenų šaltiniais, apžvelgta Lietuvos muziejų kompiuterizavimo istorija, kuri lyginta su Vakarų šalių ir giminiškų atminties institucijų – bibliotekų – istorija. Skaitmeninių IKT adaptacijos eigai paaiškinti pritaikyta lūkesčių ciklo metodologija, leidusi nustatyti skaitmeninių medijų taikymo Lietuvos muziejuose etapus. Lietuvos muziejų kompiuterizavimo istorija tapo globalios pasaulio muziejų istorinės raidos dalimi. Atlikus tyrimą, atsiveria plačios galimybės palyginti skaitmeninių IKT taikymą Lietuvos ir kitų šalių muziejuose arba kitose institucijose, pvz., bibliotekose. Dalyvaujamojo muziejaus sampratos atitikties kontekste įvertinamos 2013–2014 m. Lietuvos muziejų komunikacijos virtualioje erdvėje socialinės tinklaveikos priemonės ir interneto svetainių, paskyrų „Facebook“ lankytojų charakteristikos.

Plati atlikto tyrimo apimtis (nagrinėjami visi muziejai, turintys interneto svetaines ir paskyras „Facebook“) didina praktinę darbo naudą. Jis yra naudingas valdžios

institucijoms, muzeologams ir muziejų darbuotojams, archyvų ir bibliotekų darbuotojams, siekiantiems formuoti į tinklaveikos visuomenės poreikius orientuotas komunikacijos virtualioje erdvėje strategijas. Nenustačius dabartinės Lietuvos situacijos, tendencijų, problemų, yra keblu numatyti šalies muziejų raidą, plėtoti sektoriaus strateginę vadybą, su skaitmeninimu, darbuotojų mokymu, parodomis ir lankytojais susijusius planus, numatyti finansavimo ir atskirų muziejų veiklos plėtotės prioritetus.

Disertacijos struktūra. Darbą sudaro įvadas, 3 tyrimo dalys, išvados, naudotos literatūros ir šaltinių sąrašai bei priedai.

Įvade nagrinėjamas temos aktualumas, mokslinė problema, moksliniai IKT taikymo muziejuose tyrimai užsienio šalių ir Lietuvos mokslininkų darbuose. Taip pat pateikiamas tyrimo objektas, paaiškinamas lyginamasis tyrimo kontekstas, tikslas, uždaviniai, ginamieji teiginiai, nurodomi taikyti tyrimo metodai, naudoti duomenų šaltiniai.

Pirmoje tyrimo dalyje teoriškai apibūdinama muziejaus kaip komunikacinės medijos samprata ir savybės. Nagrinėjamas skaitmeninių medijų raiškos poveikis muziejų sampratos kaitai, skiriant tradicines medijas naudojusio muziejaus 0.0, skaitmeninių medijų muziejaus 1.0 ir dalyvaujamojo muziejaus 2.0 sampratas. Lygiagrečiai išryškintos medijų raiškos muziejuose kaitos sąsajos su procesais visuomenėje: W, X, Y ir Z žmonių kartų komunikacijos supratimu ir poreikiais. Apibūdinama naujausias skaitmeninių medijų taikymo tendencijas atspindinti dalyvaujamojo muziejaus samprata ir antros kartos saityno technologijų, konstruktyvistinės edukacijos, kultūros komunikacijos teorijos bei naujosios muzeologijos įtaka jos formavimuisi. Taip pat nagrinėjama dalyvavimo sampratos problematika įvertinant lankytojų įtraukimo į dalyvujamąjį muziejų lygius. Pateikiamas medijų raiškos sąveikaujant su visuomene evoliucijos modelis. Remiantis juo teigiama, jog muziejų sampratų evoliucija dalyvaujamojo muziejaus link priklausė nuo medijų interaktyvumo lygio ir jo formuojamų visuomenės įpročių bei poreikių. Skaitmeninės medijos, kaip įrankis ar platforma, technine prasme leido įgyvendinti dalyvujamąjį muziejų.

Antroje darbo dalyje nustatomi skaitmeninių medijų raiškos krypčių etapai Lietuvos muziejų istorinėje raidoje. Analizuojamos skaitmeninių informacinių ir komunikacinių technologijų taikymo Vakarų šalių ir Lietuvos visuomenėje, muziejuose bei bibliotekose istorinės prielaidos. Remiantis IKT tyrimų įmonės *Gartner* lūkesčių ciklo metodologija, skiriami ir charakterizuojami skaitmeninių IKT taikymo Lietuvos muziejuose etapai: technologijos kibirkštis (1989–1996 m.), išpūstų lūkesčių pikas (1997–2001 m.), nusivylimo įduba (2002–2003 m.), apšvietos šlaitas (2004–2009 m.) ir produktyvumo plokštuma (2010 m. ir tęsiasi iki šiol). Taip pat apžvelgiamas Lietuvos muziejų steigėjų, politikų ir vykdomosios valdžios institucijų kuriamas teisinis-politinis skaitmeninių medijų raiškos muziejų komunikacijoje kontekstas.

Trečioje dalyje įvertinamas skaitmeninių medijų raiškos poveikis Lietuvos muziejų ir jų lankytojų virtualios erdvės komunikacijos charakteristikoms. Remiantis 24 kriterijų rinkiniu, nustatomas dalyvaujajam muziejui įgyvendinti reikalingų socialinę tinklaveiką skatinančių skaitmeninių IKT įrankių paplitimas Lietuvos muziejų svetainėse. Išryškėjusios tendencijos paaiškinamos, lyginamos su panašaus JAV, Jungtinėje Karalystėje, Ispanijoje, Italijoje ir Prancūzijoje atlikto tyrimo rezultatais. Remiantis tyrimo metu surinktais *Alexa* stebėsenos sistemos duomenimis apie apsilankymo muziejaus interneto svetainėje trukmę, atmetimo rodiklį, unikalų lankytojo peržiūrimų tinklalapių skaičių, apibūdinamos virtualių apsilankymų Lietuvos muziejų interneto svetainėse charakteristikos, kurios lyginamos su gretimų šalių ir didžiausių pasaulio muziejų tendencijomis. Nustatomas Lietuvos muziejų dalyvavimas populiariausioje „Facebook“ socialinėje medijoje ir jų paskyrų lankytojų dalyvavimo lygiai pagal rodiklių „Mėgti“, „Kalba apie tai“, „Buvo čia“ duomenis. Remiantis tyrimo duomenimis, suformuojami 7 tinkami apibūdinti dalyvaujamojo muziejaus raišką kriterijai. Pagal juos klasterizuojant buvo įvertintas 160 Lietuvos muziejų komunikacijos virtualioje erdvėje atitikimas dalyvaujamojo muziejaus sampratai, skiriant artimiausius ir labiausiai nuo jos nutolusius muziejus.

Disertacijos aprobavimas

Rengiant disertaciją, paskelbtos šios publikacijos recenzuojamuose mokslo leidiniuose:

1. Skaitmeninių technologijų taikymas Lietuvos muziejuose 1990–2011 metais. Lietuvos muziejai po 1990 metų: mokslinių straipsnių rinkinys. *Acta Museologica Lithuanica*. Vilnius, Akademinė leidyba, 2013, t.1, p. 238–280.
2. Information and communication technologies (ICT) transfer in Lithuania museums. *Museologica Brunensia*. Masaryk University, Brno, 2013, No. 2, p. 16–25.
3. Dalyvaujamojo muziejaus paradigma virtualioje Lietuvos muziejų komunikacijoje. *Informacijos mokslai*, 2014, t. 68, p. 77–99.

Rengiant disertaciją atlikti tyrimai buvo pristatyti nacionalinių ir tarptautinių mokslinių konferencijų pranešimuose:

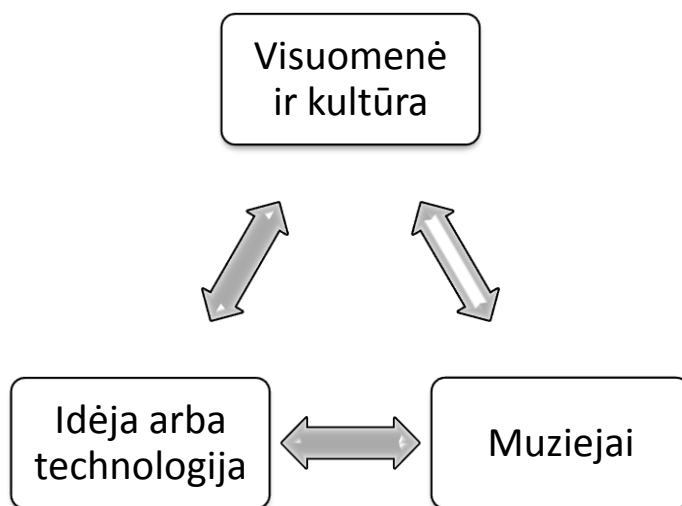
1. Skaitmeninių medijų taikymo muziejų komunikacijoje problematika. Nacionalinė konferencija „Kultūriniai ir ekonominiai socialinių tinklų efektai“, Vilniaus universitetas, Komunikacijos fakulteto Studentų mokslinė draugija. 2012 m. balandžio 26 d.
2. Skaitmeninių technologijų taikymas Lietuvos muziejuose 1990–2011 m. Tarptautinė konferencija „Sugrąžinta praeitis: prof. Levo Vladimirovo fenomenas ir mokslininkų idėjų sklaida“. Vilniaus universitetas, Komunikacijos fakultetas. 2012 m. lapkričio 15–16 d.
3. Digital media usage in Lithuania museums 1990–2011: historical and comparative viewpoint. Tarptautinė mokslinė konferencija CEECOM 2013. Vytauto Didžiojo universitetas, Viešosios komunikacijos katedra. 2013 m. balandžio 26–27 d.

4. Dalyvaujamojo muziejaus paradigma Lietuvos muziejų komunikacijoje virtualioje erdvėje. Tarptautinė mokslinė konferencija „Komunikacijos ir informacijos mokslai tinklaveikos visuomenėje: patirtys ir išvalgos. II“. Vilniaus universitetas, Komunikacijos fakultetas. 2014 m. birželio 19–20 d.

1. MEDIJŲ RAIŠKA MUZIEJAUS SAMPRATŲ KAITOJE

1.1. Muziejaus kaip komunikacinės medijos samprata ir savybės

Muziejaus ir jo visuomeninės paskirties sampratos kaita grindžiama makrolygmens socialinių-kultūrinių sistemų, kurioje egzistuoja, poveikiu (Waidacher, 2007). Šios sistemos keičiasi dėl mikrolygmens idėjinių (nematerialių) ir technologinių (materialių) veiksnių, kurie per subrendusią, palankią inovacijai socialinę aplinką suteikia impulsą platesnio masto socialinėms ir kultūrinėms permainoms (1 pav.).



1 pav. Idėjų ir technologijų įtaka visuomenės, kultūros bei muziejų kaitai (Kapleris, 2014).

Muziejų permainas skatina laukas, kuriame jie egzistuoja, tam tikra visuomenė (ikiindustrinė, industrinė ar tinklaveikos¹⁶) ir kultūra (antikos, apšvietos, romantizmo, modernizmo). Pokyčiai muziejų sampratoje vyksta ir per tiesioginį institucijų sąlytį su naujomis idėjomis bei technologijomis (1 pav.).

¹⁶ Disertacijoje remiamasi M. Castellso (2005) visuomenės raidos teorija. Pagal ją gyvulių ir žmogaus jėgos darbu, hierarchine luomine struktūra ir žemėvalda grindžiama ikiindustrinė visuomenė gyvavo iki XV–XIX a. Europoje ją keitė garo, elektros ir vidaus degimo variklio technologijų naudojimu, hierarchine turtine struktūra grindžiama industrinė visuomenė, kurią XX a. pabaigoje keičia tinklaveikos visuomenė.

Šių dienų tinklaveikos visuomenės ir tikrovės virtualumo kultūros atsiradimo priežastys aiškinamos skaitmeninių informacijos ir komunikacijos technologijų (IKT) poveikiu, sukeltu tiesiogiai arba per naujovių paveiktą visuomenės dalį (Castells, 2005). Skaitmeninių IKT sukelti socialiniai pokyčiai yra komunikacinio pobūdžio, kuris leidžia jas traktuoti kaip medijas.

Klasikinėje Marshallo McLuhano medijų teorijoje medijos sąvoka apima dvi prasmes: 1) tai pranešimas – bet kas, kas saugo ir perduoda informaciją (iš esmės bet kuris daiktas); 2) medija yra informacijos perdavimo priemonė (pvz., radijas, televizija, internetas) (McLuhan, 2003).

Muziejų kontekste medijos sąvoka gali būti vartojama abiem prasmėmis. Muziejinė institucija, kaip komunikacijos ir informacijos priemonė, renka, tvarko sukauptą informaciją apie autentiškus ir originalius tikrovės objektus – muzealijas – ir perteikia ją kitiems. Taip ji daro poveikį visuomenės sąmonei ir galiausiai grįžtamuju ryšiu veikia tikrovę (Waidacher, 2007). Muziejus, veikdamas kaip informacijos priemonė, išsaugo paveldo objektus ir papildomus duomenis apie juos (informacinius objektus), tiria paveldą (padidina jo informacinę vertę) ir komunikuoja per įprastines parodas, leidinius, virtualius muziejus ar išmaniesiems telefonams pritaikytas programėles.

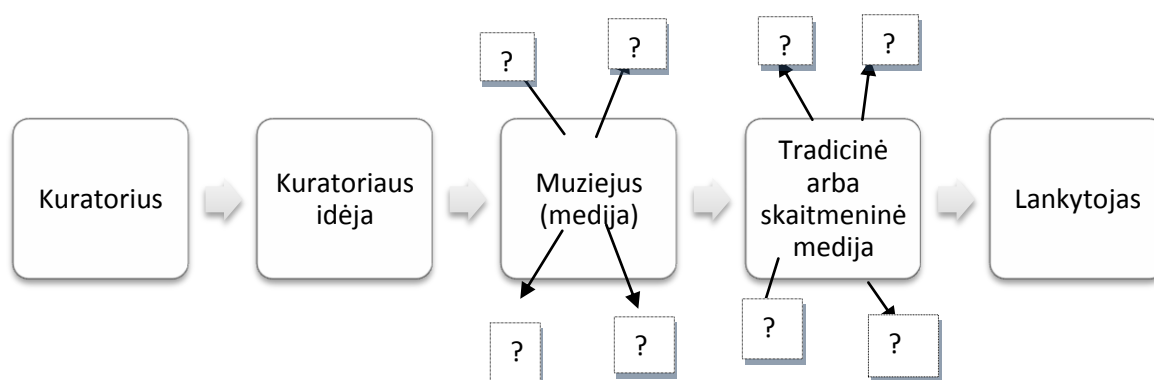
Semiotiniu komunikacijos proceso požiūriu muziejaus eksponatą (ženklą), parodą, ekspoziciją (ženklų tekstus) galima suprasti kaip pranešimus – medijas (Laužikas, 2007). Muziejai kaupia, saugo, tiria ne pavienius, o į genetinę, funkcinę visumą susietus objektus (ženklus), kurie per naująją tikrovę pateikia bendrą atitinkamos ankstesnės tikrovės vaizdą (pranešimą) (Waidacher, 2007: p. 217). Muziejinės komunikacijos adresatai taip pat reiškiasi kaip visuma, kuri gauna pranešimą ir yra veikiamą muziejaus-pranešimo – medijos.

Muziejus yra vientisa, bet kartu ir hibridinė medija (pranešimas), sudaryta iš daugelio kitų smulkesnių pranešimų: eksponatų aprašų tekstinių lentelių, restauravimo bylų, mokslinių duomenų, teorinių interpretacijų, ekspozicijų erdvių ir įrangos. Visi jie muziejuje kuria vientisą informacinį lauką.

Muziejui būdingos vėsios medijos savybės, kurios atpažįstamos pagal interpretavimo laisvę, leidžiančią aktyvų lankytojų dalyvavimą, o karšta medija

nepalieka erdvės žmonėms interpretuoti (McLuhan, 2003). Šias savybes lemia muziejų kaupiami autentiški objektai ir muzealumas.

Muziejaus medijos sampratai apibrėžti svarbūs ir kiti M. McLuhano medijų teorijos teiginiai, griaunantys technologijos, kaip pasyvaus komunikacijos įrankio, suvokimą. M. McLuhanui medija vaidina lemiamą vaidmenį kuriant komunikacinį pranešimą, kuris sukelia tam tikrus neprognozuojamus kultūrinius ir socialinius padarinius (angl. *personal and social consequences*) ir savo forma, ir savo turiniu (2 pav.). Bet kurios medijos asmeniniai ir socialiniai padariniai kyla iš naujo masto, kurį mūsų veikla įgyja dėl kiekvieno mūsų išsiplėtimo ar bet kokios naujos technologijos: pavyzdžiui, įdiegus automatizaciją, dėl žmonių naujų bendravimo modelių linkstama naikinti darbo vietas (McLuhan, 2003: p. 26).



2 pav. Asmeniniai ir socialiniai muziejaus ir kompiuterio, kaip medijų, padariniai pagal R. Parry (2007).

R. Parry manymu, reikšmių kūrimas muziejų lankytojams yra kultūriškai ir istoriškai nulemtas, t.y. reikšmės, kuriamos ta pačia medija, keičiasi. Tai priklauso nuo kultūros sąlygotų individualių ir kolektyvinių patirčių, vertybių bei diskursų¹⁷, būdingų konkrečioms bendruomenėms (Parry, 2007). Tomislavas Šola

¹⁷Humanitariniuose ir socialiniuose moksluose diskursas suvokiamas kaip tam tikra subkultūra arba kaip ypatingos interakcijos arena, kur socialiniai veikėjai įvairiomis formomis artikuliuoja savo idėjas, vertybes bei požiūrius, arba apibrėžia diskursą kaip tai, ką pasakė ar parašė socialinis veikėjas (Telešienė, 2005: p. 1–2).

teigia, jog muziejų institucijos stokoja suvokimo, kad muziejus yra medija, kurią galima naudoti kaip įrankį siekti asmeninių ir socialinių padarinių už įstaigos ribų (Šola, 1997).

M. McLuhanas medijas laiko žmogaus juslių tęsiniais: radiją – klausos, televiziją – regos. Pasak psichoanalitiko Wernerio Muensterbergerio, rinkimo principas atsiranda dar ankstyvojoje vaikystėje, drauge su pereinamaisiais daiktais, kurie supa kūdikį, kai jis pastebi, kad mamos nėra greta. Kolekcijos dalių įsigijimas identiškas pastarųjų daiktų (lėlių, pliušinių žaisliukų, skiaučių) veikimui – vaiko kūno pratęsimui į išorę (Mairesse, 2006). Šie kolekcionavimo motyvai ir interpretacinis muziejinės komunikacijos pobūdis rodo, jog muziejus-medija yra žmogaus juslių ir kūno tęsinys. Iš kitos pusės virtualioje erdvėje esantis muziejus gali būti suvokiama kaip tam tikrovėje egzistuojančio muziejaus tęsinys.

Pagal austrų muzeologą F. Waidacherį muziejinė komunikacija vyksta rodant muzealijas (pristatymas) ir jas aiškinant (interpretavimas) (Waidacher, 2007: p. 178). Pagrindiniu muziejų komunikacijos veiksmu jis laiko muzealijas (tikrus daiktus, eksponatus) ir teigia, kad visi komunikacijos būdai, net jeigu muzealijų nepateikiama, o tik publikuojami tekstai arba leidžiamos programos, remiasi muzealijomis. Toks muziejinės komunikacijos supratimas dėl akcentuojamo komunikacijos vaidmens yra tapatus medijų teorijai. Pasak F. Waidacherio, komunikacija yra muziejaus esmė, šios institucijos egzistuoja tik dėl to, kad eksponatus (muzealijas) panaudotų dabarties kultūrai.

Komunikacinį muziejaus eksponatų aspektą pabrėžia I. Maroevičius, kuris muziejinę komunikaciją laiko kultūros paveldo sudedamąja komunikacijos dalimi. Jo manymu, komunikacija perkelia kultūros paveldą į realų individų ir bendruomenių gyvenimą ir stiprina paveldą kaip vieną iš esminių gyvenimo kokybę kuriančių elementų (Maroevič, 1998b). Pagrindine muziejų komunikacijos forma jis laiko parodą. Per joje eksponuojamus paveldo objektus muziejaus lankytojams siunčiami pranešimai. Komunikacijos procese jie tampa dalimis vertybių, reikšmių ir supratimų, kuriais įvairūs objektai yra įtraukiami į muzeologinį kontekstą.

P. van Menschas prie muziejų komunikacijos formų priskiria parodas, publikacijas, edukacines programas ir renginius. Muziejų komunikacijos pagrindu jis taip pat laiko parodą (Mensch, 1992: p. 205), kuri kyla iš idėjos ir medžiagos sąveikos. Medžiaga reiškia parodos techninę (angl. *hardware*) ir programinę (angl. *software*) įrangą. Programinę įrangą P. van Menschas skirsto į pirminę (muziejų objektus) ir antrinę (vaizdus, užrašus bei garso įrašus). Techninė įranga, pasak P. van Menscho, yra muziejaus erdvė ir ją palaikančios struktūros (stendai bei vitrinos).

Paroda suvokiama kaip materializuotas muziejų eksponatų paskleistos informacijos atrankos ir manipuliavimo rezultatas, „svajonių šalis“ (angl. *dreamland*). Per šį procesą muziejaus kuratorius sąmoningai arba ne užkoduoja per muziejaus objektus siunčiamus pranešimus. Eksponatų atranka ir manipuliavimas jais lemia kontrolę ir lankytojo gaunamo pranešimo interpretacijos reguliavimą, jie sukuria uždara informacijos komunikacijos sistemą. Lankytojui nebelieka nieko kito, kaip priimti „svajonių šalies“ primestą interpretaciją, nes muziejus yra medija, apibrėžianti objekto reikšmę ir sukelianti M. McLuhano įvardytus asmeninius ir socialinius padarinius.

Moderniu muziejinkystės supratimu, gamtos ir kultūros paveldo komunikacija yra pagrindinė muziejų funkcija, suteikianti prasmę kitoms – paveldo kaupimui ir išsaugojimui. Todėl moksliniai tyrimai muziejuje gali būti traktuojami dvejopai. Viena vertus, tai jau pati savaime komunikacinė veikla. Mokslinių tyrimų požiūriu, eksponatas yra mokslo tyrimams svarbių objektyvių duomenų laikmena, o empirinio duomenų rinkimo tikslas – kuo detalesnis ir išsamesnis šių duomenų „nuskaitymas“. Tyrimo rezultatas paprastai būna mokslinė publikacija – specifine terminija, stiliumi parašytas ir santykinai siaurai auditorijai skirtas tekstas. Jis tampa pagrindu kitokiai, plačiajai visuomenei skirtai (masinei) muziejaus komunikacinei veiklai, nes eksponato komunikavimui plačiajai visuomenei būtinos mokslinės žinios apie jį. Taigi, medijų teorijos požiūriu, muziejų rinkinių moksliniai tyrimai yra muziejuje saugomos informacijos pridėtinės vertės didinimas, kuris sukuria geresnes sąlygas komunikacijai. Muziejų komunikacijos išskirtinumas yra tai, kad ji grindžiama autentiškais išsaugoto paveldo objektais

bei mokslinėmis žiniomis apie juos. Siejant abu požiūrius, teoriškai muziejus yra medija, veikianti kaip komunikacinis kanalas, kuriuo praeitis pasiekia šiuolaikinę kultūrą. Kita vertus, muziejus yra erdvė, kurioje iš praeities objektų paveldo ir mokslinių žinių apie juos yra kuriami šių dienų visuomenei skirti pranešimai.

Muziejaus medijos komunikacinis vaidmuo priklauso nuo daugelio veiksnių. Vienas iš svarbiausių yra naudojamų medijų savybės, lemiančios jų raišką muziejų komunikacijoje ir socialinius bei kultūrinius padarinius – visuomenėje. Medijų raiška turi įtakos muziejus lankančios visuomenės informacinei elgsenai, kuri su tam tikra visuomenės karta skiriasi.

1.2. Muziejaus 0.0 samprata

M. McLuhanas teigė, jog medija, taigi ir muziejus yra visuomenės konstruktas, tam tikrais istorijos tarpsniais limituojantis tai, ką galima patirti, ir pačius patyrimo būdus (McLuhan, 2003). Žmonijos potyrius priešistorės laikotarpiu riboja verbalinė žodžio kultūra. Sukurtas raštas sustiprino ir išplėtė vizualinę funkciją, kartu susilpnino kitų juslių – garso, lytėjimo ir skonio – vaidmenį bet kurioje rašto kultūroje (McLuhan, 2003: p. 95).

Kiekviena medija orientavosi į tam tikrų žinių ir poveikių produkciją ir materialiai priešinosi kitų medijų gamybai. XIX a. išradus fotografijos bei kino medijas, grįžta prie rašto kultūros susilpnintų juslių atgaivinimo. Fotografija ir jos tolesnė raida – kinas – laikomi neverbalinės patirties formomis. Jos gražino gestą patirtį įamžinančiai žmogaus sukurtai technologijai (McLuhan, 2007: p. 190, 275). Dėl vaizdo tikroviškumo, momentinės įvykio fiksacijos, galimybės iš fotojuostoje esančio vaizdo padaryti aibę kopijų fotografijos atsiradimas keitė muziejų kolekcijų pobūdį. Fotografija ėmė „stabdyti“ kitų medijų, pavyzdžiui, meno kūrinių reprodukcijų bei miniatiūrinių portretų gamybą, nes fotografiniai portretai buvo pigesni, pranoko miniatiūras detalumu, tikroviškumu bei socialiniu statusu (Walsh, 2007: p. 22). XX a. pradžioje fotografija tapo vyraujančiu vaizdu perteikimo būdu. Žinomiausi paminklai ir meno kūriniai tapo populiariausiomis fotografų darbų temomis. Visa tai Peteris Walshas įvardijo kaip postfotografinių meno muziejų gimimą. Kino medija, kitaip nei fotografija, yra mažiau ribota dėl

fantazijos kūrimo galimybės, nes fotografija fiksuoja realius tam tikroje vietoje ir tam tikru laiku įvykusius reiškinius.

Iki kompiuterio išradimo XX a. II pusėje muziejams ir visuomenei įtakos turėjo limituotos medijos, kurios nebuvo interaktyvios, nesudarė galimybių daugiakryptei komunikacijai. Muziejinė komunikacija buvo suprantama kaip pranešimo perdavimas pagal Claudio Shannono ir Warreno Weaverio komunikacijos proceso modelį (Hooper-Greenhill, 1994). Jame informacija buvo perduodama viena kryptimi, linija iš siuntėjo muzealijos interpretavimo monopolininko ir autoriteto muziejaus 0.0 mažiau išprususiam gavėjui – lankytojui – tam tikroje hierarchizuotoje erdvėje.

Komunikacijos proceso samprata atitiko tradicinių medijų interaktyvumo lygį ir industrinės visuomenės logiką. Pagal ją muziejų 0.0 lankytojai ir visuomenė yra beasmeniai, pasyvūs socialinės mašinos sraigteliai (Hooper-Grenhill, 1994). Proceso modelis komunikaciją laikė reiškinium, kuriame svarbus komunikacijos veiksmas bei jame naudojamos technikos. O socialiniai ir kultūriniai komunikacijos proceso padariniai nenagrinėjami, nes reikšmių kūrimą riboja pranešimo formuotojas ir siuntėjas. Šis modelis rodė ir muziejų lauko veikėjų galios santykius, stiprų pranešimo siuntėją muziejų ir silpną, pasyvų gavėją, lankytoją. E. Hooper-Greenhil teigia, kad tarp muziejininkų iki XX a. II pusės labiausiai buvo paplitęs komunikacijos kaip proceso suvokimas (Hooper-Greenhill, 1994). P. van Menscho tikinimu, muziejų komunikacijai būdingi trys raidos laikotarpiai. Pirmuoju kuratoriai turėjo komunikacijos monopolį ir vienašališkai sprendė, ko reikia visuomenei (Mensch, 2011).

Iki skaitmeninių IKT atsiradimo muziejaus 0.0 veikimo erdvei buvo itin svarbus muziejaus pastatas. Nuo renesanso epochos jis laikytas eksponatų ir žinių apie juos šventove, vientisa, griežtai įrėmintą, uždara, sakralia, specifine erdve ir vieta – mikrokosmosu (Parry, 2007). Vizitas industrinės visuomenės viešajame muziejuje reiškė tiesioginį buvimą ten.

Į muziejaus sampratos raidą galima žvelgti pagal komunikacijoje taikytų medijų interaktyvumą, todėl disertacijoje skaitmeninių IKT nenaudojusiam industrinės visuomenės logika pagrįstam muziejaus konceptui taikomas **muziejaus 0.0**

pavadinimas, rodantis jo kaip medijos ir skaitmeninių medijų santykį. Šiame muziejuje eksponatų interpretacijos „žyniai“ buvo kuratoriai, kurie lankytojams aiškino muzealijų reikšmę. Itin didelę reikšmę turėjo eksponatai, kurių kaupimas buvo savitikslis, pabrėžiama rinkinių kaupimo, saugojimo, bet ne paveldo komunikacijos funkcija. Jame interaktyvi sąveika ir lankytojų dalyvavimo galimybės buvo riboti, nes komunikuota naudojant limituotas tradicines medijas, pagal vienakryptį pranešimo perdavimo modelį, uždaroje erdvėje per statiškas ekspozicijas nuo lankytojo dažnai apsaugotose vitrinose, kurios rodo ne tik rūpinimąsi eksponato saugumu, bet ir trukdo lankytojui iš arti sąveikauti su eksponato informacija ir kurti savarankiškas interpretacijas. Muziejuje 0.0 skaitmeninės medijos nenaudojamos. Taigi muziejaus kaip medijos ir skaitmeninių medijų sąveikos nėra. Muziejus 0.0 yra materialus pasaulis ekspozicijos salėje, galerijoje, kabinete. Tikroviški, originalūs objektai muziejų kuratoriams suteikė ypatingą vaidmenį ir autoritetą visuomenėje aiškinti jų reikšmę. Be to, „autentiškų daiktų demonstravimas“ skyrė muziejus nuo kitų informacijos šaltinių. Prie muziejaus 0.0 priskiriami ne tik XVI–XVII a. „keistenybių kabinetai“, bet ir XVIII–XX a. I pusėje susiformavę ir iki šiol tebeveikiantys „klasikiniai“ viešieji Europos muziejai.

Muziejus 0.0 atitinka industrinės visuomenės komunikacijos poreikius. Šioje visuomenėje visi turėjo mėgautis tomis pačiomis medijų fabrike masiškai pagamintomis prekėmis ir tikėti tomis pačiomis tiesomis (Manovich, 2009). Skaitmeninių IKT poveikio nepatyrusiai visuomenei būdingas linijinis mąstymas, hierarchiškumas, mažesnis, lyginant su tinklaveikos visuomene, žmonių kūrybingumas, atvirumas. Vakaruose prie muziejaus 0.0 kūrėjų ir lankytojų priskirtini „kūdikių bumo“ (angl. *baby boom*) (gimę nuo 1945 iki 1960 m.) ir ankstesnių (XIX a. pab.–XX a. pradž.) kartų žmonės (Howe, Strauss, 1992).

Lietuvos atveju dėl kitokių istorinių ir demografinių aplinkybių (sovietinės, nacistų okupacijų padariniai) visuomenės grupės skirstyti pagal JAV kartų klasifikaciją neįmanoma. Be to, disertacijos tematikai reikia platesnių (ne vien demografijos ir politinės istorijos) kartų klasifikavimo kriterijų. Todėl disertacijoje kartos skiriamos pagal santykį su skaitmeninėmis IKT. Muziejaus

0.0 socialinis kontekstas (lankytojai, steigėjai) priskiriami W kartai. Lietuvoje jai priklauso asmenys, kurie mokydami ir aktyvioje profesinėje veikloje nesusidūrė su skaitmeninėmis IKT, jiems darbo vietoje neprireikė skaitmeninių IKT taikymo žinių (išėjo į pensiją anksčiau, nei darbovietėse buvo pastatyti kompiuteriai) ir kurie aktyvią veiklą darbo rinkoje baigė iki maždaug 2000–2005 m. (Laužikas, Varnienė, 2014). Dauguma W kartos žmonių užaugo neinteraktyvioje aplinkoje ir su skaitmeninėmis technologijomis susidūrė būdami brandaus amžiaus, tik per paskutinius kelis dešimtmečius. Jų informacinei elgsenai skaitmeninės IKT neturėjo didelio poveikio. Muziejaus 0.0 samprata yra patraukli daliai X kartos žmonių, o tai lemia šia samprata grįstų muziejų „išlikimą“ ir veiklą tinklaveikos visuomenėje.

1.3. Muziejaus 1.0 samprata

Kompiuterio medija, M. McLuhano siejama su elektra ir automatika, kitaip nei tradicinės medijos, laikoma ne atskirų juslių, bet visos žmogaus centrinės nervų sistemos pratęsimu (McLuhan, 2007: p. 333). Pagal M. McLuhaną, jai įtakos turinti socialinė ir edukacinė veikla decentralizuoja darbus ir sukuria jų įvairovę, sudaro sąlygas savarankiškai veiklai ir kūrėjo autonomijai. Dėl decentralizuojančių savybių skaitmeninė medija priskiriama prie daugiausia žmogaus potyrių neribojančių medijų. Skaitmeninės IKT nuo tradicinių medijų skiriasi tuo, jog milžinišku greičiu ištrina erdvę ir laiką, sukuria ne hierarchinę, o tinklinę komunikacijos erdvę, kuri skatina socialinę sąveiką.

Skaitmeninių IKT moduliškumas, skirstymo, platinimo galimybės ir atvirumas praplėtė muziejaus lankymo vietą ir erdvę ištrindami vietos ir laiko ribas. Kompiuterių tinklų sukuriamas tarpininkaujamas patyrimas suprantamas kaip bendraujant laiką ir erdvę sujungianti priemonė (Tomlinson, 2002: p. 159). Originalus autorius taikomas modernios lokalsios vietovės palyginimas su jos atitikmeniu ikimodernybėje. Jis, remdamasis prancūzų istoriko Le Roy Ladurie veikalu apie gyvenimą XIV a. Montaju kaime Prancūzijoje, daro išvadą, jog mūsų namai yra terpės, kuriose juntama globalizacija (Tomlinson, 2002: p. 62).

Pavyzdžiui, viduramžiais valstiečio namas ir socialiai, ir dėl žemo komunikacijų technologijų lygio – lokali vieta. O moderniuose namuose įrengtos technologijos, teikiamos komunalinės paslaugos, galiausiai būdas, kaip tie namai įgyjami – per paskolas, nekilnojamojo turto įkeitimą lokalią vietą paverčia globalia. Visa tai būdinga ir muziejaus institucijai, kuri virtualioje erdvėje tampa globaliu lokalaus tikro muziejaus plėtinium arba sukuria naujų reiškinių – tik virtualioje erdvėje egzistuojančių muziejų. Dėl skaitmeninių IKT poveikio muziejus tapo atvira medija, komunikuojančia savo muzealinį turinį daugybei lankytojų ir kontekstų neribojama muziejaus pastato erdve.

Teorinių idėjų ir metodų, skirtų skaitmeninėms IKT muziejuose taikyti, ištakos siekia F. Waidacherio (2007) aptariamą XIV–XVII a. protomuziejinę epochą. Dabartinių muziejų skaitmeninių rinkinių duomenų bazių ir informacinių sistemų idėjos pradmenų būta didžiųjų geografinių atradimų laikais, kai pirkliai, vaistininkai, sukaupe reikšmingus gamtos objektų rinkinius, dėl patogumo ėmė juos sisteminti. Rinkinių sisteminimo reikšmė ypač išaugo pozityvizmo ir racionalizmo veikiamoje Apšvietos epochoje. XVIII a. II pusėje gamtos muziejai ėmė taikyti Carlo von Linnėjaus klasifikacijos principus. Gottfriedas Vilhelmas Leibnisas teigė, kad ypatingus gamtos ir meno objektus reikia rinkti ir sisteminti, o į „keistenybių kabinetus“ (vok. *Kunstkammer*) žvelgti tik kaip į pagalbines mokymo priemones (Waidacher, 2007). Šių laikų muziejuose naudojamų virtualios realybės (VR) kambarių idėja turi panašumų su XVI a. muziejuose atsiradusiomis meno ir pasaulio teatro (lot. *theatrum mundi*) galerijomis, kai tam tikru įspūdžiu ar spektakliu muziejai stengdavosi suteikti publikai naujų potyrių ir emocijų. Tai rodo, jog dabartiniai muziejai grįžta prie renesansui ir barokui būdingos vizualinės pateikimo funkcijos. Muziejų rinkinių viešinimo ir didesnio prieinamumo visuomenei idėja kilo ne interneto, o XVIII a. pab.–XIX a. pirmųjų viešųjų muziejų Europoje laikais. Tačiau tik skaitmeninės medijos leido įgyvendinti šias idėjas tikrovėje.

Levas Manovichius konstatuoja, jog šių dienų pasaulio kultūrą apėmusi kompiuterizacija keičia daugelį kultūros klodų (Manovich, 2009). Kitaip, nei dalis skaitmeninių IKT garbintojų, pranašaujančių senųjų medijų – knygos,

fotografijos ar radijo – mirtį, L. Manovichius mano, kad besiformuojanti „informacijos estetika“ (t. y. naujoji globaliosios informacinės visuomenės kultūra, kuri skiriasi nuo senosios industrinės) vadovausis visiškai kitokia logika, nei viską, kas sena, siekęs ištrinti „industrinis modernizmas“ (Manovich, 2009: p. 17). Naujos medijos praranda savybę užgožti senąsias, kaip buvo tradicinių medijų raiškos laikais.

Šiuolaikinė kultūra – tai sluoksnis, kuriame skaitmeniniu tinklu sujungtų kompiuterių logika susipina su įvairiomis senųjų kultūrinių formų logikomis. Todėl ji, L. Manovichiaus teigimu, yra veikiau hibridinė nei vienalytė, o sintetiniai kompiuteriais sukurti vaizdai nėra prastas realybės pateikimas, bet realistiškas skirtingos tikrovės pateikimas. M. McLuhanas irgi tikino, jog panika dėl to, kad automatika suvienodins visą pasaulį, reiškia, kad į ateitį perkeliamas mechanikos laikų standartizavimas ir specializavimas, o tai jau yra praeitis (McLuhan, 2007: p. 344). Visa tai atspindi ir muziejaus medijos kaita. Skaitmeninės medijos nenaikina muziejų komunikacijoje naudotų tradicinių medijų, bet jas papildo ir tampa savotiškais jų plėtiniais. Kompiuterio ir senų medijų sinteze L. Manovichius laiko virtualios realybės technologijas, esančias savotiškais kino ar teatro tradicijų (improvizacinio ir avangardinio meno) tęsiniais (Manovich, 2009: p. 161). Pasak M. Henning, bandymų sujungti skirtingas medijas ir fiziškai įtraukti lankytoją į dirbtinai sukurtas aplinkas per aktyvią fizinę manipuliaciją būta iki kompiuterių (Henning, 2006). XIX a. pabaigoje muziejuose atsirado *in situ* vaizdavimo technikos – dioramos bei švieslentės. 1928 m. tarptautinėje parodoje Vokietijoje avangardistas Lazaris Markovičius Lisickis sovietų paviljono programoje rodė filmų šou per daugybę ekranų, kuriuose buvo transliuojami filmai, propaganda bei animacija. Šių laikų virtualios erdvės muziejus taip pat gali būti tikrovėje esančio muziejaus plėtinys arba visiškai naujas tik virtualioje erdvėje egzistuojantis muziejus. Abu šie virtualieji muziejai nepriklauso vienas nuo kito.

Kompiuterių medijų perversmą Levas Manovichius laiko gilesniu nei sukeltus spaudos ir fotografijos. Jo manymu, spaudos atsiradimas padarė poveikį tik vienai kultūrinės komunikacijos rūšiai – medijų platinimui, fotografijos – nejudančių

vaizdų fiksavimui. Kompiuterių medijų atsiradimas veikia visas komunikacijos stadijas, įskaitant manipuliavimą duomenimis, jų kaupimą, saugojimą ir platinimą. Veikiamos ir pačios medijos: tekstas, nejudantys ir judantys vaizdai, garsas ir erdvinės konstrukcijos (Manovich, 2009: p. 90).

Skaitmenines medijas muziejai pradėjo naudoti nuo XX a. 7 dešimtmečio. Reikšmingiausias komunikacijos pokyčius sąlygojo XX a. paskutinio dešimtmečio pradžioje ėmęs veikti pasaulinis interneto tinklas. Jo pirmtakas – 7 dešimtmetyje JAV Gynybos departamento sukurtas ir kariniams tikslams skirtas DARPA tinklas. 1994 m. pirmi 20 muziejų pasaulyje buvo pasiekiami internete, o po metų jau masiškai pradėta kurti internetines muziejų svetaines. Internetas muziejams atvėrė platesnes komunikacijos galimybes. Didžiausias šių skaitmeninių technologijų pranašumas – demokratiškumas, tačiau labai svarbi ir muziejaus lankytojų transformacija – lankytojo virsmas naudotoju ar kūrėju. Kitaip nei tradicinėse medijose (spaudoje, fotografijoje, kine), kur pateikties seka yra fiksuota, skaitmeninių medijų vartotojas gali sąveikauti su medijų objektais. Interakcijos metu vartotojas pasirenka, kuriuos elementus nori matyti ar kuriuo keliu eiti, ir taip generuoja unikalų kūrinį. Vartotojas tampa kūrinio bendraautorium (Manovich, 2009: p. 123).

Dabar muziejus – ne tik fizinė erdvė, tam tikras pastatas, bet kartu ir svetainė internete. Anksčiau muziejaus tikslas buvo į vieną vietą surinkti, stebėti ir saugoti muzealijas, o internetas šį santykį visiškai pakeitė – dabar tai atvirkštinis procesas, kai skaitmeniniai eksponatai internetu ima „bėgti“ iš kuratorių kitados griežtai kontroliuotos muziejaus erdvės (Parry, 2007).

Pasikeitė ir eksponato samprata. Mat skaitmeniniai objektai informuoja ir teikia naudą lankytojams, tačiau nesuteikia intuityvaus vidinio jaudulio, tam tikros kūrinio originalo „auros“. Walteris Benjaminas tikino, kad istorinis liudijimas remiasi autentiškumu, kuriam pavojų kelia reprodukcijos, kenkiančios daikto „aurai“ ir naikinančios ją (Benjamin, 1999: p. 215). Tačiau muziejininkystės istorija rodo, jog originalo ir kopijos santykio problemą sukėlė ne skaitmeninės medijos, o yra greičiau požiūrio į muziejų eksponatus kaitos rezultatas. Pavyzdžiui, dar XVI a. neturėdami kūrinio originalo muziejininkai darė jo

kopijas, o pats muziejus reiškė ne vien materialius daiktus, bet buvo ir savotiška nemateriali kategorija (Waidacher, 2007: p. 69). Iki XIX a. originalūs meno kūriniai buvo retai rodomi lankytojams apgadinti ar nevisiškai sukomplektuoti. Pavyzdžiui, antikinės skulptūros buvo patobulinamos pridėdant trūkstamas detales ar sukuriant neoklasikinius kūrinius. Paveikslus retušuodavo norėdami paslėpti trūkumus ar atspindėti pakitusį skonį, nurėždavo ar padidindavo jų parametrus (Walsh, 2007: p. 27).

Meno istoriko Ernsto Hanso Gombricho manymu, niekas taip nekliudo mėgautis didingais meno kūriniais, kaip nenoras išsivaduoti iš tradicinių vertinimų ir įsitikinimų (Gombrich, 1995:12). Jis teigia, jog geriausiai galima suprasti meną pasitelkus savo patirtį, ir kritikuoja autentikos bei realistinio vaizdavimo gerbėjus.

„Labiau atstumia tie meno darbai, kurie atrodo netaisyklingai nupiešti, ypač jeigu tai naujųjų laikų kūriniai. O iš tiesų nieko paslaptinga tuose iškreipimuose nėra. Tai puikiai žino kiekvienas, kas bent kartą yra matęs Disnėjaus filmą ar sukurtą komiksą. Jis žino, kad kartais geriau piešti daiktus kitaip, nei atrodo tikrovėje, geriau juos vienaip ar kitaip deformuoti. Peliukas Mikis nelabai panašus į tikrą pelę, bet žmonės nerašo laiškų piktindamiesi dėl jo uodegos ilgio. Įžengę į užburiantį Disnėjaus pasaulį jie jau nesirūpina didžiuoju menu“.

(Gombrich, 1995: p. 8–9)

Interneto interaktyvumas, galimybė lankytojui apsilankyti muziejaus virtualioje parodoje bet kuriuo laiku ir bet kurioje pasaulio vietoje be kuratoriaus, t. y. turėti galimybę pačiam suteikti tam tikrą reikšmę eksponatui, pakeitė pačią vizito į muziejų sampratą. Virtualioje erdvėje esantis muziejus pats ateina į lankytojo namus, o centralizuotą ir kontroliuojamą vizitą pakeitė lokalinė ir individualizuota, nenuspėjama lankytojo patirtis. Vienas iš svarbiausių skaitmeninių medijų sąlygotų pokyčių – muziejaus sampratos kaita: objektų (eksponatų rinkinių) muziejai (angl. *object centered*) tampa orientuotais į lankytojų patirtį (angl. *experience centered*).

Muziejaus 1.0 samprata būdinga pereinamajam iš industrinės į tinklaveikos visuomenę etapui. Šis muziejus jau naudojo skaitmenines pirmos kartos saityno technologijas – statiškas muziejų svetaines. Jos buvo skirtos ne interaktyviam bendradarbiavimui, bet vienakryptei komunikacijai – dažniausiai lankytojams informuoti apie tikrovėje veikiančią muziejų, t.y. pasirengti vizitui jame. Taigi, muziejuje 1.0 vyksta tradicinio muziejaus kaip medijos ir pirmosios kartos skaitmeninių medijų sąveika. Kuratoriai išlaikė autoritetą aiškinti lankytojui muzealijų reikšmes, o eksponatai liko didžiausia vertybe. Tai rodė išlikusi griežta jų skaitmeninių kopijų patekimo į internetą kontrolė.

Dėl prasidėjusio skaitmeninimo muziejuje 1.0 skaitmeninių ir skaitmenintų eksponatų skaičius sparčiai augo. Tai rodo, jog muziejai jau pripažino skaitmeninio formato objektus bei pradėjo juos kolekcionuoti kartu su analoginiais. Nemažą vaidmenį čia vaidino pokyčiai visuomenėje. XIX a. industrinėje visuomenėje ir jos muziejuose pirmenybė teikta materialiams daiktams, siekta pademonstruoti tam tikros tautos pranašumą ar galias istorines šaknis, imperializmo ir nacionalizmo epochos Vakarų šalių technologinę ir kultūrinę pažangą. O tinklaveikos visuomenėje eksponatus muziejų kuratoriai ima suprasti platesniame kontekste: tai diskretūs, žmonijos patirtį talpinantys vienetai, identifikuoti ir iš pradinio konteksto ištraukti tam, kad paliudytų, įrašytų bei apibrėžtų individualią ar kolektyvinę žinių sistemą ar būties jausmą. Muziejinės komunikacijos uždaviniu tapo ne vien eksponatų rodymas, bet ir siekis naudoti juos kaip priemones perduoti kokią nors idėją, reikšmingą dabartinės kultūros sąlygomis. Muziejus 1.0 jau turėjo savo pastate interaktyvių ekspozicijų, leidžiančių lankytojui sąveikauti su eksponatais, pvz., informacijos kioskų. Antruoju, rinkos analizės, laikotarpiu muziejinkai pradėjo tirti lankytojų poreikius, ir atsižvelgę į jų rezultatus, pateikdavo produktą (Mensch, 2007).

Vakarų šalyse muziejus 1.0 priskirtinas X (gimę nuo 1960 iki 1980 m.) ir iš dalies Y kartoms (gimę nuo 1980 iki 2000 m.), patyrusioms ryškesnę skaitmeninių medijų poveikį, nei „kūdikių bumo“ karta. Lietuvoje tai žmonės, gimę 1945–

1995 m. (Laužikas, Varnienė, 2014). Šiems asmenims IKT taikymo kompetencijų prireikė darbo vietoje jau baigus studijas, mokantis ar studijuojant. Teko mokytis, persikvalifikuoti, bet tuo metu jie dar neturėjo kompiuterio namie.

1.4. Dalyvaujamojo muziejaus 2.0 samprata

Aukštesnis interaktyvumo lygis būdingas antros kartos saityno¹⁸ (angl. *Web 2.0*) technologijoms. Dėl jų išnyko ribos tarp kultūros paveldo naudotojo ir kūrėjo, įgyvendinta **dalyvaujamojo muziejaus 2.0 samprata** (Mensch, Meijer-van Mensch, 2010: p. 50). Šalia kuratorių ir steigėjų į muziejų veiklos planavimą aktyviai, kaip lygiaverčiai partneriai įsitraukia arba yra įtraukiami muziejų lankytojai (Mensch, 2007).

Muziejuje 1.0 vyksta tradicinio muziejaus kaip medijos ir antros kartos skaitmeninių medijų sąveika. Antros kartos skaitmeninės medijos (saityno technologijos) leidžia lankytojams iš pasyvių vartotojų tapti aktyviais kultūros kūrėjais ir dalyviais, dėl kurių aktyvios veiklos muziejai tampa kultūrinio bendruomenių gyvenimo centrais (Simon, 2010). Tai, kad dalyvaujamojo muziejaus bendruomenės buriasi ir sąveikauja virtualioje erdvėje¹⁹, nesumažina jų svarbos tradicinėms tikrovėje egzistuojančių muziejų lankytojų bendruomenėms. Remiantis Benedicto Andersono „įsivaizduojamų bendruomenių“ samprata, bendruomenės reikia skirti ne pagal tai, jos dirbtinės ar tikros, bet pagal tai, kaip įsivaizduojamos (Anderson, 1999: p. 22).

Socialinių ir technologinių pokyčių istorines sąsajas L. Manovichius grindžia naujų medijų kintamumo principu. Senųjų medijų (spaudos, kino, fotografijos, televizijos) logika atitiko industrinės masių visuomenės logiką, o naujų medijų

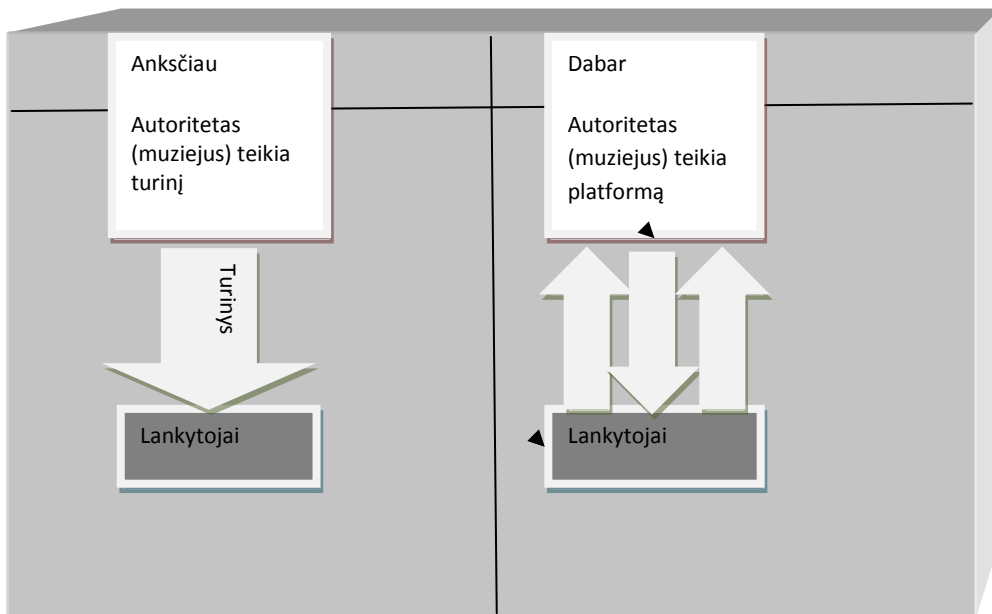
¹⁸ Antros kartos saitynu, arba žiniatinkliu (angl. *Web 2.0*), darbe vadinamos antros kartos interneto technologijos paslaugos ir įrankiai, leidžiantys naudotojams bendradarbiauti ir dalytis tinkle (Din, Hecht, 2007: p. 204). Pereinama nuo statinių prie dinaminių bendrai naudojamo turinio tinklalapių, skatinamas tarpusavio bendravimas ir bendradarbiavimas. Technologijos suteikia galimybę naudoti laisvai publikuojamo turinio bazes, tinklaraščius, Vikius, bendruomenių tinklus ir adresynus, RSS naujienų srautus, hibridinius tinklalapius, laisvosios prieigos saityno paslaugas ir kitokias interaktyvias sistemas.

¹⁹ Virtualios bendruomenės terminas apibrėžiamas kaip bendrų interesų turinti asmenų grupė, bendravimui naudojanti telekomunikacijos priemones, dažniausiai internetą. (Dagienė, Grigas, Jevsikova, 2008).

logika dera su postindustrinės (tinklaveikos), vertinančios ne konformizmą, o individualumą, visuomenės logika (Manovich, 2009: p. 114). Postindustrinėje (tinklaveikos) visuomenėje kiekvienas pilietis gali susikurti individualų gyvenimo būdą ir iš daugybės variantų pasirinkti norimą ideologiją. Šie pokyčiai yra ryškūs ir dalyvaujamojo muziejaus koncepcijoje, todėl galima teigti, jog skaitmeninės medijos vaidina svarbų vaidmenį formuojant tinklaveikos visuomenės, kartu ir jos muziejų sampratos logiką.

Dalyvaujamojo muziejaus sampratos ištakos siekia XX a. 8 dešimtmečio UNESCO organizacijos iniciatyvas (Mensch, Meijer-van Mensch, 2010). Tai 1972 m. suformuota integruoto muziejaus koncepcija (ji išskėlė akademinio tarpdiscipliniškumo ir muziejų jungimosi su bendruomenėmis svarbą) ir 1976 m. paskelbtos „Žmonių skatinimo dalyvauti ir prisidėti prie kultūrinio gyvenimo rekomendacijos“. Šiame dokumente pabrėžta, jog stiprinant pagrindines žmogiškąsias vertybes ir žmogiškąjį orumą, platesnis ir savanoriškas individų ir susivienijimų dalyvavimas įvairialypėse kultūrinėse veiklose yra būtinas. UNESCO dokumentai turėjo įtakos naujoms muziejų formoms (ekomuziejams, kaimyniniams muziejams) bei naujosios muzeologijos judėjimui atsirasti, kurio veikiami muziejai skatinami tapti į visuomenę orientuotomis institucijomis. Tačiau pagrindiniai muziejų lauko veikėjai neturėjo palankios socialinės-kultūrinės terpės ir efektyvaus komunikacijos įrankio, leidžiančio stiprinti muziejų ir bendruomenių ryšius – praktiškai įgyvendinti dalyvaujamojo muziejaus sampratą. Kita vertus, skaitmeninių medijų raiška sukėlė pokyčių visuomenėje. Kito lankytojų ir muziejininkų mentalitetas. Jie tapo atviresni, pasirengę priimti norinčius dalyvauti bendruomenės narius.

JAV muzeologė Nina Simon (2010) dalyvujamąjį muziejų apibrėžia kaip vietą, kurioje lankytojai gali kurti, dalytis ir jungtis vienas su kitu per institucijos teikiamą turinio platformą (3 pav.).



3 pav. Dalyvaujamasis muziejus kaip turinio platforma (pagal N. Simon, 2010).

- Kurti reiškia, kad lankytojai perduoda savo idėjas ir kūrinis muziejams bei vienas kitam.
- Dalydamiesi žmonės aptaria, pasiima, perdirba ir įvertina tai, ką mato, per vizitą muziejuje.
- Jungdamiesi lankytojai socialiai sąveikauja ir dalijasi turiniu su kitais žmonėmis – muziejaus darbuotojais ir lankytojais.
- Turinio platforma užtikrina, kad lankytojų bendravimas ir kūryba vyksta apie institucijai reikšmingus objektus ir idėjas, t.y. dalyvavimas įgyvendinamas muzealumo kontekste.

Reikia skirti dalyvavimo (angl. *participation*) ir interaktyvumo (angl. *interactivity*) terminus. Lietuvos Respublikos terminų banke **interaktyvumu** vadinama aparatinės įrangos, programinės įrangos ir jose vykstančių procesų savybė palaikyti abipusį ryšį su naudotoju ir reaguoti į jo veiksmus²⁰. Darbe interaktyvumu vadinama dvikryptės komunikacijos sąveika tarp muziejų ir lankytojų. Dalyvaujamojo muziejaus sąvoka artimesnė verslo vadyboje vartojamam dalyvavimo terminui. Tai darbuotojų dalyvavimas formuojant įmonės politiką, tobulinant procesus, priimant sprendimus, taip pat dalijantis

²⁰ [Interaktyvus] [žiūrėta 2014 m. kovo 17 d.]. Prieiga per internetą: <<http://terminai.vlkk.lt/>>.

gautą pelną, kai kolektyvinio darbo rezultatas priklauso nuo viso kolektyvo darbo²¹. Muzeologiniame kontekste dalyvaujamasis muziejus apibrėžiamas kaip aukštesnė interaktyvaus dialogo (sąveikos) tarp muziejų ir lankytojų forma, pasireiškianti kuriamo turinio, idėjų bendraautoryste. Šiai sampratai artima bendruomenės paslaugų (angl. *crowdsourcing*) praktika, kuri apibūdina kai kurių muziejaus funkcijų perleidimą neapibrėžtam ir nežinomam dalyvių už institucijos ribų ratui, koordinuojančiam savo veiksmus per skaitmenines IKT (Carletti, Giannachi, Price, McAuley, 2013).

Nina Simon į dalyvavimo strategijas žvelgia kaip į praktinius būdus sustiprinti tradicines muziejaus institucijas, bet jų nepakeisti (Simon, 2010). Savo požymiais dalyvaujamojo muziejaus samprata artima postmuziejaus²², postinterneto muziejaus sampratoms²³. Jos raiška paveldo kaupimo srityje vadinama naujuoju kolekcionavimu (Mensch, Meijer-van Mensch, 2010: p. 51). Skiriami šie jo bruožai:

- **Muziejus kolekcionuoja ne objektus, bet sąveikas.** Šiandien tam tikrose srityse privatūs kolekcininkai gerai išmano kultūros paveldą. Muziejų užduotimi tampa parama jiems, rūpinimasis muzealijų saugojimu, konservavimu ir restauravimu bei naujų kolekcijų reikšmių kūrimas kuruojamose parodose.
- **Visi paveldo bendruomenės nariai ir veikėjai yra lygiaverčiai.** Muziejai funkcionuoja privačių ir institucinių kolekcininkų tinkluose, kurie, remiantis Europos Tarybos 2005 m. Faro konvencija, apibūdinami kaip paveldo bendruomenė (angl. *Heritage community*). Ją sudaro žmonės, vertinantys specifinius kultūros paveldo aspektus, kuriuos viešais veiksmais ketina išlaikyti ir perduoti ateities kartoms.

²¹Pagal: Aiškinamasis įmonės vadybos terminų žodynas, Kaunas, Technologija, 2000.

²²Pagal E. Hooper-Greenhill, postmuziejaus atsiradimą nulėmė muziejų darbo tvarkos, atvirumo bei santykių su lankytojais pokyčiai (Hooper-Greenhill, 2000: p. 1).

²³Pasak P. Walsho, internete bet kas gali būti muziejaus kuratoriumi arba meno istoriku, skelbti savo požiūrį į meno kūrinio reikšmę, imti iliustracijas iš muziejaus ar kitų šaltinių, interneto tinklalapių ar skenuoti jas namie (Walsh, 2007).

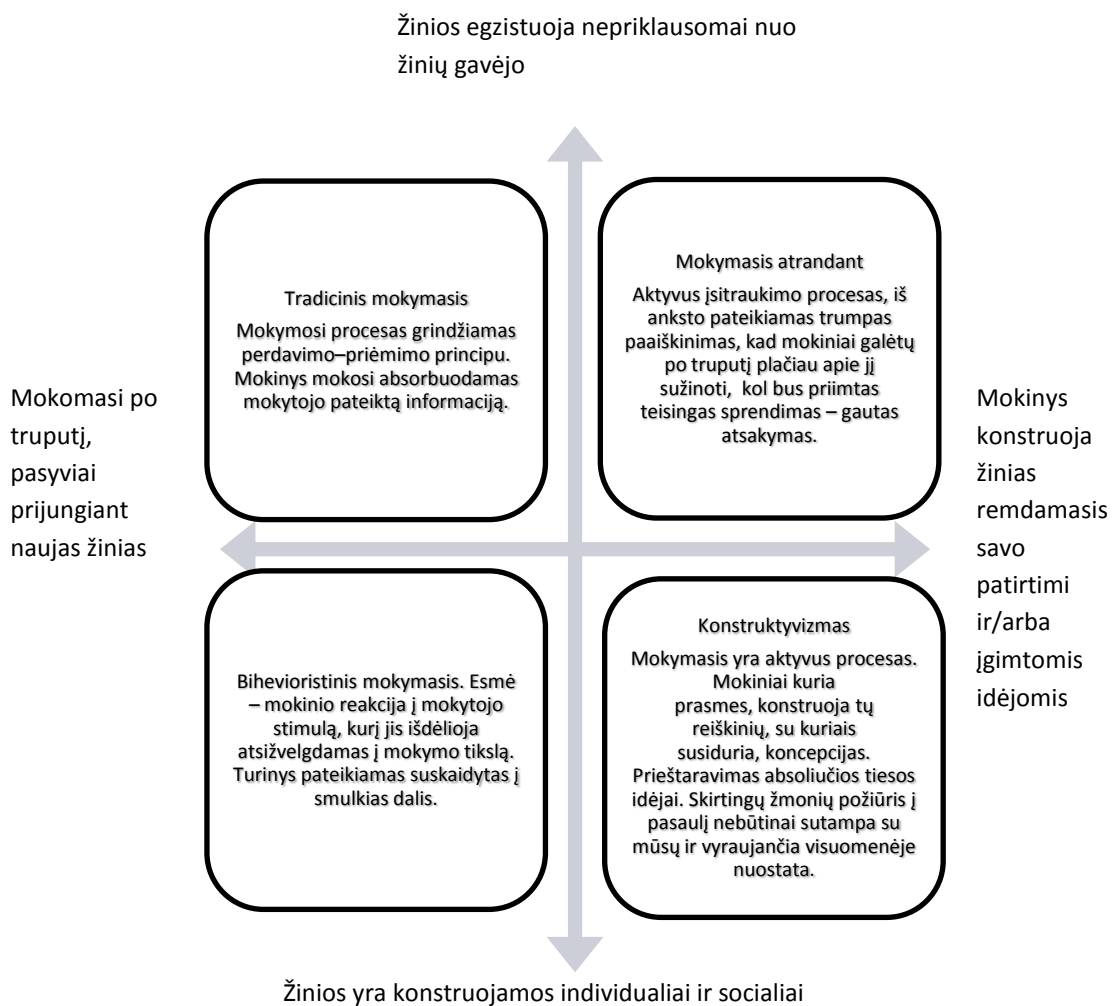
- **Muziejus veikia kaip platforma, skirta asmenims ir grupėms kolekcionuoti paveldą.** Dauguma naujo kolekcionavimo projektų leidžia žmonėms pasidalyti savo istorijomis ir suteikia platformą reikšmėms kurti. Naujas kolekcionavimas pasitelkia naujus muziejininkų darbo metodus, pvz., į kuratorius įtraukia lankytojus. Muziejus veikia kaip moderatorius, netiesiogiai padedantis lankytojams siekti tam tikro mokymosi ar komunikacijos rezultato, nukreipia tinkamai veiklai.

Dalyvaujamojo muziejaus sampratai įtakos turėjo semiotinės mokyklos suformuota kultūros reikšmių kūrimo komunikacijos samprata. XIX–XX a. industrinės visuomenės medijoms, tokioms kaip spauda, radijas, televizija, būdingas žemo lygio interaktyvumas, todėl muziejai vykdė vienakryptę komunikaciją pagal klasikinį C. E. Shannono ir W. Weaverio pranešimo perdavimo modelį. Dėl šio ilgą laiką muziejų istorijoje taikyto komunikacijos modelio muziejai virto autoritetiniais kultūrinių mainų ir tariamo autentiškumo teikėjais (Russo, Watkins, Kelly, Chan, 2006: p. 2). Kurti, aiškinti ir perteikti muzealines reikšmes lankytojams buvo išimtinė, neneigiama muziejaus teisė ir privilegija. Vienas iš svarbiausių dalyvaujamojo muziejaus įrankių – skaitmeninės medijos – demokratizuoja muziejinio komunikacijos pranešimo kūrimą ir pateikimą lankytojui per tinklaveikos visuomenei būdingą daugiakryptės komunikacijos vienas daugeliui ar daugelis daugeliui modelį ir naikina iki tol vyravusį muziejų tiesos monopolį. Kultūriniu reikšmių komunikacijos požiūriu, parodos kūrimo procesas neapsiriboja jos kūrėjais muziejų kuratoriais, bet įtraukia ir lankytojus. Jie kartu su muziejininkais sprendžia, kuriuos objektus ir kaip eksponuoti. Sprendimai tokia dvikryptės komunikacijos procese priimami per abipusį dalyvavimą ir stiprius ryšius bendruomenėje, o tai muziejus verčia visuomenei atskaitinga ir refleksyvia institucija.

Kita vertus, muziejų autoriteto kaitos vien skaitmeninių medijų įtaka grįsti negalima. Pokyčiai primena lėtą muziejų sampratos evoliuciją, o ne staigią revoliuciją. Jau XX a. pradžioje dalis muziejininkų, pavyzdžiui, Alfredas

Lichtwarkas, kritikavo muziejus dėl pernelyg didelio dėmesio rinkinių turiniui, o ne lankytojams aptarnauti (Waidacher, 2007). Itin reikšmingų pokyčių vyko XX a. 8 dešimtmetyje susiklosčius naujosios muzeologijos judėjimui, kuris kritikavo muziejaus, kaip vienintelio ir neklystančio kultūros paveldo aiškintojo, autoritetą. Nina Simon teigia, kad dabartiniai lankytojai iš muziejų pirmiausia tikisi prieigos prie plataus informacijos šaltinių ir kultūros perspektyvų spektro, galimybės atsakyti, įvertinti ir palaikyti rimtais arba išmanančiais reikalą, galimybės diskutuoti, dalytis ir perdirbti (sukurti) tai, ką jie vartoja (Simon, 2010). Tad muziejų lankytojai sąveiką su muziejais supranta kaip kultūros komunikacijos procesą.

Dalyvaujamojo muziejaus samprata turi panašumų su konstruktyvistine muziejinės edukacijos teorija. Muziejų edukaciją muzeologai dažnai prilygina komunikacinei veiklai. Tai, kas šiais laikais muziejuose vadinama švietimu arba interpretacija, yra ne kas kita kaip kūrimas rinkinių ryšio su pavienio lankytojo poreikiais ir interesais (Hooper-Greenhill, 1994). F. Waidacheris pagrindiniu muziejinės edukacijos uždaviniu laiko žmonių sudominimą rinkiniais bei tarpininkavimą paveldo komunikacijos procese – pagalbą lankytojams perprasti rinkinius (Waidacher, 2007: p. 366). Pasak konstruktyvistinės muziejinės edukacijos teoretiko George E. Heino, ilgą laiką edukacijoje vyravo teorijos, mokymąsi ir žinių perteikimą suvokiančios kaip statišką, vienakryptį komunikacijos pranešimo perdavimo procesą (Hein, 1995) (4 pav.). Muziejaus lankytojas laikytas pasyviu mokymosi proceso dalyviu, kuris mokosi žingsnis po žingsnio pridėdamas prie jau sukauptų žinių mokytojo (muziejaus) teikiamą informaciją.



4 pav. Edukacijos teorijos pagal G. E. Heiną (1995).

Pagal konstruktyvistinę muziejų edukacijos sampratą mokymasis yra savarankiškas lankytojo veiksmas per asmenines patirtis kurti žinias. Jo raiška apibūdinama kaip dalyvaujamas mokymas (MacArthur, 2007: p. 61), kuriame muziejai:

- Lankytojams yra tarsi švediškas pusryčių stalas, iš kurio turinio jie konstruoja savo reikšmes ir asociacijas, pagrįstas individualiais interesais ir išsilavinimu.
- Vaidina esminį vaidmenį dialoge su lankytojais siūlydami objektus, turiningas interpretacijas ir unikalią mokymosi aplinką, kurie kartu padeda lankytojams suvokti pasaulį ir savo vietą jame.

- Dažnai atstovauja vienai tiesos versijai, tačiau objektai gali papasakoti daug istorijų ir išlaikyti daugybę pagrįstų reikšmių. Gera darbo su lankytojais patirtis remiasi tuo, jog muziejai inicijuoja informatyvias diskusijas įtraukdami daugybę požiūrių.
- Privalo pasiūlyti galimybių lankytojams spręsti problemas, vykdyti tyrimus ir kitus veiksmus, kuriems reikia dėmesio, laiko ir susitarimo.
- Socialinė sąveika su šeimomis arba lankytojų grupėmis ir netgi nesusijusiais lankytojais yra svarbiausia muziejinio mokymo dalis.
- Sėkmingas muziejinis mokymas yra ryšių kūrimas.

Palyginus dalyvaujamojo muziejaus, konstruktyvistinės edukacijos bei kultūros komunikacijos sampratą, galima konstatuoti, jog jos vienodai išsivaizduoja gerą muziejų komunikacijos su lankytojais praktiką. Supranta ją kaip daugiakryptę, demokratišką, individualų interpretacijų arba ryšių per muzealijas arba apie jas kūrimo procesą, o muziejų kaip komfortišką dalyvaujamąją „trečiąją vietą“ ir tarpininką lankytojų lūkesčiams išsipildyti. Tai atviras, daugiasluoksnis, orientuotas į lankytoją muziejus, skatinantis socialinę tinklaveiką ir tam naudojantis antros kartos saityno technologijas. Muziejus 2.0 yra kartos, kuri užaugo veikianti itin didelės skaitmeninių technologijų ir interaktyvumo įtakos (kompiuteriniai žaidimai, socialinės medijos, išmanieji telefonai ir pan.), kūrinys. Jis atitinka Y (gimę nuo 1980 iki 2000 m.) ir Z (gimę po 2000 m.) kartas Vakarų šalyse. Lietuvos atveju Y kartai skirtini jauni žmonės, kurių tėvai įsigijo kompiuterį jų paauglystės metais (Laužikas, Varnienė, 2014).

Markas Prenskis naują, kompiuterių, ypač jų žaidimų aplinkoje užaugusią, žmonių kartą pavadino „skaitmeniniais čiabuviais“ (angl. *Digital natives*) (kartą iki jų vadina „skaitmeniniais imigrantais“ – angl. *Digital immigrants*) (Prensky, 2001). Pasak jo, didžiausia problema, kuri šiandien kyla švietimui, yra ta, kad mokytojai ir dėstytojai yra skaitmeninio pasaulio imigrantai ir kalba pasenusia (iki skaitmeninio amžiaus) kalba, stengiasi mokyti žmones, kalbančius visiškai kitokios kultūros kalba. „Skaitmeniniai čiabuviai“ įpratę labai greitai priimti informaciją. Jiems patinka apdoroti vienu metu iš lygiagrečių šaltinių gaunamą

informaciją, atlikti keletą užduočių vienu metu. Suvokdami informaciją, pirmenybę jie teikia vaizdui, o ne tekstui, žaidimams, o ne „rimtam“ darbui. „Skaitmeniniai čiabuviai“, arba „tinklo karta“ (Tapscott, 2008), nori patys eksperimentuoti tinkle ar pateikti jam savo informaciją. Šie žmonės pasitiki Wikipedijos žiniomis ir pirmenybę teikia jai, o ne internete esančioms muziejų svetainėms ar paieškos sistemoms, kontroliuojamoms autoritetų – kuratorių (Burton-Jones, 2008). Y kartą Lietuvoje sudaro gimusieji 1995–2005 m., o Z kartai galima skirti gimusius po 2005 m. – tuos, kuriems jau gimus kompiuterius ir internetą naudojo daugiau nei pusė namų ūkių (Laužikas, Varnienė, 2014).

Z kartos žmonėms būdinga (Pečiuliauskienė, Valantinienė, Malonaitienė, 2013):

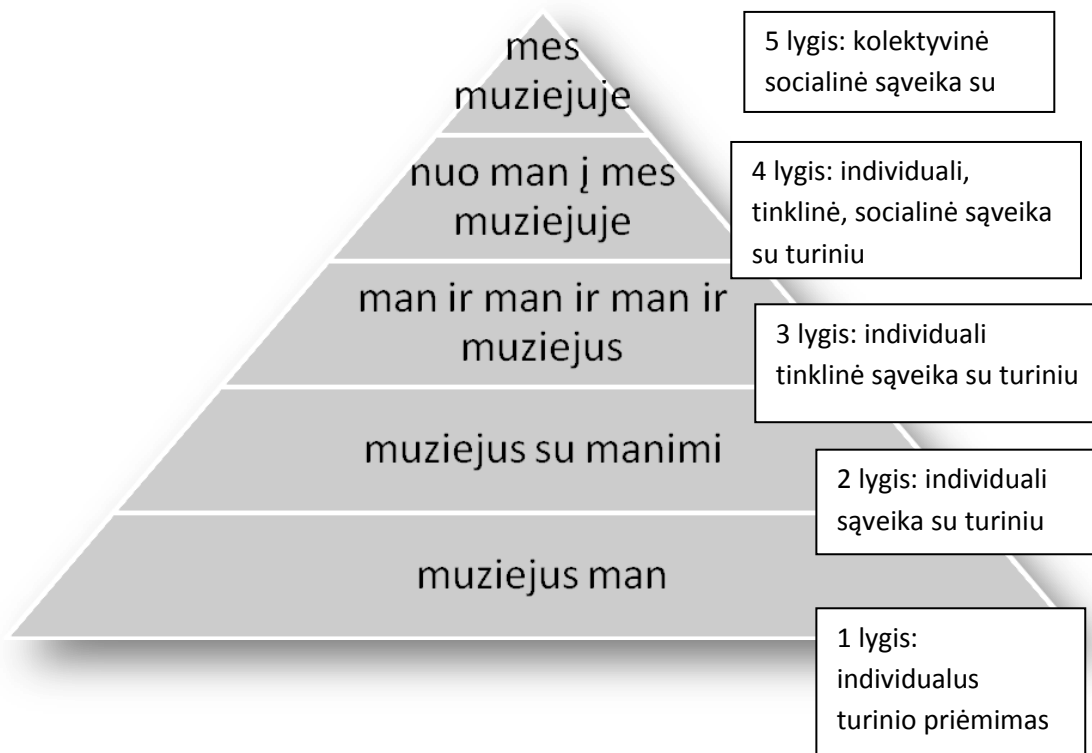
- Polinkis ne į bendradarbiavimą, bet į individualų darbą.
- Savo, o ne komandos nuomonės reiškimas.
- Skeptikai, nesitaikantys su diskriminavimu.
- Kompleksinis veiklos pobūdis – gebėjimas vienu metu atlikti daug veiklų.
- Labai glaudus ryšys su skaitmeninėmis IKT.
- KGOY (angl. *Kids Getting Older Younger*) fenomenas – vaikai imituoja suaugusiųjų elgesį.

Kita vertus, mokslininkai prie Z kartos vaikų problemų priskiria narcisizmą, socialines fobijas, sutrikimus dėl dėmesio trūkumo, vadinamąją „Facebook“ depresiją (dažni nuotaikų svyravimai), žinių takoskyrą tarp kūrėjų ir jas naudojančių asmenų (Pečiuliauskienė, Valantinienė, Malonaitienė, 2013).

1.5. Lankytojų įtraukimo į dalyvaujamąjį muziejų lygiai ir sąvokos problematika

Lankytojų dalyvavimas muziejuje gali būti lyginamas ir su G. Maslow poreikių piramide, kurioje skiriamos atskiros dalyvavimo lygio muziejuje pakopos (5 pav.) nuo individualaus turinio priėmimo ir iki kolektyvinės lankytojų sąveikos (Simon, Bernstein, 2009). Vadovaujantis šia samprata, akivaizdu, kad aukščiausias, 1 lygio kolektyvinis dalyvavimas muziejuje neįgyvendinamas be žemesnių

dalyvavimo pakopų, t.y. lankytojo noro ir galimybių individualiai priimti turinį. Užmegzdamas ir stiprindamas individualius ryšius su lankytojais muziejus gali siekti aukštesnių socialinių tikslų ir platesnio dalyvių rato.



5 pav. Socialinio dalyvavimo muziejuje hierarchija pagal (Simon, Bernstein, 2009).

Vienas iš socialinio dalyvavimo muziejuje hierarchijos, aukščiausios sąveikos su lankytojais, pavyzdžių, yra bendruomenės paslaugų²⁴ (angl. *crowdsourcing*) praktika. Lankytojams perleidžiamų muziejaus funkcijų įvairovę pagal atskirus bendruomenės paslaugų tipus iliustruoja 1 lent. (Oomen, Aroyo, 2011).

²⁴Termino *crowdsourcing* vertimas pateikiamas pagal S. Pakrijausko pasiūlytą Darbas minioje//Naujoji komunikacija, 2011 01 24. [interaktyvus] [žiūrėta 2014 m. sausio 13 d.]. Prieiga per internetą:<<http://www.nk.lt/naujienos/darbas-minioje/>>.

Bendruomenės paslaugų tipas	Apibūdinimas
Pataisymas ir perrašymas	Kvietimas naudotojams pataisyti arba perrašyti skaitmeninimo procesų produkciją.
Nagrinėjimas papildomame kontekste	Papildomų kontekstinių žinių objektams pridėjimas pasakojant istorijas arba rašant straipsnius. Pavyzdys yra Wikipedijos puslapiai su kontekstiniais duomenimis.
Kolekcijos papildymas	Aktyvus papildomų objektų įtraukimas į parodą arba kolekciją internete.
Klasifikacija	Aprašomų metaduomenų, susijusių su kolekcijos objektais, rinkimas. Gerai žinomas pavyzdys yra socialinis žymėjimas ²⁵ (angl. <i>Social tagging</i>).
Bendra kuratorystė	Neprofesionalių kuratorių patarimų ir ekspertizės naudojimas kuriant parodas internete.
Bendruomenės finansavimas	Kolektyvinis bendradarbiavimas jungiant pinigines lėšas ir kitus išteklius asmenų iniciatyvoms remti.

1 lent. Bendruomenės paslaugų etapai (pagal Oomen, Aroyo, 2011).

Bet jau individualioje dalyvavimo muziejuje stadijoje kyla problema, kokiais būdais ir priemonėmis lankytojus motyvuoti socialinei sąveikai. Mokslo tyrimai pripažįsta tradicinių muziejų komunikacijos strategijų ir priemonių neveiksmingumą. Pavyzdžiui, pastaruoju metu pastebimos JAV muziejų ir kitų

²⁵ Socialiniai žymenys (angl. *socialtagging*) yra interneto naudotojų tam tikrai platformai sukurti raktažodžiai. Jie naudojami aprašyti ir klasifikuoti objektą, koncepciją arba idėją. Pagal Financial Times Lexicon [interaktyvus] [žiūrėta 2014 m. vasario 1 d.]. Prieiga per internetą: <<http://lexicon.ft.com/Term?term=social-tag>>.

kultūros institucijų lankytojų mažėjimo tendencijos, o daugelį jų sudaro senyvo amžiaus baltieji gyventojai, t.y. „kūdikių bumo“ karta, ir labai nedidelė potencialių lankytojų grupė (Simon, 2010). Nors kultūros institucijos viešai skelbia, kad jų veiklos programos patrauklios, žmonės randa ir pirmenybę teikia kitoms laisvalaikio, dialogo, mokymosi formoms, pirmiausia – meno kūrinų, muzikos ir asmeninių interpretacijų dalijimuisi internete. M. Hoodo tyrimas rodo, kad angliakalbėje literatūroje iš viso tik 20% atvejų muziejaus sąvoka vartojama teigiama prasme (Waidacher, 2007: p. 26). Kitais atvejais šis žodis siejamas su tokiomis reikšmėmis, kaip sustingęs, statiškas, nuobodus, bedvasis, lėkštas ir sausas, blankus ir nuasmenintas, neskaidrus, neiššifruojamas ir nesuprantamas, negyvas, nesąmoningas, muziejus rodo tik praeitį, tai, kas išlikę, kas pasenę.

Šias tendencijas nustatyti Lietuvoje, nesant nuoseklių kokybinių muziejų lankytojų poreikių tyrimų, galima tik pagal fragmentiškus duomenis. Tai rodo, jog muziejų atskaitomybės visuomenei problema egzistuoja ir mūsų šalyje. Lietuvos Respublikos kultūros ministerija nuo 2002 m. kaupia pamečiui fiksuojamus kiekybinius duomenis apie Lietuvos muziejų veiklą. Lankytojų mažėjimo tendencijos pastebimos 2008–2011 m., kai apsilankymų skaičius sumažėjo 1,18 karto, pokyčių priežastys grindžiamos vien ekonomikos krize (Laužikas, 2013). Kita vertus, Lietuvos Respublikos kultūros ministerijos renkamų duomenų apie muziejų lankytojus objektyvumu (jais dažniausiai iliustruojamos viso šalies muziejų sektoriaus tendencijos) yra pagrindo abejoti. Pavyzdžiui, 2012 m. ataskaitoje teigiama, kad muziejai per metus sulaukė 2 716 404 lankytojų (be virtualių apsilankymų), tačiau pavienių ir organizuotų lankytojų suma (1622 350+818 248=2 440 598) su šiuo skaičiumi nesutampa ir rodo atvirkščiai, nei oficialiai teigia ataskaita, ne didėjimą, o lankytojų mažėjimą arba skaičiaus stabilizavimą, lyginant su 2011 m. (2 654 681 lankytoju). Tad pagal LRKM duomenis formuojamas Lietuvos muziejų sektoriaus raidos tendencijas reikia vertinti atsargiai ir kritiškai.

Dalyvavimo strategijos yra vienas iš efektyvių būdų, pasitelkiant skaitmenines medijas, spręsti tradicines muziejų komunikacijos su lankytojais problemas (2 lent.) (Simon, 2010).

Problema (lankytojo požiūriu)	Sprendimo būdas
Kultūros institucijos neturi nieko bendra su mano gyvenimu.	Kultūros institucijos gali asmeniškai įtraukti lankytojus į organizacijos turinį ir gerovę per aktyvias veiklas: siūlydamos ir atsakydamos į lankytojų idėjas, pasakojimus ir kūrybinius darbus.
Kultūros institucijos nesikeičia – kai aš čia kitados lankiausi, viskas liko po senovei.	Sukurdamos platformas, kuriose lankytojai galėtų dalytis idėjomis ir susijungti realiame laike, kultūros institucijos gali siūlyti kintančias patirtis be didelių turinio gamybos išlaidų.
Autoritetiniame institucijos balse nėra mano požiūrio. Institucijos balsas nesuteikia man konteksto suprasti, kas yra pateikiama.	Pateikdamos daugybę istorijų ir balsų kultūros institucijos gali padėti lankytojams aiškinantis jų požiūrį skirtingų perspektyvų kontekste.
Institucija nėra kūrybiška vieta, kur aš galėčiau save išreikšti ir prisidėti prie istorijos, mokslo ar meno.	Kviesdamos lankytojus dalyvauti institucijos gali paremti interesus tų, kurie linkę ne stebėti, bet veikti.
Institucija nėra komfortiška socialinė vieta man kalbėtis apie idėjas su draugais ir nepažįstamaisiais.	Sukurdamos plačias galimybes tarpasmeniniam dialogui kultūros institucijos gali skirti save kaip trokštamas tikrojo pasaulio susitikimo vietas diskusijai apie svarbius dalykus, susijusius su pateikiamu turiniu.

2 lent. Dalyvaujamojo muziejaus sprendžiamos tradicinės muziejų komunikacijos su lankytojais problemos (pagal Simon, 2010).

Kita vertus, skaitmeninės technologijos turi dvejopą poveikį lankytojams. Jos ne tik jungia įvairių socialinių grupių žmones, bet ir jas diferencijuoja. Iškeliamą globalizacijos proceso problema. Tai globalizacijos tyrėjo R. Robertsono sukurtas terminas, išreiškiantis nesuardomą „globalizuojančio“ ir „lokalizuojančio“ spaudimo vienybę. Teigiama, jog „kompiuterių terminalų susiejimas“ nevienodai paveikė įvairių žmonių padėtį. Kai kas, o išties dauguma žmonių dar tebėra, kaip ir anksčiau, „atskirti fizinių kliūčių ir laiko trukmės“, tik šis atskirtumas dabar yra žiauresnis, sukeliantis esmingesnius giluminius psichologinius padarinius nei kada anksčiau“ (Bauman, 2007: p. 33). Galiausiai prieinama prie išvados, jog technologinis laiko/erdvės atstumų panaikinimas ne homogenizuoja žmogaus būvį, o veikiau jį poliarizuoja.

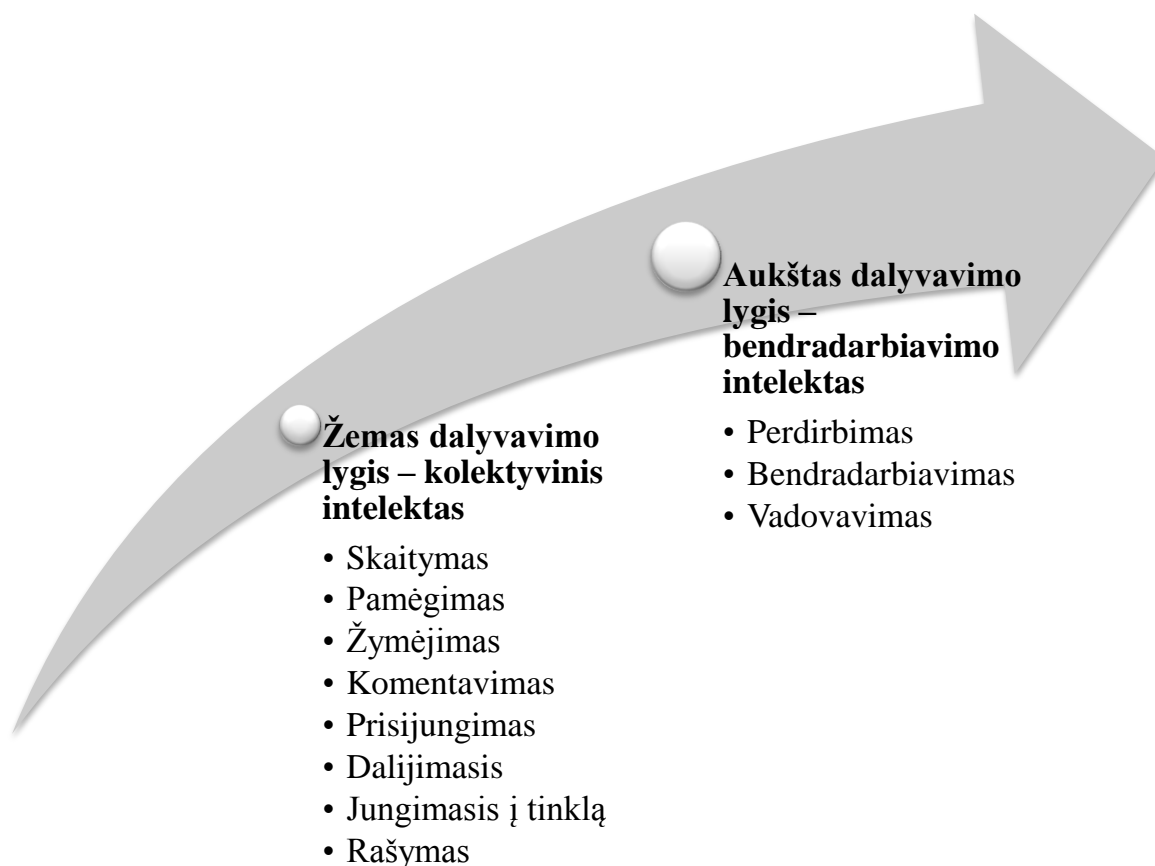
Kultūros paveldo komunikacijoje virtualioje erdvėje aktyviau dalyvauja žmonės iš specifinių vidurinės ir aukštesnės socialinių klasių, turintys platesnes interneto prieigos galimybes (Waterton, 2010). Tad įgyvendinant dalyvaujimąjį muziejų, esama rizikos, kad į jo veiklas vėl bus įtrauktos tik tam tikros išskirtinės socialinės lankytojų grupės.

A. Giddensas nurodo, kad moderniosios institucijos nuo visų ankstesnių socialinės tvarkos formų skiriasi dinamiškumu tuo mastu, kad pakerta tradicinius įpročius ir papročius globaliniu poveikiu. Ar globalizacija vienodina pasaulio kultūrą?

A. Giddensas teigia, jog daugeliu atžvilgių tai yra vienas bendras pasaulis, turintis vientisą patyrimo struktūrą, bet kartu kuriantis naujas fragmentacijos ir dispersijos formas (Giddens, 2000: p. 14). Modernaus socialinio gyvenimo pobūdį A. Giddensas aiškina trimis svarbiausiais elementais. Pirmąjį vadina laiko ir erdvės atskyrimu. Tai sąlyga artikuliuoti socialinius santykius plačioje laiko ir erdvės perspektyvoje, apimančioje ir globaliąsias sistemas. Jis lemia ir antrą pagrindinį modernybės dinamizmą sąlygojantį veiksni – socialinių institucijų iškūnijimą. Jo mechanizmus sudaro simboliniai ženklai ir ekspertinės sistemos,

atskiriančios sąveiką nuo vietos ypatybių. Šiame kontekste egzistuoja ir trečiasis elementas – viską persmelkiantis refleksyvumas. Tai reguliarus žinių apie socialinio gyvenimo sąlygas taikymas, kaip pagrindžiantis šio gyvenimo organizavimo ir transformavimo elementas.

Šias modernybės poveikio problemas atspindi muziejų lankytojų dalyvavimo lygio nevienodumai. Pavyzdžiui, Wikipedijos atvejis rodo, kad 50% enciklopedijos redagavimo darbų atlieka vos 0,5% vartotojų, t.y. aktyviai prie turinio kūrimo prisideda labai mažai naudotojų (Mayfield, 2006). Tinklaraštininkas Rossas Mayfieldas mano, kad menką aktyvių naudotojų ir kūrėjų skaičių lemia dalyvavimo galios dėsnis (angl. *the Power Law of Participation*) (6 pav.). Dauguma interneto naudotojų dalyvauja palyginti pasyviai, apsiriboja skaitymu, žymėjimu ir komentarų rašymu. Dalijimąsi turiniu, tinklaraščio rašymą ir jungimąsi į bendruomenę jis taip pat priskiria prie žemo dalyvavimo lygio – kolektyvinio intelekto (angl. *Collective intelligence*). Sąveikos su turiniu lygiui kylant, didžioji dalis naudotojų atkrenta ir aukštesnio lygio bendradarbiavimo intelekto veiksmus (angl. *collaborative intelligence*), diskusijų moderavimą, vadovavimą ir gamybą atlieka tik keletas naudotojų. Šie negausūs, bet aktyviausi naudotojai formuoja virtualių tinklinių bendruomenių pagrindą. Rosso Mayfieldo manymu, tiriant šiuos reiškinius, reikia ne ieškoti abiejų intelekto lygių skirtumų priežasčių, bet aiškintis, kaip skirtingos intelekto formos sąveikauja geriausiose virtualiose bendruomenėse.



6 pav. Dalyvavimo galios dėsnis (pagal R. Mayfieldą, 2006).

Tarpdalykinė muzeologijos, komunikacijos ir edukacijos teorijų analizė rodo, kad Vakarų šalių muziejuose pamažu įsitvirtina dalyvaujamojo muziejaus samprata. Remiantis ja dalyvaujamąjį muziejų galima apibūdinti kaip lanksčią, platiems gyventojų socialiniams sluoksniams skirtą ir juos į savo veiklas per dalyvavimo strategijas įtraukiančią bendruomenišką, decentralizuotą, demokratišką, kolekcionuojančią lankytojų sąveikas, atvirą populiariai kultūrai, pripažįstančią interpretacijų daugiareikšmiškumą instituciją, kuri atspindi globalizacijos tendencijas (Witcomb, 2007).

Y. Tonta (2008), paveiktas globalizacijos teoretiko T. L. Friedmanno idėjų, teigia, jog interneto, tinklo naršyklių atsiradimas bei kitos skaitmeninių technologijų

naujovės „suplokštino“ pasaulį, t.y. sukūrė galimybę individams bendradarbiauti ir varžytis globaliai. T. L. Friedmanas pranašauja, jog žinių centrų sujungimas į vieną globalų tinklą baigsis nuostabia klestėjimo ir inovacijų era. Internetas keičia būdus, kuriais muziejai ir bibliotekos suteikia prieigą prie informacijos šaltinių ir paslaugų. Jis pabrėžia, jog pasaulinis tinklas leidžia naudotojams gauti prieigą prie informacinių centrų globaliu mastu ir informacijos, nesvarbu, kur jie būtų išdėstyti. „Plokščiame pasaulyje“ bibliotekos ir muziejai daugiau nėra vien fizinės, bet ir virtualios vietos. Pasak Y. Tonta, skaitmeninių technologijų veikiami pasikeitimai bibliotekose ir muziejuose yra vienodi, pasireiškiantys tuo, jog abi šios institucijos tampa ir virtualiomis erdvėmis. Esminiai dalyvaujamojo muziejaus bruožai sutampa su 2009 m. JAV Muziejų ir bibliotekų paslaugų instituto įvardytomis XXI a. atminties institucijoms būdingomis savybėmis (7 pav.) ir rodo šios sampratos inovatyvumą lyginant su senesnėmis XX a. muziejaus 0.0 ir 1.0 sampratomis.

XX a. muziejus/biblioteka	XXI a. muziejus/biblioteka
<ul style="list-style-type: none"> • Orientuotas į turinį • Kolekcionuoja daugiausia materialius objektus • Vienakryptė komunikacija (institucija pateikia informaciją apie objektus vartotojui) • Dėmesys parodoms ir pristatymui • Siekis padidinti žinias • Yra bendruomenėje, bet veikia nuo jos nepriklausomai • Mokymosi rezultatai numanomi (turinio žinios ir XXI a. reikalingi įgūdžiai, tokie kaip kritinis mąstymas, yra pašaliniai planavimo produktai) • Institucija redaguoja ir griežtai kontroliuoja turinį 	<ul style="list-style-type: none"> • Orientuotas į turinį ir lankytojus • Kolekcionuoja skaitmeninius ir materialius objektus • Daugiakryptė komunikacija (bendras interpretacijų, patirčių kūrimas įtraukiant instituciją, lankytojus ir kitus dalyvius) • Telkiamasis į lankytojų įtraukimą ir patirtis • Siekis padidinti žinias ir XXI a. reikalingus įgūdžius • Veikia aktyviai bendradarbiaujančiose partnerių grupėse • Veikia bendruomenėje (yra rikiuojamas ir veikia kaip tokios bendruomenės lyderis) • Mokymosi rezultatai yra tikslingi (turinio žinios ir XXI a. reikalingi įgūdžiai, tokie kaip kritinis mąstymas, yra iš anksto numatomi) • Turinys kuriamas su skirtingais partneriais ir auditorijomis ir yra prieinamas per daugelį komunikacijos kanalų

7 pav. Pokyčiai XXI a. muziejuose ir bibliotekose (pagal JAV Muziejų ir bibliotekų paslaugų institutą, 2009)²⁶.

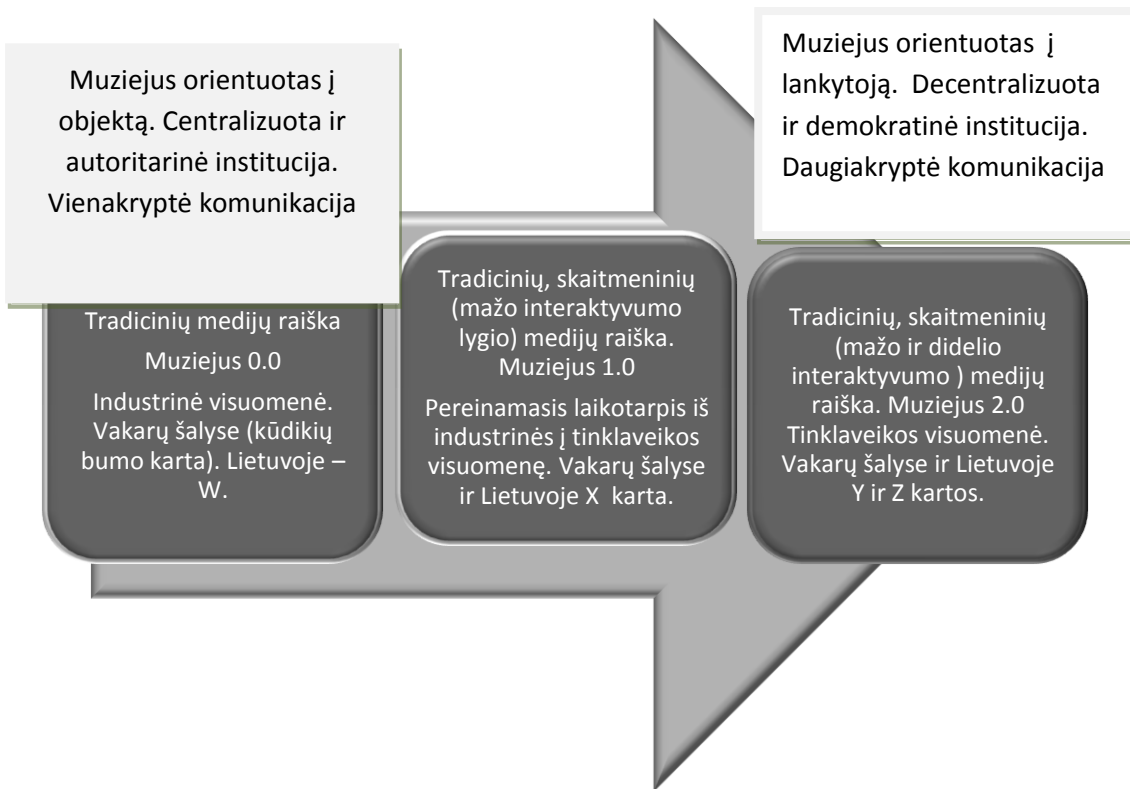
²⁶JAV Muziejų ir bibliotekų paslaugų institutas (2009) XXI a. įgūdžius skirsto į mokymosi ir inovatyvumo (kritinis mąstymas ir problemų sprendimas, kūrybiškumas ir inovatyvumas, komunikacija ir bendradarbiavimas, vizualinis raštingumas, mokslinis ir matematinis raštingumas, tarpdalykinis mąstymas, bazinis raštingumas), informacijos, medijų ir technologijų (informacinis raštingumas, medijų raštingumas, informacinių ir komunikacijos technologijų raštingumas), gyvenimo ir karjeros (lankstumas ir prisitaikomumas, iniciatyvumas ir motyvacija, produktyvumas ir atskaitomumas, lyderystė ir atsakomybė).

1.6. Apibendrinimas

Tyrimas parodė, jog medijų raiška iki skaitmeninių medijų atsiradimo nevaicino itin svarbaus vaidmens muziejų sampratų kaitoje. Muziejus egzistavo kaip savarankiška medija, kaip kanalas, kuriuo praeitis (paveldas) susiejama ir funkcionuoja „šiuolaikinėje visuomenėje“, ir kaip erdvė, kurioje, pasitelkiant paveldą ir mokslo žinias, vienašališkai (muziejų kuratoriai) kuria pranešimus „šiuolaikinei visuomenei“.

Kitaip nei ankstesnių tradicinių medijų (fotografijos, kino, spaudos), skaitmeninių technologijų interaktyvumo lygis lėmė muziejų komunikacijos su lankytojais kaitą, kurios pereinamąjį laikotarpį atspindi muziejus 1.0 (muziejaus kaip medijos ir pirmos kartos skaitmeninių medijų sąveika, sąlygojanti vienakryptę komunikaciją skaitmeninėje erdvėje). Naujausias tendencijas rodo dalyvaujamojo muziejaus 2.0 samprata. Jos susiformavimą sąlygojo ne tik skaitmeninių medijų raiška muziejuose ar tinklaveikos visuomenės formavimasis, bet ir vidiniai muziejų pokyčiai, susiję su konstruktyvistinės edukacijos, kultūros komunikacijos teorijų ir naujosios muzeologijos judėjimo įtakomis.

Remiantis 8 pav., galima teigti, jog muziejų sampratų evoliucija dalyvaujamojo muziejaus link priklausė nuo medijų interaktyvumo lygio ir jo formuojamų visuomenės įpročių bei poreikių. Skaitmeninės medijos, kaip įrankis ar platforma, technine prasme leido įgyvendinti dalyvujamąjį muziejų. Kita vertus, dėl skaitmeninių medijų poveikio lankytojų poreikis interaktyviai komunikacijai su kiekviena tinklaveikos visuomenės karta auga. Vis didesnę reikšmę muziejų komunikacijoje įgyja virtuali erdvė. Tai rodo augantys virtualių apsilankymų muziejų svetainėse internete ir socialinėse medijose mastai.



8 pav. Medijų raiškos visuomenės ir muziejų sąveikoje evoliucija nuo muziejaus 0.0 iki dalyvaujamojo muziejaus 2.0 sampratų (Kapleris, 2014).

Muziejų sampratų sąsajos su žmonių kartomis yra sąlyginės, nes griežtai nubrėžti ribų neįmanoma, todėl 8 pav. kartos yra gretinamos parodydamos perėjimą laikotarpiui. Toks hibridinis muziejus iš esmės atitinka skaitmeninių medijų logiką, kuri šiuolaikinėje kultūroje susipina su įvairiomis senųjų kultūrinių formų logikomis (Manovich, 2009). Visa tai daro beprasmišką muzeologijoje kilusį skaitmeninių IKT technofobų ir technofilų ginčą (Jones-Garmil, 1997) dėl tradicinių muziejų 0.0 ateities: išnykimo ar išlikimo.

M. Castellsas teigia, jog nuo seniausių laikų kiekviena kultūra yra sudaryta iš komunikacijos proceso, pagrįsto ženklų gamyba ir vartojimu, santykių tarp tikrovės ir simbolinės reprezentacijos (Castells, 2005). Dauguma kultūros politikų lemiančių institucijų, tarp jų ir muziejų, vadovų bei kuratorių priklauso industrinės visuomenės X kartai. Jų kuriami paveldo komunikacijos produktai yra orientuoti į tų pačių kartų lankytojų poreikius. Tačiau Y ir ypač Z kartų lankytojai yra užaugę visiškai kitoje aplinkoje, kuri suformavo kitokią informacinę elgseną, todėl W bei X kartos kuriamų komunikacijos pranešimų neretai nesuvokia.

Tinklaveikos visuomenėje pagrindiniu muziejų komunikacijos su lankytojais kanalu tampa virtuali erdvė (internetas), kuriame komunikacija su lankytojais dažniausiai vyksta per muziejų svetaines arba paskyras socialiniuose medijose. Pagal atitinkamą skaitmeninių IKT taikymą muziejuose ir visuomenėje, institucijų ir lankytojų komunikacijos juose charakteristikas galima nustatyti šių muziejų sistemos veikėjų slinktį į dalyvaujamojo muziejaus įgyvendinimą.

2. SKAITMENINIŲ MEDIJŲ TAIKYMAS LIETUVOS MUZIEJUOSE 1989–2014 METAIS

2.1. Vakarų šalių ir Lietuvos muziejų kompiuterizacijos istorinės prielaidos

Skaitmeninių informacinių ir komunikacinių technologijų istorinė raida ir taikymas dabartinių Europos Sąjungos šalių muziejuose skyrėsi. Šie skirtumai susidarė dėl giluminių sisteminių priežasčių, kurioms paaiškinti reikalingas komunistinių ir demokratinių šalių palyginimas. Šaltojo karo laikotarpiu, 1946–1991 m., „geležinė uždanga“, draudimai perduoti moderniausias technologijas lėmė sovietinio Rytų bloko technologinį atsilikimą nuo ekonomiškai pažangiausių Vakarų valstybių: Jungtinių Amerikos Valstijų, Jungtinės Karalystės, Kanados, Prancūzijos ar Vokietijos. Komunistinė Sovietų Sąjunga ir jos satelitai naujausias technologijas įgijo pramoniniu šnipinėjimu ir taikė pirmiausia kariniams tikslams. Monopolinė planinės ekonomikos sistema draudė arba, atsižvelgiant į valstybę, varžė privačią iniciatyvą kaip inovacijų rinkos subjektą.

Viena iš priežasčių, stabdžiusių skaitmeninių IKT plėtrą Lietuvoje, buvo sovietinė okupacija. Sovietų valdžia naudojo kompiuterius vien karo pramonės ir su ja susijusio mokslo tikslams, o šių technologijų plitimą visuomenėje laikė pavojumi prarasti visuomenės kontrolę. To priežastys slypi „visų autoritarinių bei totalitarinių režimų pastangose savo teisėtumui konkrečioje teritorijoje pagrįsti ir išlaikyti, ko buvo siekiama perinterpretuojant praeitį, sukuriant gana paprastą, neprieštarinę, vienalytį, nelankstų ir nekvestionuojamą jos vaizdinį, kartu totaliai ištrinant ar radikaliai perinterpretuojant šiam tikslui neparankius kolektyvinės ir ypač kultūrinės atminties elementus ne tik viešojoje erdvėje, bet ir, jeigu tik įmanoma, privačioje komunikacijoje“ (Čepaitienė, 2007: p. 39) .

Visur esantys ir viską stebintys, dezinformaciją transliuojantys, logiška, kad ir į tinklą sujungti televizijos ekranai, aprašyti Georgo Orwello futuristiniame romane „1984“, liko fantazija, o ne Sovietų Sąjungos gyvenimo tikrovė. Nors dar gerokai iki Marshallo McLuhano elektrinių medijų svarbą pabrėžė Vladimiras Leninas,

kuris 1917 m., tik užgrobęs valdžią, atsilikusioje agrarinėje Rusijoje aiškino, jog „komunizmas yra tarybų valdžia plius visos šalies elektrifikacija“. Vienakryptės komunikacijos medijas – kiną, radiją, televiziją – Sovietų Sąjungos valdžia vertino ir naudojo efektyviai. Tai rodo vienas iš veiksmingiausių medijos manipuliacijos pavyzdžių, daugybės žmonių kartų sąmonę veikęs Spalio revoliucijos simbolis, neva dokumentinis filmas apie Žiemos rūmų šturmą, suklastotas ir nufilmuotas gerokai po įvykio. Kino, kaip medijos, svarbą apibūdino Sovietų Sąjungos poetas Vladimiras Majakovskis:

„Jums kinas – reginys.

Man – beveik pasaulio sutvėrimas.

Kinas – judėjimo laidininkas.

Kinas – literatūros novatorius.

Kinas – estetikos griovėjas.

Kinas – narsa.

Kinas – sportininkas.

Kinas – idėjų platintojas.

Bet kinas serga. Kapitalizmas užpylė jam akis auksu. <...>

Komunizmas privalo atimti kiną iš spekuliantų vadeivų.“

(Davies, 2002: p. 917)

Sovietų Sąjungoje stiprėjant totalitarizmui, medijų manipuliacijos suvokimo tendencijos augo. Josifas Stalinas pats redaguodavo kino filmų scenarijus, o nuotraukos su retušuotais diktatoriaus priešų veidais yra klasikinės istorijos klastojimo pavyzdys.

Eilėraščių, šlovinančių kompiuterius ir raginančių juos atimti iš kapitalistinių Vakarų šalių, Sovietų Sąjungoje nebuvo kuriama. Vienas iš atsakymų, kodėl sovietų valdžia plačiai nediegė kompiuterių ir jų tinklų, gali būti skaitmeninių medijų logika ir savybės, pvz., interaktyvumas. XX a. 7 dešimtmetyje JAV Gynybos departamentas sukūrė interneto pirmtaką DARPA tinklą. Panašaus pobūdžio sovietinių respublikų sostines jungiantis kompiuterių tinklas „Akadem set“ (liet. Akademinis tinklas) trumpai veikė ir Sovietų Sąjungoje (Telksnys, 2012). „Reikalinga informacija buvo slapta, o nereikalingą kam laikyti, tinklas

yra, žuvų nėra. Mums leido pasinaudoti Vakarų Europos tinklais dėl šnipinėjimo. Jie žiūrėjo, kas ko klausia, o jeigu klausia, reiškia toje srityje dirbi“ (Telksnys, 2012).

Tradicinės medijos veikė totalitarinei visuomenei palankiu pranešimo perdavimo modeliu, t.y. joks grįžtamasis ryšys tarp pranešimo siuntėjo (diktatūros) ir gavėjo (visuomenės), išskyrus išimtinius atvejus, gresiančius režimo griūtimi, nebuvo galimas, laisvi rinkimai ir žiniasklaida neegzistavo. O skaitmeninės medijos leido daugiakryptę komunikaciją ir kūrybos laisvę. Skaitmeninių medijų pavojingumą komunistiniam režimui iliustruoja Čekijos prezidento ir disidento Vaclavo Havelo teiginys, kad Sovietų Sąjungą sugriovė „rokas, džinsai ir kompiuteriai“. Dabartinėse diktatūrose Kinijoje, Šiaurės Korėjoje, Rusijoje, Baltarusijoje prieiga prie tam tikrų valdžiai nepalankių interneto svetainių blokuojama, o lankytojai sekami.

Įvardytos sisteminės priežastys turėjo įtakos ir Lietuvos muziejams, jų darbuotojams ir lankytojams. Sovietmečiu tiek valdžios, tiek visuomenės požiūriu buvo įtvirtinta sovietinė ideologija persmelkta muziejaus 0.0 samprata. „Pagrindiniai to meto Lietuvos muziejų veiklos teisiniai dokumentai (1940 metų Kultūros paminklų ir Viešųjų muziejų, 1947 metų Kraštotyros muziejų įstatymai) bei sovietų valdžios, Komunistų partijos nutarimai dėl muziejų veiklos pateikė tradicinę muziejaus sampratą: mokslo ir ideologijos sklaidos institucija su specifinėmis minėtomis funkcijomis. Buvo atsižvelgiama į Sovietų Sąjungos centrinės valdžios direktyvas dėl muziejų veiklos bei sovietinės muziejinkystės nuostatas: muziejus – sovietinio patriotizmo ugdytojas, grindžiantis savo darbą marksizmo–leninizmo teorijomis ir supažindinantis sovietinę visuomenę su mokslo ir savo bei tuometinės užsienio kultūros lobiais“ (Keršytė, 2007: p. 8). Svarbu tai, kad sovietinės sistemos muziejus 0.0 buvo ypač suvaržytas steigėjo – valstybės. Laisvų ir demokratinių šalių muziejus 0.0 nepatyrė tokio milžiniško masto valdžios, kuriai vadinamosiose socialistinėse šalyse atstovavo komunistų partija, kišimosi į savo veiklą. Kaip smulkmeniškai ji buvo reguliuojama, rodo 1953 metų LKP (b) Grožinės literatūros ir meno skyriaus vedėjo pavaduotojo

J. Zinkaus pranešimas LKP (b) CK pirmajam sekretoriui Antanui Sniečkui apie Lietuvos literatūros muziejaus ekspozicijos nepakankamą ideologizavimą: „Pagrindinis trečiojo kambario ekspozicijos trūkumas tas, kad komunistų partijos vadovaujantis vaidmuo literatūros ir meno raidoje parodytas tik viename nedideliame stende, kuris įrengtas nereikšmingoje vietoje, o ne atskleidžiamas visuose šio kambario stenduose. Nematyti, kad pokarinės lietuvių literatūros pagrindą sudaro istoriniai VKP (b) CK nutarimai ideologiniais klausimais. Ekspozicijoje yra ir mažesnių trūkumų, kuriuos reikia ištaisyti“ (Streikus, 2005: p. 173). Visa tai rodo, kad sovietų valdžia muziejų suvokė kaip mediją, kurią galima efektyviai panaudoti komunistinio režimo palaikymo tikslams, o to šalyje menkai kompiuterizuotos visuomenės kontrolei užteko. Sovietų Sąjungoje užaugusi W karta su kompiuteriais galėjo susipažinti tik atkūrus nepriklausomybę. Sovietmečiu varžytas ir žmonių kūrybiškumas, saviraiškos laisvė, demokratijos ir laisvosios rinkos supratimas, reikalingas dalyvaujamojo muziejaus sampratos naudai suvokti ir įgyvendinti.

Reikšmingiausi skaitmeninių IKT išradimai nuo ENIAC skaičiavimo mašinos iki asmeninio kompiuterio bei interneto atlikti demokratinėje ir laisvosios rinkos šalyje Jungtinėse Amerikos Valstijose (Williams, 2002; Campell-Kelly, Aspray, 2009). XX a. 5 dešimtmečio pabaigoje kompiuteriai JAV pradėti naudoti muzeologijai giminiškuose humanitariniuose moksluose kaip pagalbinis tikslųjų mokslų tyrimų metodų įrankis. 1949 m. italų jėzuitas Roberto Busa, pasinaudojęs IBM kompanijos kompiuteriais, ėmė sudarinėti viduramžių scholastikos filosofo Tomo Akviniečio ir su juo susijusių autorių veikalų 11 mln. žodžių indeksą (Hockey, 2004).

Muziejų kompiuterizavimo, kartu ir skaitmeninimo pradžia laikomas XX a. 7 dešimtmetis, kai JAV sukurtos pirmos kompiuterinės automatizuotos rinkinių duomenų valdymo sistemos: GRIPHOS (Kompiuterių tyrimo humanitariniuose moksluose institute) ir SELGEM (Vašingtono Smithsonian instituto Nacionaliniame natūraliosios istorijos muziejuje) (Burton-Jones, 2008; Parry, 2007; Jones-Garmill, 1997) (9 pav.). Naudotis jomis buvo brangu dėl duomenų saugojimo ir apdorojimo didelių išlaidų, sudėtingo nekompaktiškų kompiuterių

valdymo. XX a. 7 dešimtmečio pabaigoje pirmieji Vakarų Europoje kompiuterius pradėjo naudoti Jungtinės Karalystės muziejai.

Centrinis kompiuteris bazės (naudojimas – kolekcijų valdymas)	Staliniai kompiuteriai			
	Personaliniai kompiuteriai	Klientas/serveris	Kolekcijų informacija	
1970	1980	1990	2000	Dabartis/Ateitis
Muziejų kolekcijų objektų aprašymo standartų kūrimas				
elektroninis paštas				
Internetas ir susijusios technologijos				
skaitmeninimas				
Muziejų kolekcijų naudojimas edukaciniais tikslais (orientuojamasi į vartotoją esantį tinkle ir namuose)				
Daugialypė terpė (multimedija) CD, DVD,				
Pokyčiai profesijoje Etikos kodeksas, profesionalumas, specialių institucijų kūrimas Tyrimai ir rekomendacijos. Specializuotos studijos. Augantis technologijų naudojimas parodose: nuo projektorių skaidrių iki DVD.				
Skvarbus kompiuterizavimas – mobilūs telefonai, delninkai, bevielės ryšys, socialiniai tinklai, IPOD ir kt.				
Lankytojų pokyčiai Vien fizinė erdvė keičiama į fizinę/virtualią aplinką, lokalumas į globalumą.				

9 pav. Skaitmeninių technologijų naudojimas muziejuose (pagal Burton-Jones, 2008).

Skaitmeninių IKT tobulėjimas – ne vienintelė išorinė priežastis, skatinusi JAV muziejus pradėti naudoti kompiuterius. Gerosios IKT taikymo patirties pavyzdžiu tapo muziejams artimos atminties institucijos – JAV bibliotekos. Jos XX a.

7 dešimtmetyje pradėjo dirbti su automatizuotomis duomenų apskaitos sistemomis ir įdiegė MARC standartą skaitmeniniams bibliografiniams aprašams. Didelę įtaką muziejų rinkinių valdymo automatizavimui idėjiniu lygmeniu turėjo pozityvizmo filosofija, siekusi klasifikuoti, sisteminti, logiškai išdėstyti žmonijos žinias ir mokslą suvokusi kaip žinių gamybos procesą. Svarbiausia vidine priežastimi, skatinusia muziejus pradėti naudoti kompiuterius, buvo itin išaugęs eksponatų skaičius, kuris apsunkino jų inventorizaciją. Augantis visuomenės domėjimasis muziejais, didėjantys mokslo tyrimų poreikiai skatino gerinti

kolekcijų prieinamumą, todėl neefektyvius informacijos valdymo metodus raštu reikėjo keisti (Parry, 2007).

Svarbus lūžis skaitmeninių IKT taikymo muziejuose istorijoje įvyko XX a. 8 dešimtmečio pabaigoje, kai sukurti asmeniniai kompiuteriai ir kompaktiškos CD pavidalo laikmenos. Įdiegus vartotojui draugiškas, valdomas per ikonas, o ne programine eilute naudotojo sąsajas (angl. *user interface*), lengviau pasidarė valdyti kompiuterius, pagerėjo informacijos saugojimas, sumažėjo šių prietaisų naudojimo ir įsigijimo kainos. Sukurta muziejų duomenų bazėms valdyti skirta programinė įranga leido muziejininkams savarankiškai imtis valdyti kolekcijų duomenų bazes. Daugialypės terpės²⁷ produktai įgalino muziejus išplėsti kompiuteriuose saugomą informaciją nuo tekstinės medžiagos iki vaizdo ir garso įrašų.

Skaitmeninei informacijai reikėjo kitokių nei analoginei valdymo ir kontrolės metodų, todėl XX a. 7–9 dešimtmečiais muziejininkai daug dėmesio skyrė metaduomenų standartams, tezaurams kurti, vienodinti ir derinti. 1967 m. JAV įkurta Muziejų kompiuterių tinklo organizacija (angl. *Museum Computer Network*, toliau – MCN). 1969 m. Davidas Vancesas pradėjo pirmą muziejų informacijos standartizavimo projektą, kuriame dalyvavo ir informacija ėmė keistis 12 meno muziejų, naudojančių GRIPHOS sistemą (Jones-Garmill, 1997). 1979 m. Detroito Menų institutas katalogavimui, parodų vadybai, registracijai ir objektų buvimo vietai nustatyti sukūrė informacinę DARIS sistemą. 1980 m. Getty institutas pradėjo kurti tezaurą *Art and Architecture*.

Nauji darbo metodai skatino skaitmeninimu užsiimančius muziejininkus burtis į organizacijas. 1977 m. Jungtinėje Karalystėje įkurta Muziejų dokumentacijos asociacija (angl. *Museum documentation asociation*, toliau – MDA), 1981 m. – Kanados paveldo informacijos centras (angl. *Canadian Heritage Information Centre*, toliau – CHIN). Viena iš šių laikų reikšmingiausių tarptautinių muziejų informacijos vadybos ir standartizacijos iniciatyvų sukurtas CIDOC CRM

²⁷Daugialypė terpė (angl. *multimedia*) – įvairialypė informacija (teksto, vaizdo, garso) ir ją apdorojanti įvairialypė įranga. Sinonimiškai galima vartoti multimedijos terminą. Terminų vartojimas aprobuotas VLKK. Prieiga per internetą: <<http://www.vlkk.lt/lit/2097>>.

semantinės kultūros informacijos integracijos modelis, 2006 m. įgijęs ISO 21127 standarto statusą.

Ekspонатų skaitmeninimo muziejuose siaurąją prasme (ne skaitmeninių duomenų apie eksponatą sukūrimo, o analoginio eksponato kopijavimo į skaitmeninį formatą arba visiškai naujo skaitmeninio eksponato sukūrimo) pirmtakais laikomi įvairūs projektai, kurių sukurtiems daugialypės terpės produktams naudoti analoginiai vaizdo įrašai. 1979 m. *Fine Arts* muziejus Bostone pradėjo vykdyti nuotraukų-vaizdo diskų projektą suskaitmenindamas kelis tūkstančius paveikslų. XX a. 9 dešimtmetyje technologijų naujovės leido muziejams pradėti teikti skaitmeninius vaizdus į muziejų duomenų bazių sistemas, o nuo paskutinio dešimtmečio – pradėti skenuoti ir trimačius objektus. Pagrindinis šių pokyčių variklis – skenavimo technologijų tobulėjimas, pavyzdžiui, skenuojant sumažėjęs įrenginio skleidžiamos šviesos ir karščio kiekis, iki to laiko buvęs pavojingas šiems veiksniams neatspariems objektams (Cameron, Kenderdine, 2007: p. 31).

Pradiniame skaitmeninių IKT taikymo Vakarų šalyse etape, nuo XX a. 7 iki 9 dešimtmečių, pirmiausia orientuotasi į skaitmeninių duomenų bazių, informacinių sistemų kūrimą ir valdymo tobulinimą, organizacinius dalykus. Diegdami technologijų naujoves muziejai stengėsi patenkinti vidinius poreikius, susijusius su kolekcijų vadyba. Lygiagrečiai skaitmeninių IKT veikiami pokyčiai vyko ir Vakarų šalių visuomenėse, kuriose skaitmeninių medijų raiškai ir tinklaveikai²⁸ palanki aplinka, tarkime, tam tikri kompiuterinio raštingumo įgūdžiai susiformavo gerokai anksčiau nei komunistinio bloko valstybėse. Sovietų Lietuvos muziejai šiuo laikotarpiu skaitmeninių IKT nenaudojo ir apie Vakarų šalių muziejininkų darbo patirtį žinojo labai nedaug. Muziejų lankytojai neturėjo jokios informacijos apie kompiuterių naudojimą Vakaruose, taip pat galimybių juos įsigyti ir naudoti. Lietuvos muziejai ir visuomenė nepatyrė reikšmingesnės skaitmeninių medijų socialinės, kultūrinės ir ekonominės įtakos iki nepriklausomybės atgavimo 1990 m., t.y. dėl prievartinės sovietinės ideologijos ir

²⁸ Tinklaveika – socialinių veikėjų jungimasis į tinklus, naujų ryšių užmezgimas, tinklų sujungimas – socialinės veiklos, kurias vienija ryšių mezgimas (Vilkas, Bučaitė-Vilkė, 2009).

itin stiprios valstybės priežiūros dar autoritariškesnio nei Vakarų šalyse muziejaus 0.0 koncepcijos monopolis Lietuvoje gyvavo keliais dešimtmečiais ilgiau nei Vakarų šalyse.

A. L. Telksnys teigia, jog idėja skaičiavimo mašinas panaudoti mokslo tikslams kilo tarpukario nepriklausomos Lietuvos Respublikos laikotarpiu. Ją iš atominės fizikos studijų Mančesterio universitete, Jungtinėje Karalystėje, parsivežė akademikas Adolfas Jucys. Susipažinęs su britų naudojamomis elektromechaninėmis skaičiavimo mašinomis jis suprato, kad ateityje visi tikslųjų ir gamtos mokslų tyrimai, ypač susiję su praktika, bus neįsivaizduojami be šių technologijų (Telksnys, 2012). Idėją įgyvendinti sutrukdė istorinės aplinkybės: Antrasis pasaulinis karas, Lietuvos sovietų okupavimas 1940 m. ir šalies reokupacija 1944–1953 m.

Lietuvą okupavusios komunistinės Sovietų Sąjungos ideologai iki atsiradusio pragmatiško poreikio apskaičiuoti vandenilinę bombą kibernetiką vertino neigiamai (Telksnys, 2012). Sovietų Lietuvoje elektronikos prietaisų pramonė plėtota nuo XX a. 6 dešimtmečio pabaigos. 1965 m. įkurtas Lietuvos mokslų akademijos Matematikos ir kibernetikos institutas. Pasibaigus stalinizmo epochai SSRS, sovietų valdžia skaičiavimo mašinų naudojimo prioritetus tebesiejo su militaristine sfera, kultūrą ar mokslinę veiklą laikė antrarūšiais dalykais. L. A. Telksnio teigimu, iki Lietuvos nepriklausomybės atkūrimo 1990 m. kompiuteriai naudoti tikslųjų ir gamtos mokslų, ekonomikos, medicinos srityse, bet kultūros sferos nepasiekė. A. L. Telksnys nurodė kelias šių reiškinių priežastis: ideologizuotą sovietinės kultūros pobūdį, kuris savotiškai atbaidė mokslininkus nuo noro komunikuoti šią kultūrą, ir kompiuterių tinklų nebuvimą (Telksnys, 2012).

Sovietmečiu būta pavienių bandymų automatizuoti muziejų rinkinių valdymą. Lietuvos dailės muziejaus filialas, Gintaro muziejus Palangoje, naudojo perfokortas – stačiakampio formos korteles, pagamintas iš plono kartono (Meškelevičienė, 2012). Jų pritaikymas muziejuje su skaičiavimo mašinomis tiesiogiai neturėjo nieko bendra. Kortose tam tikrą informaciją reiškiančios

skylutės buvo praduriamos virbalais tam, kad palengvintų paiešką kartotekoje (Telksnys, 2012).

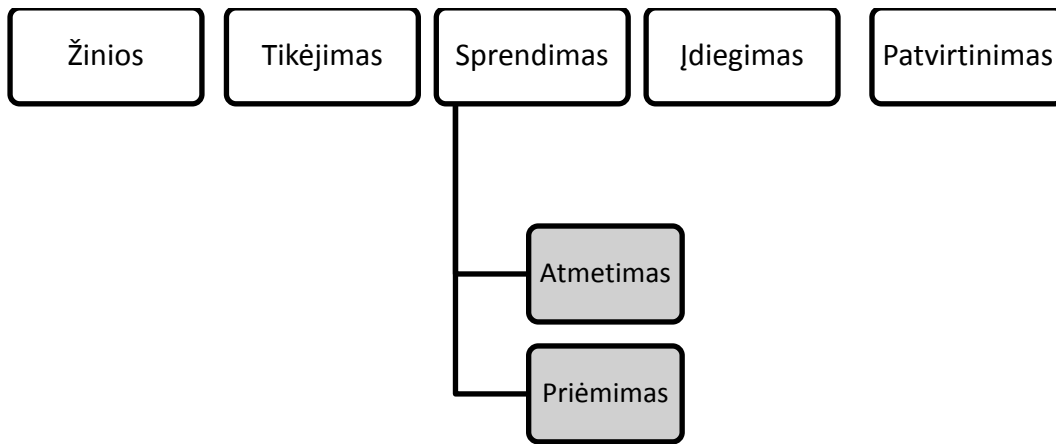
Lietuvos muziejų rinkinių valdymo procesų automatizavimas sovietmečiu atsiliko nuo bibliotekų automatizavimo. Nuo 1985 m. Lietuvos nacionalinėje Martyno Mažvydo bibliotekoje veikė Automatizuotos bibliotekinės informacijos (ABIS) skyrius, kurio pagrindiniai uždaviniai buvo kurti ir diegti kompiuterizuotas bibliotekų sistemas, automatizuoti technologinius procesus ir užtikrinti patikimą kompiuterinės technikos veikimą (Varnienė-Janssen, 2010). Šiuo laikotarpiu bibliotekos pusiau automatiniu būdu kūrė metaduomenis, t.y. kompiuterinius bibliografinius įrašus jų fonduose esantiems ištekliams. R. Varnienės-Janssen manymu, pagrindinis anksti prasidėjusių bibliotekų standartizavimo procesų motyvas buvo pačių bibliotekų prigimtis: jų atvirumas, siekis skleisti informaciją apie bibliotekose esančius publikuotus išteklius sąveikaujant su kitomis bibliotekomis bei siekis panaikinti funkcijų dubliavimą (Varnienė, 2013). Į lankytojų poreikius orientuota socialinė paradigma bibliotekininkystėje įsigalėjo jau XIX a. pabaigoje–XX a. I pusėje. Bibliotekininkystė Lietuvoje turėjo stiprią mokslinę edukacinę bazę, kuri leido ugdyti profesionalius šių institucijų darbuotojus. Per ryšius su Vakarais Lietuvos bibliotekininkai galėjo iš arti stebėti bibliotekų rinkinių valdymo automatizavimo JAV pradžią. Vienas žymiausių XX a. Lietuvos knygotyros ir bibliotekininkystės specialistų Levas Vladimirovas nuo 1964 iki 1970 m. buvo Jungtinių Tautų Dago Hamorskjöldo bibliotekos Niujorke direktoriumi. Asmeninę biblioteką tyrę mokslininkai nustatė, kad šiuo laikotarpiu jį domino sociologijos, politikos, mokslinės informacijos knygos, taip pat leidiniai apie bibliotekų automatizavimą (Akstinaitė, 2002: p. 252). 1970 m. grįžęs į Lietuvą ir dirbdamas Vilniaus universiteto Bibliotekininkystės ir mokslinės informacijos katedros vedėju L. Vladimirovas galėjo dalytis gerąja darbo JAV patirtimi su būsimais bibliotekininkais.

2.2. Skaitmeninių IKT taikymas atminties institucijose

IKT naudojimas muziejams nebuvo „revoliucija be kraujo“, nes kilo daugybė naujų problemų, susijusių su kompiuterių taikymu muziejų veikloje. Tai skaitmeninti reikalingų išteklių ir kompetencijų neįvertinimas, lėta organizacinių struktūrų reakcija, lėšų ir strateginio planavimo trūkumas (Parry, 2007). R. Parry manymu, svarbiausia giluminė priežastis yra muziejaus ir kompiuterio konceptų nesuderinamumas (angl. *incompatibility*), pasireiškiantis įtampa tarp inovatyvių IKT ir konservatyvių muziejų institucijų. Todėl kompiuteriai šiose atminties institucijose taikyti lėtai. Kita vertus, yra ir priešingas procesas – konceptų suderinamumas (angl. *compatibility*). Anot R. Parry, tai rodo faktas, kad muziejai nesipriešino kompiuterių taikymui ir labai sparčiai, vos per du dešimtmečius, prisitaikė prie pokyčių. Tai itin greitos permainos, lyginant su lėta muziejinkystės sampratų kaita iki tol. Pavyzdžiui, viešojo muziejaus atsiradimas ir plėtra truko ne vieną šimtą metų (XVIII–XIX a.). Tačiau R. Parry nepaminėjo socialinių veiksnių, kaip tinklaveikos visuomenės lankytojų ir industrinės visuomenės sąlygomis veikiančių muziejų nesuderinamumas, kuris tapo dar vienu muziejų ir kompiuterių sąveikos įtampos šaltiniu. Antra, R. Parry teigiamai nepaaiškina bibliotekų atotrūkio nuo muziejų IKT taikymo srityje.

Christine L. Borgman tyrė skaitmeninių technologijų taikymą muziejams artimose atminties institucijose – bibliotekose. Ji teigia, jog nepaisydami naujų technologijų naudos žmonės neatsisako senų darbo praktikos būdų (Borgman, 2000: p. 3–4). Vertindama skaitmeninių IKT poveikį Ch. L. Borgman siūlo vartoti ne evoliucijos ar revoliucijos, bet informacijos technologijų, žmonių elgesio ir organizacijų koevoliucijos terminą (Borgman, 2000). Pasak jos, žmonės pasirenka technologijas, kurios yra prieinamos bei atitinka jų tikslus, darbo praktikas. Tada nusprendžia jas naudoti atsižvelgdami į savo poreikius, tačiau dažnai ne taip, kaip galvoja ir planuoja technologijų kūrėjai. Ch. L. Borgman siūlo atskirti technologijos priėmimą (angl. *adoption*) ir taikymą (angl. *adaptation*). Technologijos priėmimo atveju lemia verslo veiksniai, tokie kaip tinkamas laiko pasirinkimas, rinkodara ir kaina. Socialiniai veiksniai, nuo kurių

priklauso technologijos priėmimas, grindžiami Evereto Roggerso inovacijų sklaidos (angl. *Diffusion of Inovations*) teorijoje skiriamais penkiais etapais (Rogers, 2003) (10 pav.).



10 pav. Penki technologijos priėmimo etapai E. Roggerso inovacijų sklaidos teorijoje.

Pirmuoju – žinių – etapu tarp potencialių naudotojų kyla suvokimas, jog tam tikra nauja technologija gali būti naudinga. Šią nuostatą lemia ankstesnės naudotojų darbo patirtys, noras būti inovatyviems bei individualios socialinės patirtys. Antrąjį – tikėjimo – periodą naudotoją lydi įsitikinimas, jog technologija palengvins tam tikrą darbą. Trečiuoju – sprendimo – etapu taikytojas svarsto, priimti ar atmesti technologiją. Jos priėmimas veda į ketvirtąjį (technologijos įdiegimą) ir penktąjį (patvirtinimą naudoti, jeigu ji pasirodo veiksminga) etapus.

Ch. L. Borgman teigia, jog skaitmeninių IKT priėmimą reikia suprasti ne kaip elementarų binarį (priimti / nepriimti) sprendimą, bet sudėtingesnį procesą, kaip priimtos technologijos yra taikomos laike (Borgman, 2000: p. 12). Muziejų atveju svarbu suvokti, kad IKT priėmimas ir taikymas organizacijų, ypač valstybinių, yra kitokio pobūdžio nei individualių naudotojų (Borgman, 2000). Organizacijose technologijų naudojimą reglamentuoja įvairios vidinės taisyklės, o darbuotojai turi mažai galių individualiai nuspręsti, kokią IKT pasirinkti. Todėl, taikant

skaitmenines IKT, lemiamą vaidmenį atlieka organizacija – muziejus, o ne pavienis jo darbuotojas.

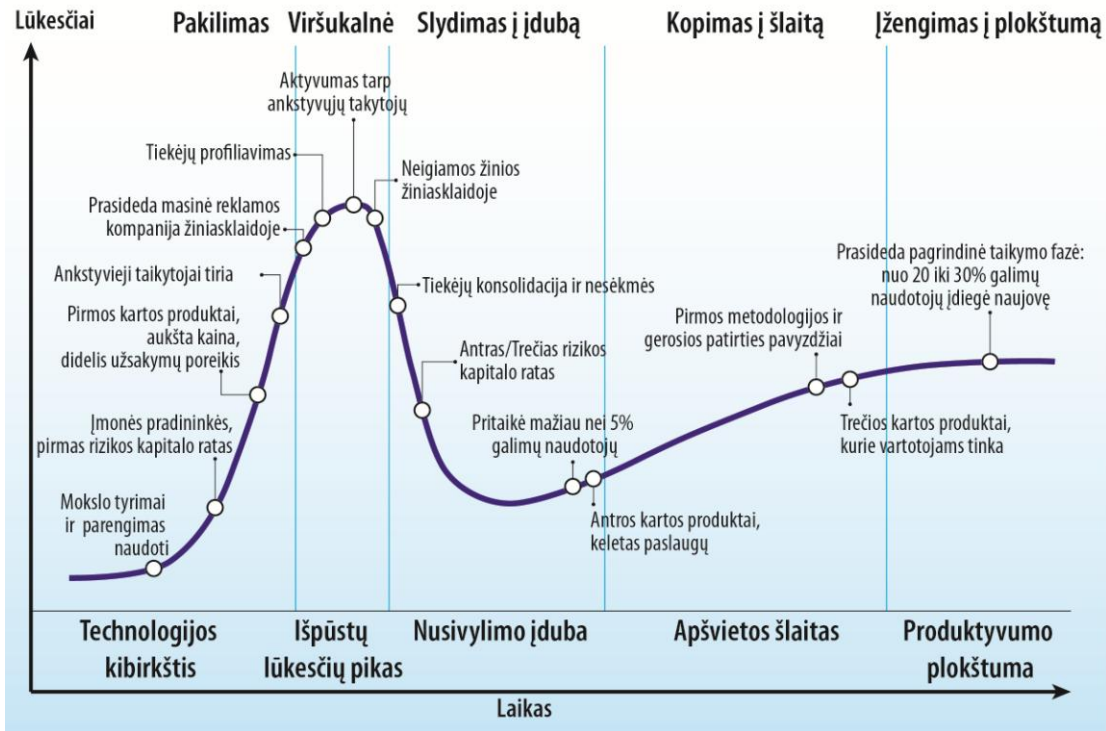
IKT veikia įprastines darbo praktikas, ilgalaikius pokyčius žmonių darbe, elgesyje bei organizacijos struktūroje (Borgman, 2000). Šie efektai yra svarbiausi organizacijoms, tačiau juos sunkiausia nuspėti. „Natūralų“ kai kurių naudotojų pasipriešinimą naujovėms (Borgman, 2000: p. 16) lemia skirtingi IKT diegėjų ir naudotojų interesai. Pirmieji didžiausią dėmesį skiria mechaniniam veiksmui – IKT diegti. Ir individualiems naudotojams, ir organizacijoms aktualesnės yra inovacijos diegimo sąnaudos, produktyvumas ir nauda. Visa tai rodo, kad bibliotekos turėjo mažesnes nei muziejai skaitmeninių IKT diegimo sąnaudas: pvz., skaitmeninti reikėjo tik knygas ir dokumentus, muziejuose – sudėtingus trimačius objektus, meno kūrinius. Iš knygų, dokumentų sudarytiems bibliotekų rinkiniams buvo lengviau sukurti ir pritaikyti vieną aprašų standartą. Visa tai atspindėjo produktyvumas – skaitmeninti knygas užtrunka trumpiau nei muziejų eksponatus. Antra, bibliotekos jautė konkrečią naudą – didėjantį lankytojų srautą ir mažėjantį darbuotojų apkrovimą fiziniais darbais. Sutaupytas laikas, lėšos leido sutelkti dėmesį į komunikaciją su lankytojais.

Giliau nei E. Roggero inovacijų teorija technologijos taikymui paaiškinti skirta 1995 m. JAV IKT tyrimų ir konsultacijų kompanijos *Gartner* sukurta lūkesčių ciklo (angl. *hype cycle*) metodologija. Ji naudojama atskirti pirminį ir pagrindinį technologijos taikymo laikotarpius ir taip sumažinti verslo įmonių investicijų į tam tikrą išradimą riziką.

Gartner lūkesčių ciklo metodologijoje vengiama muzeologų kritikuojamo technologinio determinizmo. Ciklą formuoja dviejų skirtingų veiksmų – žmogaus ir technologijos inovacijos – sąveika. Neracionali žmogaus prigimtis lemia kylančius lūkesčius. Racionali technologijos prigimtis orientuota į apčiuopiamą naudą ir greitą ekonominės vertės sukūrimą. Šių skirtingų veiksmų sąveikos problemą lemia nevienodi jų tempai, nes inovacija retai atitinka žmonių lūkesčius (Fenn, Raskino, 2008: p. 28). Žmogaus lūkesčiai auga greitai ir jais netrunkama nusivilti, o technologijos inovacija bręsta lėtai. Lūkesčių ciklo bruožų galima

įžvelgti svarbiausiuose XIX–XXI a. IKT taikymuose nuo telegrafo ir interneto (Fenn, Raskino, 2008: p. 25).

Remiantis lūkesčių ciklo metodologija, kiekviena technologija išgyvena 5 taikymo fazes (11 pav.).



11 pav. Gartner technologijos taikymo lūkesčių ciklas.

Pirmasis taikymo etapas – **technologijos kibirkštis** (angl. *Technology Trigger*). Šiuo laikotarpiu technologija po mokslinių tyrimų plėtojama ir rengiama plačiau naudoti. Naujovė pirmą kartą viešai demonstruojama ir paleidžiama veikti. Ji pradeda domėtis žiniasklaida ir verslas. Kalba apie naujovės buvimą ir susižavėjimas tariamomis galimybėmis peržengia siauro jos išradėjų ir plėtotėjų ratą. Pamažu daugiau žmonių sužino apie naujos technologijos galimybes. Tarp galimų jos naudotojų stiprėja teigiami lūkesčiai. Nors technologijos kibirkščiai būdingas itin didelis susižavėjimas naujove, komercinis produkto įgyvendinamumas praktiškai yra nepatikrintas.

Antrasis lūkesčių ciklo etapas vadinamas **išpūstų lūkesčių piku** (angl. *Peak of Inflated Expectations*), nes jį sąlygoja naudotojų lūkesčiai ir realių technologijos galimybių neatitikimas. Naujovės tiekėjai didžiuojasi savo pirmaisiais prestižiniais klientais. Sekdamos jais kitos įmonės trokšta dalyvauti, jungiasi prie naudotojų ir ratas plečiasi. Žiniasklaidos dėmesys ir pateikiamos pirmos sėkmingo naudojimo istorijos didina susižavėjimą technologija. Jos produktų kaina rinkoje yra aukšta, nes technologijos teikėjai siekia kompensuoti tyrimų ir plėtros išlaidas. Lūkesčių piko metu norėdamos įgyti pranašumą prieš konkurentus agresyvios ir rizikos nebijančios organizacijos ryžtasi išbandyti technologiją. Jos glaudžiai bendradarbiauja su teikėjais, kad sukurtų jų reikalavimus atitinkančius produktus. Išpūstų lūkesčių pikui pasiekus viršūnę, vis daugiau technologijos teikėjų varžosi dėl naudotojų palankumo. Kitos įmonės stebi, kaip technologija atitinka jų verslo strategijas, bet dauguma elgiasi atsargiai ir technologijos taikymo procese nedalyvauja. Ilgainiui naudotojai ima nekantrauti, nori pajusti finansiškai apčiuopiamą naudą.

Kilus problemų dėl investicijų į technologiją grąžos, pirmos kartos produktų veikimo, lėto taikymo, pradinis neracionalus susižavėjimas galima naujovės verte nyksta. Žmonių lūkesčių ir technologijos realių galimybių neatitikimas sąlygoja **nusivylimo įdubą** (angl. *Trough of Disillusionment*). Dalis ankstyvųjų taikymų baigiasi nesėkmėmis, kurias išviešina žiniasklaida sustiprindama abejonę naujovės nauda.

Nusivylimo įduba nesužlugdo technologijos. Dalis jos teikėjų susitelkia. Kai kurie ankstyvieji naudotojai iš technologijos gauna naudos, įveikia pirmąsias kliūtis ir toliau taiko naujovę. Prasideda jos kopimas į **apšvietos šlaitą** (angl. *Slope of Enlightenment*). Naujovė tobulėja, nes teikėjai, remdamiesi naudotojų gerąja patirtimi, pagerina produktus. Darbui su technologija palengvinti atsiranda naudotojų praktika pagrįstos sėkmingo naudojimo metodologijos. Technologijos brandą liudija paleidžiami antros ar trečios kartos produktai. Naujovę įdiegusios agresyvios organizacijos jaučiasi patogiai, nes suvokia ir suvaldo kylančias problemas. Pasyvesni naudotojai inicijuoja pilotinius projektus. Dauguma konservatyvių įmonių išlieka atsargios.

Apšvietos šlaito pradžioje technologijos skvarba yra mažesnė nei 5% potencialios rinkos (11 pav.). Šis rodiklis išauga iki 20%, kai technologija įžengia į paskutinį lūkesčio ciklo etapą – **produktyvumo plokštumą** (angl. *Plateau of Productivity*). Dėl sumažėjusios rizikos, pritaikomumo ir atsiperkamumo naudotojai suvokia technologijos teikiamą naudą. Naujovės diegimo mastai sparčiai auga – prasideda pagrindinė (angl. *Mainstream*) taikymo banga. Atsižvelgiant į naujovės pobūdį, lūkesčio ciklo trukmė įvairuoja nuo dvejų metų iki kelių dešimtmečių. Lūkesčių ciklui gresia pavojai, tokie kaip per ankstyvas technologijos taikymas, per ankstyvas pasidavimas nesėkmei (nusivylimo įdubai) ir per vėlyvas taikymas.

Technologijos lūkesčių ciklo metodologija gali būti taikoma ir privačiam verslui, ir valstybinėms institucijoms ar organizacijoms. Muziejai dažniausiai yra viešojo sektoriaus lėšomis finansuojama įstaiga, bet ir jie jaučia tam tikros finansinės veiklos poreikį, tad pardavinėja bilietus, suvenyrus ar bando sutaupyti lėšų nepriimdami tam tikrų žmonių į darbo vietas. Catherine Burton-Jones panaudojo lūkesčių ciklo idėją apžvelgdama IKT taikymą Vakarų šalių muziejuose (Burton-Jones, 2008). Ji teigia, kad skaitmeninių informacinių sistemų ir duomenų bazių atveju Vakarų muziejai lūkesčių piką pasiekė 1987 m., o į produktyvumo plokštumą įžengė per 1988 m. *Museum Documentation Association* (MDA) konferenciją. Pasak C. Burton-Jones, interneto naudojimas apšvietos šlaitą pasiekė 1999 m., kai kokybiškai pagerėjo ir tapo turtingesnis bei atviresnis muziejų svetainių kolekcijų turinys. 2007 m. C. Burton-Jones manymu, muziejai Vakaruose jau pasiekė produktyvumo plokštumą. Tai rodė virtualios parodos, edukacinės programos ir kolekcijų duomenų bazės, prieinamos naujoms globaliosioms lankytojų auditorijoms.

2.3. Lūkesčių ciklas Lietuvos muziejuose: nuo technologijos kibirkšties iki nusivylimo įdubos 1989–2003 metais

Remiantis 2014 m. LRKM skelbiamais statistikos duomenimis²⁹, galima teigti, kad skaitmeninių IKT priėmimas (angl. *adoption*), kaip elementarus binaris (priimti ar nepriimti) procesas, Lietuvos muziejuose yra įvykęs „priimti“ naudai. Muziejai šias technologijas naudoja: turi interneto svetaines, naudoja elektroninį paštą, kuria virtualias parodas ir leidžia skaitmeninius leidinius, muziejų lankytojų dalį sudaro virtualūs svečiai, sukurta muziejų rinkinių informacinė sistema LIMIS, skaitmeninami eksponatai. Tačiau ar skaitmeninių IKT taikymo (angl. *adaptation*) procesas yra įvykęs iki galo, t.y., ar muziejai yra pasiekę produktyvumo plokštumą, nežinoma. Padėti gali paaiškinti lūkesčių ciklo metodologija atliktas tyrimas, kuriame reikia palyginti metodologijoje skirtus tam tikro lūkesčių ciklo etapo požymius ir skaitmeninių IKT raišką Lietuvos muziejuose.

Remiantis šiais kriterijais, lengviausia nustatyti lūkesčių ciklo piko ir nusivylimo laikotarpius. Ciklo schemeje (11 pav.) jie yra ryškiausiai matomi, ypač etapas, kai lūkesčiai, susiję su technologija, pasiekia aukščiausią pradinį tašką, po kurio įvyksta tam tikra technologijos įsisavinimo pauzė arba kritimas, lyginant su periodu iki tol. Žvelgiant iš istorinės perspektyvos, pagal tam tikrus kokybinius požymius šie periodai Lietuvos muziejuose yra matomi. Vien kiekybiniais duomenimis skirti pradinius laikotarpius yra sudėtinga, nes skaitmeninių IKT diegimo Lietuvos muziejuose oficialūs statistikos duomenys (svetainės, e. paštas, virtualūs lankytojai, virtualios parodos, leidiniai ir pan.) LRKM pradėti periodiškai rinkti nuo 2001–2002 m., t.y. praėjus dešimtmečiui nuo jų diegimo pradžios ir galimo lūkesčių piko. Padėčiai atkurti galima taikyti neoficialius dokumentus, publikacijas profesinėje spaudoje, interviu su skaitmeninių IKT taikymo muziejuose pradininkais bei kompiuterinę interneto svetainių stebėsenos

²⁹ Lietuvos muziejų statistika 2003–2013 m. [pnteraktyvus] [Žiūrėta 2014 m. rugsėjo 15 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.muziejai.lt/statistika.htm>>.

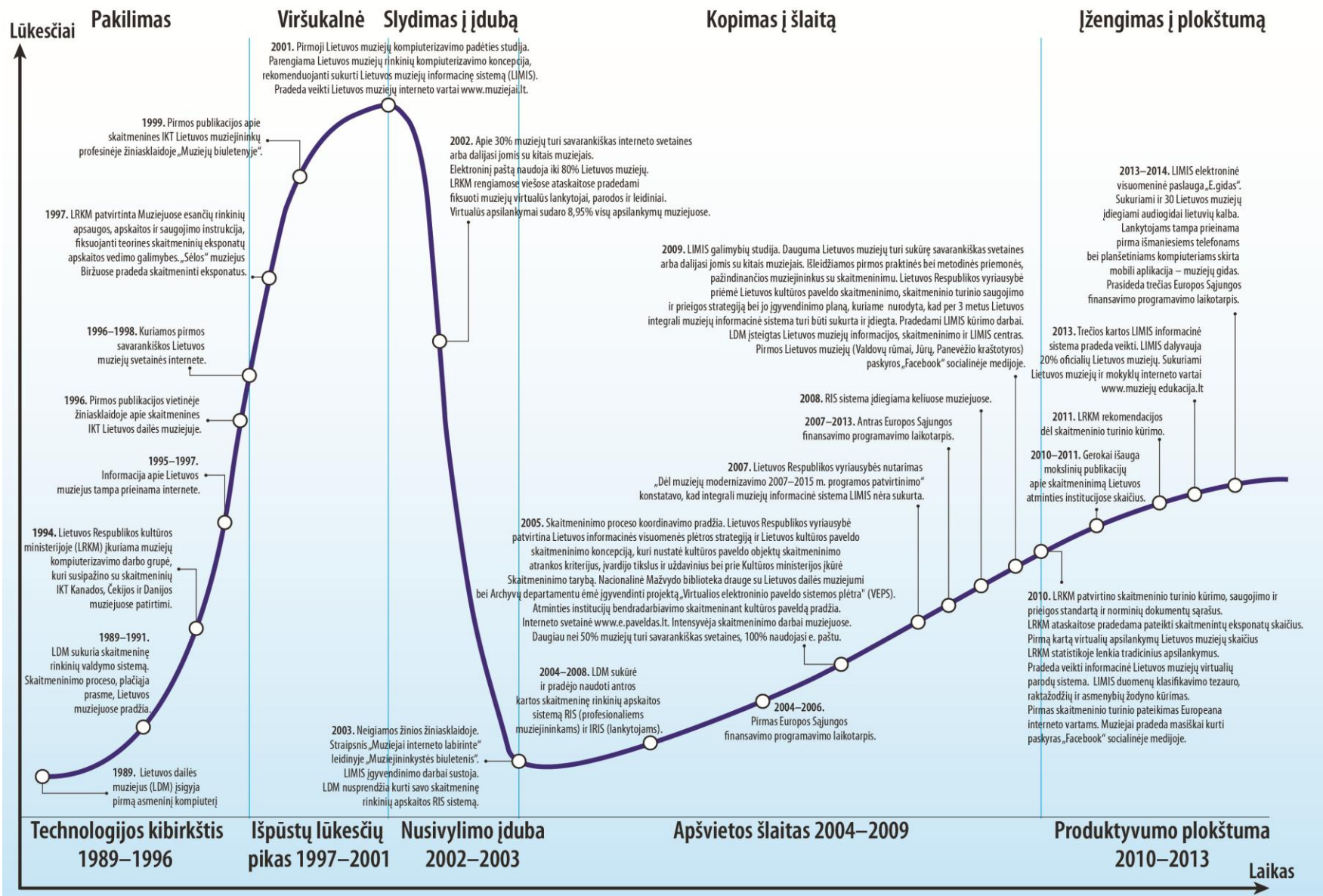
programą *Internet archyve wayback machine*³⁰, leidžiančią nuo 1996 m. nustatyti konkrečių svetainių sukūrimo internete laiką. Tokiu atveju sunku skaičiais išmatuoti ir įvertinti ciklo parametras, kuris atspindi pačius lūkesčius – y ašį.

Tyrimo metu, įvertinus gautus duomenis, nustatyta, kad pirmasis skaitmeninių IKT taikymo Lietuvos muziejuose laikotarpis (12 pav.) apima 1989–2003 m. Remiantis lūkesčio ciklo etapų bruožais, jis išskaidytas į 3 smulkesnius laikotarpius:

- technologijos kibirkštį (1989–1996 m.)
- išpūstų lūkesčių piką (1997–2001 m.)
- nusivylimo įdubą (2002–2003 m.)

Pasirinktos laikotarpių pradžios ir pabaigos ribos metais yra sąlyginės, rodančios pereinamąjį laikotarpį, o ne konkrečią pokyčių datą.

³⁰ Prieiga per internetą: <<http://archive.org/web/web.php>>.



12 pav. Skaitmeninių IKT taikymo Lietuvos muziejuose lūkesčių ciklas (1989–2014 m.).

Technologijos kibirkštis (1989–1996 m.). Skaitmeninių IKT naudojimo ir skaitmeninimo Lietuvos muziejuose pradžia yra 1989 m. Inovatoriumi, arba rizikos nebijančia įmone pagal *Gartner* metodologiją, tapo Lietuvos dailės muziejus (LDM), kuris įsigijo pirmą asmeninį IBM PC/XT tipo kompiuterį (Meškelevičienė, 1996: p. 163). Tais pačiais metais LDM, bendradarbiaudamas su valstybės įmone „Lietuvos kompiuterinių sistemų institutas“³¹, pradėjo kurti MS-DOS programine įranga pagrįsta skaitmeninę rinkinių valdymo sistemą, pavadintą Lietuvos dailės muziejaus meno vertybių sistema. Ji pradėjo veikti 1991 m. Svarbios LDM konsultacijos vyko su privačia *Baltic Amadeus* bendrove, kuri viena pirmųjų Lietuvoje ėmėsi skaitmeninių IKT verslo.

Technologijų kibirkšties laikotarpiu skaitmeninimo procese sovietmečiu buvęs atotrūkis tarp Lietuvos bibliotekų ir muziejų dar labiau išaugo. 1993 m. įkurtas Lietuvos mokslinių bibliotekų susivienijimas (LMBS), padėjęs metodologinius pagrindus skaitmeninės Lietuvos integralios bibliotekų informacijos sistemos (LIBIS) koncepcijai parengti 1994 m. (Varnienė-Janssen, 2010: p. 268). Tai liudija, kad tuo metu atminties institucijos nebendradarbiavo, o suvokimo, kad bibliotekos kartu su muziejais ir archyvais turi formuoti vientisą paveldo komunikacijos politiką, nebuvo.

Kaip ir XX a. 7 dešimtmetyje skaitmeninimą pradėję JAV muziejai, Lietuvos dailės muziejus meno vertybių sistemą sukūrė norėdamas „palengvinti apskaitos ir eksponatų apsaugos darbuotojų darbą“ (Meškelevičienė, 1996: p. 163). „Dėl menkos interneto skvarbos apie eksponatų viešinimą negalėjo būti ir kalbos, o muziejams pirmiausia reikėjo susitvarkyti apskaitą“ (Senapėdis, 2013). Kaip ir Lietuvos bibliotekų atveju, svarbų vaidmenį technologijų kibirkšties laikotarpiu vaidino ryšiai su Vakarais, žmogiškieji veiksniai ir personalijos. LDM direktorius Romualdas Budrys sovietmečiu buvo kviečiamas į įvairias užsienio įstaigas.

³¹ Juridinių asmenų registre nurodoma, kad ši valstybės įmonė išregistruota 1992 m. Prieiga per internetą: <<http://www.registrucentras.lt/jar/p/index.php?pav=sistem%C5%B3+institutas&ist=on&kod=&sav=&sta=&for=&p=1>>.

Dalyvaudamas muziejininkų konferencijoje JAV, kur asmeninis kompiuteris irgi dar buvo didelė naujiena, jis supažino su skaitmeninėmis muziejų eksponatų duomenų bazėmis ir jų naudojimo idėją atvežė į Lietuvą (Meškelevičienė, 2012; Mukienė, 2013).

Skaitmeninimas Lietuvos muziejuose prasidėjo bendradarbiaujant humanitarinių ir tikslųjų mokslų atstovams. Kuriant LDM sistemą, įsijungė informatikai bei matematikai, kurie šiuo laikotarpiu pradėjo itin aktyviai dalyvauti Lietuvos kultūros paveldo komunikacijos procese. Lietuvai atgavus nepriklausomybę ir tapus UNESCO organizacijos nare, Matematikos instituto mokslininkams kilo mintis skaitmenines technologijas panaudoti lietuvių kultūrai išsaugoti, skleisti ir kaupti (Telksnys, 2012). 1994 m. institute įkurta UNESCO informatikos katedra humanitarams. Jos misija buvo humanitarinių mokslų atstovams atverti skaitmeninių IKT naudojimo galimybes ir padėti jas suprasti. Instituto darbuotojai pradėjo organizuoti specialius mokymo kursus ir sukūrė pirmus skaitmeninius leidinius, atstovaujančius Lietuvos kultūros paveldui. 1996 m. Matematikos instituto iniciatyva suskaitmeninta ir į internetą perkelta etninės muzikos tyrėjo Romualdo Apanavičiaus knyga apie senovines lietuviškas kankles³². 1997 m. pažymint pirmosios knygos lietuvių kalba 450 metų jubiliejų, išleista ir į internetą įdėta pirmoji lietuviška elektroninė knyga – M. Mažvydo „Katekizmas“³³, kurios atsakingaisiais redaktorais tapo knygotyrininkas Domas Kaunas ir matematikas Adolfas Laimutis Telksnys. Šios knygos jungė tekstines, vaizdines (nuotraukas, paveikslus) ir garsines medijas. Tokio turinio produktai tuo metu buvo neeiliniai ir itin naujoviškas sprendimas, nes dauguma interneto svetainių pasaulyje egzistavo kaip tekstinės brošiūros. Šis pavyzdys rodo, kad vyko skaitmeninių IKT naudojimo kultūros srityje technologinis proveržis, tačiau technologijos galybės ir humanitarinės sferos, tarp jų ir muziejų darbuotojų, lūkesčiai skyrėsi. IKT taikymas Lietuvos muziejų sektoriuje dar tik judėjo lūkesčių piko link, todėl, nepaisant pavienių novatoriškų iniciatyvų, masinis taikymas buvo neįmanomas.

³² [interaktyvus] [Žiūrėta 2014 m. birželio 6 d.]. Prieiga per internetą: <<http://kankles.mch.mii.lt/>>.

³³ [interaktyvus] [Žiūrėta 2014 m. birželio 6 d.]. Prieiga per internetą: <<http://pirmojiknyga.mch.mii.lt/>>.

LDM skaitmeninė sistema kurta ir plėtota izoliuotai, tik fragmentiškai žinant apie kitose valstybėse muziejų naudojamas skaitmenines apskaitos sistemas (Meškelevičienė, 1996: p. 165). Pokyčių įvyko 1994–1995 m., kai Lietuvos Respublikos kultūros ministerijoje sukurtos Lietuvos muziejų kompiuterizavimo darbo grupės nariai kartu su privačios IKT kompanijos „Alna“ atstovais lankėsi *Canadian Heritage Information Network* (CHIN) organizacijoje, iš kurios parsivežė informacinės sistemos modelį. Taip pat lankytasi Čekijos Respublikoje ir Danijoje. Vienoje iš kultūros paveldo skaitmeninimo Rytų ir Vidurio Europoje lyderių – Čekijoje – susipažinta su kompiuterine kultūros paveldo apsaugos sistema MacArt (*Macintosh Art collections*), kompiuterine geografinė sistema (GIS), Moravijos žemės muziejuje Brno – su viena pirmųjų Rytų Europos muziejuose automatizuota informacine muziejų sistema AISM (*Automatizovany informatyčni system muzei*) (Žekonienė, 1996: p. 166–169). Danijoje grupė lankėsi Nacionaliniame bei Karališkajame dailės muziejuose. Juose Lietuvos muziejininkai susipažino su KID sistema, duomenų baze, kurioje kaupiami duomenys apie vaizduojamąją dailę, ir kompiuterine dokumentacijos sistema DOK, ekspozicijose naudojamais kompiuteriais su liečiamaisiais ekranais.

Technologijų kibirkštis laikotarpiu, neatsilikant nuo pasaulinių tendencijų (pirmosios internetinės muziejų svetainės Vakaruose atsirado 1994–1995 m.), sukurtos pirmos Lietuvos muziejų svetainės internete. 1995–1997 m. tam tikrų verslo įmonių interneto svetainėse atsirado pirmieji tinklalapiai, skirti muziejams, kuriuose buvo pateikiama muziejų parengta tekstinė ir vaizdinė informacija apie įstaigas, jų veiklą, teikiamas paslaugas ir saugomas vertybes (Mukienė, 2011: p. 314–315). Atsirado ir pirmosios virtualiosios parodos. Dauguma pirmųjų su muziejais susijusių interneto svetainių gyvavo trumpai ir dabar jų neįmanoma aptikti.

1996 m. profesinėje muziejininkų periodikoje, leidinyje „Lietuvos dailės muziejaus metraštis“, paskelbtos pirmosios naujienos apie skaitmenines IKT³⁴.

³⁴Šie straipsniai: Loreta Meškelevičienė, Muziejaus rinkinių apskaitos kompiuterizavimas, *Lietuvos dailės muziejus, Metraštis, I (1996), p. 163–165*; Normantė Žekonienė, Čekijos ir Danijos muziejų kompiuterizavimo patirtis, *Lietuvos dailės muziejus, Metraštis, I (1996), p. 166–169*.

Apie šių technologijų diegimo patirtį LDM galėjo sužinoti daugiau šalies muziejų. Žinios apie technologiją žiniasklaidoje – dar vienas požymis, liudijantis, jog skaitmeninės IKT Lietuvos muziejuose taikytos technologijos kibirkštis laikotarpiu.

Išpūstų lūkesčių pikas (1997–2001 m.). Laikotarpio pradžią žymėjo pirmas oficialus, teisinis skaitmeninimo pripažinimo valstybiniu mastu ženklas – 1997 m. LRKM patvirtinta muziejuose esančių *Rinkinių apsaugos, apskaitos ir saugojimo instrukcija*³⁵. Ji reikšminga dėl to, kad įteisino teorines skaitmeninės eksponatų apskaitos vedimo galimybes. Instrukcijoje kaip priedas patvirtintas muziejų rinkinių kompiuterizuotos apskaitos informacinių laukų sąrašas ir pateiktas eksponato aprašo standartas. Instrukcijoje pažymėta: nesvarbu, ar muziejus turi skaitmeninę apskaitos sistemą, ar jos neturi, rinkinių apskaita įprastiniu būdu (raštu pildant popierinius dokumentus) negali būti nutraukta³⁶. Instrukcijos priėmimas buvo simbolinis žingsnis, nes ir toliau dauguma muziejų eksponatų apskaitai naudojo tradicines priemones, t.y. eksponatų pirminės apskaitos ir inventorines knygas, priėmimo, perdavimo ir kitus dokumentacijos aktus pildė raštu.

2009 m. LRKM užsakymu atliktas tyrimas Lietuvos integralios informacinės sistemos LIMIS galimybių studija ir konstatuota, kad beveik visi Lietuvos muziejai eksponatų apskaitai naudojo šį, lyginant su kompiuterine apskaita, neefektyvų, daug darbuotojų ir laiko išteklių reikalaujantį raštvedybos būdą. Lietuvos muziejų veikloje nemažą darbo sąnaudų dalį sudarė eksponatų administravimas, kuris trukdė plačiau vykdyti kitas muziejų funkcijas, pvz., aktyvesnę paveldo komunikaciją. Ta pati LIMIS studija rodo, kad 2007 m. Lietuvos muziejuose buvo apie 6 mln. eksponatų ir 18 mln. aktų (vidutiniškai 3 dokumentai vienam eksponatui, be judėjimo dokumentų, perdavimo laikinai saugoti, grąžinimo aktų).

³⁵Nauja instrukcijos redakcija, LRKM patvirtinta 2005 m. ir galiojanti iki šiol, kaip ir jos pirmtakė, teigia: „Muziejaus eksponatų apskaita turi būti rašytinė ir gali būti kompiuterinė“. [Žiūrėta 2013 m. rugpjūčio 15 d]. Prieiga per internetą: <http://www3.lrs.lt/pls/inter3/dokpaieska.showdoc_1?p_id=268789>. .

³⁶ 1997-12-31 Lietuvos Respublikos kultūros ministro įsakymas Nr. 922 dėl Valstybinių muziejų rinkinių apsaugos, apskaitos ir saugojimo instrukcijos patvirtinimo.

R. Senapėdis teigia, kad dauguma muziejų liko prie rašytinės apskaitos, nes „muziejininkai iš esmės nepasitikėjo skaitmenine informacija ir jos laikmenomis“ (Senapėdis, 2013). Rašytinis dokumentas jiems atrodė patikimiau apsaugotas nuo vagysčių ir klastojimo. Tai rodo muziejų institucijų konservatyvumą ir primena skaitmeninių IKT diegimo JAV muziejuose patirtį. Ten naujų technologijų propagotojai iš karto susidūrė su muziejininkų prieššinimusi, nes kompiuterių naudojimas griovė tradicinę darbo praktiką. Nemažai jų priešišškai žvelgė į skaitmenines IKT, turėdami automatizuotas sistemas, dirbo kaip įprasta. Pavyzdys – Jungtinės Karalystės Sedgviko muziejaus Kembridže atvejis XX a. 7 dešimtmetyje, kai trejus metus trukusį rinkinių automatizavimo projektą dauguma kuratorių ignoravo ir rinkinių apskaitą toliau tvarkė įprastu rankiniu būdu (Parry, 2007: p. 36).

1998–2002 m. Lietuvos muziejų asociacijos Rinkinių apskaitos, apsaugos ir saugojimo sekcijoje intensyviai diskutuota apie rinkinių skaitmeninimą, pateikta geroji darbo patirtis, tačiau skaitmeninimo naudos dauguma muziejų nesuprato ir pirmųjų naudotojų rekomendacijomis nepasinaudojo. R. Senapėdžio manymu, dalis muziejų „suvokė, kad skaitmeninimas yra sudėtingas dalykas, ir nesiblaškydami stebėjo, ką daro inovatorius LDM“, t.y. elgėsi kaip lūkesčių ciklo metodologijoje įvardyta atsargi taikančių įmonių dauguma. Iki 2001 m. skaitmenines rinkinių duomenų bazių valdymo sistemas įdiegė vos 3 Lietuvos muziejai iš 99 (Meškelevičienė, 2001: p. 6): LDM, Biržų „Sėlos“ (1998 m.) ir Genocido aukų (2000 m.).

2001 m. atliktame muziejų padėties tyrime (kaip ir tais pačiais metais pateiktose rekomendacijose LIMIS sukurti) neužsiminta apie skaitmeninimą siaurąja prasme³⁷; ir muziejų turimą įrangą šiems darbams. Tai rodo, kad tada eksponatų skaitmeninimas nebuvo aktualus.

³⁷Skaitmeninimo samprata aprėpia visus objektus, sukurtus panaudojant dvejetainį kodą. Analoginiai ir skaitmeninti dokumentai neabejotinai susiję semantiškai, tačiau kiekvienas yra visiškai savarankiškas, turintis savo atskirtą evoliuciją ir atskirą gyvavimo ciklą (Laužikas, Vosyliūtė, 2012). Reikia skirti „skaitmeninius iš prigimties“ (angl. *born digital*), neturinčius atitikmenų jokiose kitose erdvėse, bei suskaitmenintus (angl. *digitized*), sukurtus skaitmeninimo būdu pagal tikrovėje esančius daiktus, objektus. Skaitmeninimo sąvoka vartojama siaurąja prasme, apimančia skaitmeninių muziejaus eksponatų vaizdų – „paveikslėlių“ – kopijavimą, gamybą ir kėlimą į muziejaus puslapį ar virtualią parodą internete ar kokią nors kitą skaitmeninę laikmeną. Skaitmeninimas plačiąja prasme suvokiamas kaip kur kas platesnis

1996–1998 m. pradėtos kurti pirmos savarankiškos, turinčios savo adresą Lietuvos nacionalinio, LDM bei Lietuvos aviacijos muziejų interneto svetainės (Mukienė, 2011: p. 315–316). Postūmį kurti interneto svetaines suteikė valstybės rasti finansiniai ištekliai ir aukščiausių valdžios pareigūnų parama. Remiantis Lietuvos kultūros paveldo tūkstantmečio virtualios parodos konkursu, sukurtos 7 Lietuvos muziejų virtualios parodos ir svetainės. Plėtrą skatino filantropo George Soroso remiamo Atviros Lietuvos fondo finansinė parama, skirta sukurti Lietuvos muziejų interneto vartus. Konkursą laimėjo skaitmeninių IKT taikymo pradininkas LDM, kuriame 1999 m. įkurtas pirmas tarp Lietuvos muziejų Skaitmeninių leidinių skyrius (nuo 2000 m. – Skaitmeninių leidinių centras).

Išpūstų lūkesčių piko laikotarpiu muziejinkai toliau bendradarbiavo su tikslųjų mokslų atstovais per Lietuvos Matematikos ir informatikos instituto UNESCO katedrą, vadovaujamą L. A. Telksnio.

Pasinaudojus interneto svetainių stebėsenos programa *Internet Archive Wayback Machine*, archyvuojančia interneto svetainių tinklalapius, ir 2003 m. LRKM apklausoje skelbtu 27 Lietuvos muziejų svetainių sąrašu, nustatytos pirmos šia programa užfiksuotos Lietuvos muziejų interneto svetainės, pradėjusios veikti 1999–2001 m. (3 lent.). Tai, kad 3 lent. matyti įvairaus tipo (nuo nacionalinių iki savivaldybių) svetaines sukūrę muziejai, leidžia daryti prielaidą, jog jos kurtos stichiškai, be atsakingos už muziejų veiklą LRKM koordinacijos. Inicijatyva sukurti svetainę, gauti jai finansavimą priklausė nuo žmogiškojo faktoriaus – tam tikro muziejaus administracijos ir darbuotojų inovatyvumo.

procesas, prasidedantis muziejaus eksponatų aprašų skaitmeninėje duomenų bazėje atsiradimu ir baigiamas pasauline kultūros paveldo sklaida naudojantis skaitmeninėmis technologijomis, kaip siūlo Zdenekas Uhliras (Uhlir, 2008).

Pirmos stebėsenos sistema užfiksuotos Lietuvos muziejų svetainės internete (pirmumo tvarka)	Interneto svetainės adresas	Pirmą kartą svetainė užfiksuota
1. Lietuvos nacionalinis muziejus	http://www.lnm.lt	1999 m. lapkričio 11 d.
2. Virtuali Lietuvos kultūros paveldo tūkstantmečio paroda	http://www.alka.mch.mii.lt	2000 m. birželio 3 d.
3. Lietuvos dailės muziejus	http://www.ldm.lt	2000 m. sausio 23 d.
4. Lietuvos dailės muziejus	http://ldmuziejus.mch.mii.lt	2000 m. rugpjūčio 16 d.
5. Lietuvos aviacijos muziejus	http://www.lam.lt	2000 m. rugpjūčio 16 d.
6. Molėtų krašto muziejus	http://www.muziejus.molėtai.lt	2000 m. rugpjūčio 30 d.
7. Lietuvos muziejų portalas	http://www.muziejai.lt	2001 m. liepos 22 d.
8. Mažosios Lietuvos muziejus	http://www.mlimuziejus.lt	2001 m. kovo 30 d.
9. Lietuvos jūrų muziejus	http://www.juru.muziejus.lt	2001 m. vasario 17 d.
10. Nalšios muziejus	http://www.nalsia.lt	2001 m. kovo 1 d.
11. Žemaičių muziejus „Alka“	http://www.zam.mch.mii.lt	2001 m. vasario 17 d.
12. Vilniaus dailės akademijos muziejus	http://www.vdamuziejus.mch.mii.lt	2001 m. kovo 1 d.

3 lent. Pirmos Lietuvos muziejų interneto svetainės 1999–2001 m.

4 lent. duomenys rodo, kad tuo metu apskritai Lietuvoje tik prasidėjo interneto svetainių kūrimas. Muziejai, bibliotekos jų naudą vertino, kaip ir privatus

sektorius struktūros, prie pokyčių prisitaikančios kur kas greičiau nei valstybinės.

Institucija ar organizacija	Svetainė	Pirmą kartą užfiksuota
Lietuvos nacionalinė M. Mažvydo biblioteka	http://www.lnb.lt	1999 m. balandžio 29 d.
Vilniaus universiteto biblioteka	http://www.mb.vu.lt	1998 m. gruodžio 12 d.
LR kultūros vertybių departamentas	http://www.heritage.lt	1998 m. liepos 2 d.
LR kultūros ministerija	http://www.muza.lt	1998 m. gruodžio 12 d.
LR Seimas	http://www.lrs.lt	1997 m. vasario 25 d.
Lietuvos valstybės istorijos archyvas	http://www.archyvai.lt	2001 m. gegužės 5 d.
Koncernas „Achema“	http://www.achema.lt	2002 m. birželio 22 d.
„Alna“	http://www.alna.lt	1998 m. vasario 10 d.
Kultūros paveldo centras	http://www.kpc.lt	1998 m. vasario 3 d.

4 lentelė. 1997–2002 m. pirmos užfiksuotos kai kurių valstybinių organizacijų, atminties institucijų ir privačių įmonių svetainės.

Atotrūkis nuo Vakarų ir gretimų šalių vertinant internetinių muziejų svetainių įkūrimo laiką taip pat nėra toks didelis (5 lent.). Čia pirmąja Estija, kuri nacionalinio muziejaus svetainę sukūrė 1996 m.

Muziejus	Interneto svetainės adresas	Pirmą kartą svetainė užfiksuota
Smithsonian institutas (JAV)	http://www.si.edu	1997 m.
Britų muziejus (Jungtinė Karalystė)	http://www.britishmuseum.org	1999 m.
Luvras (Prancūzija)	http://www.louvre.fr	1998 m.
Ermitažas (Rusija)	http://www.hermitagemuseum.org	1999 m.
Latvijos nacionalinis istorijos muziejus	http://www.history-museum.lv	2003 m.
Estijos nacionalinis muziejus	http://www.erm.ee	1996 m.
Baltarusijos nacionalinis istorijos muziejus	http://www.history.museum.by/be	2009 m.
Lenkijos nacionalinis muziejus Varšuvoje	http://www.mnw.art.pl	1999 m.

5 lent. Muziejų svetainės užsienio šalyse 1999–2001 m.

Kultūros paveldo skaitmenintojų iniciatyvos buvo jaučiamos viešojoje erdvėje. Apie 1999–2000 m. pagrindiniame šalies muziejininkų periodiniame leidinyje „Muziejininkystės biuletenis“ pirmą kartą paskelbti straipsniai apie kompiuterius³⁸.

³⁸Pavyzdžiui: Rasa Maslauskienė, Kompiuterinio rinkinių katalogo kūrimo problemos, Lietuvos muziejų rinkiniai. Tyrimų metodika. Konferencijos tezės ir pranešimai. Sudarytoja B. Salatkienė; Vilnius, 1999, 36 p. I. Miniotas, Lietuvos kultūros paveldas tūkstantmečio virtualioje parodoje, *Muziejininkystės biuletenis*, 1 (1999), p. 14.; Danutė Mukienė, Virtualių muziejų portalas „Lietuvos muziejai“, *Muziejininkystės biuletenis*, 5 (1999), p. 6;

Skaitmeninio problemos viešai pirmą kartą aptartos Kretingoje vykusiame antrajame Lietuvos muziejininkų suvažiavime, kuriame viešai diskutuota apie kompiuterinio muziejaus rinkinių katalogo kūrimo problemas (Maslauskienė, 1999). Įvardyti didžiausi trūkumai, kad LDM rinkinių apskaitos sistema sukurta pasenusioje MS-DOS aplinkoje, pritaikyta dideliame ir turinčiame daug eksponatų muziejui. Sūlyta kurti naują duomenų bazę naujoviškesnei, patogesnei ir plačiau naudojamai *Windows* aplinkai, pateikta konkrečių siūlymų, kokia ta duomenų bazė turėtų būti. Tačiau daugumos muziejų apskaita ir toliau tvarkyta tradiciškai. 2001 m. Lietuvos muziejų kompiuterizacijos tyrimo duomenimis, tada iš 97 Lietuvos muziejų specialią programinę įrangą ir rinkinių duomenų bazių valdymo sistemas tebuvo įdiegę 3 muziejai, dar devyni elementarią rinkinių apskaitą tvarkė kompiuterio *Microsoft Access* ir *Microsoft Word* programomis. Dauguma Lietuvos muziejininkų dar nesuvokė kompiuterių techninių galimybių, o inovatyvių muziejų darbuotojų lūkesčiai, susiję su kompiuterių naudojimu, buvo išpūsti. R. Senapėdis teigia, kad muziejuose dirbantys žmonės „daug norėjo, bet nebuvo dorai prisilietę prie kompiuterio. Jie tik žinojo, kad kompiuteris viską išspręs, bet kaip veikia programos, kad reikia suvesti tuos duomenis, supratimo nebuvo“ (Senapėdis, 2013). Trūko ir valdžios institucijų palaikymo – skaitmeninimas buvo tradiciškai suprantamas kaip veikla, nebūdinga (ir nereikalinga) humanitarinei ir kultūros sričiai, arba visai nesuvokiamas. Pavyzdžiui, D. Mukienė prisimena, kad aukštas LRKM darbuotojas, pakviestas į LDM Skaitmeninio informacijos centro-skaityklos pristatymą 2000 m., nesuprato, kur atėjęs, ir paklausė: „tai kur čia ta interneto kavinė?“ (Mukienė, 2013). Muziejuose trūko ir kompiuterių. 2001 m. 97 šalies muziejai turėjo viso labo 203 kompiuterius (vidutiniškai vienas muziejus turėjo po du). Juos įsigydavo savarankiškai, gaudavo kaip labdarą iš Vakarų Europos valstybių. Kompiuteriai muziejuose naudoti tekstui redaguoti arba, kaip rodo 2001 m. kompiuterizacijos situacijos tyrimas, buhalterinei apskaitai (Meškelevičienė, 2001: p. 6). Iš 2001 m.

Danutė Mukienė, Lietuvos dailės muziejuje – Skaitmeninių leidinių informacinis kultūros centras-skaitykla, *Muziejininkystės biuletėnis*, 3 (2000a), p. 8; Danutė Mukienė, Naujos Lietuvos virtualių muziejų svetainės internete, *Muziejininkystės biuletėnis*, 4 (2000 b).

muziejų kompiuterizacijos padėtį atskleidžiančių analizės duomenų matyti, kad iš 97 Lietuvos muziejų internetu naudojosi mažiau nei pusė (43 muziejai).

Išpūstų lūkesčių pikas viršūnę pasiekė 2001 m., kai Muziejų kompiuterizacijos grupė prie LRKM, pradėjo rengti Lietuvos muziejų rinkinių kompiuterizavimo koncepciją ir atliko pirmą plačios apimties (dalyvavo 97 Lietuvos muziejai) kompiuterių naudojimo padėties Lietuvos muziejuose tyrimą. Atsižvelgdama į jo duomenis apie to meto muziejų rinkinių apskaitos ir kompiuterizavimo lygį, technines galimybes grupė nusprendė, jog muziejų kompiuterizavimo procesą būtina koordinuoti ir spartinti. Remiantis Danijos, Kanados, Čekijos, Jungtinės Karalystės patirtimi, siūlyta sukurti vientisą Lietuvos muziejų informacinę sistemą (LIMIS). Ji turėjo į bendrą tinklą sujungti Lietuvos muziejų rinkinių apskaitos duomenų bazes.

2001 m. Lietuvos muziejų asociacijos Rinkinių apskaitos, apsaugos ir saugojimo sekcijoje (RAAS) buvo sudaryta darbo grupė (Loreta Meškelevičienė – Lietuvos dailės muziejaus vyr. rinkinių saugotoja, Janina Karosevičiūtė – Vytauto Didžiojo karo muziejaus vyr. rinkinių saugotoja ir Rimvydas Laužikas – Lietuvos etnokosmologijos muziejaus vyr. rinkinių saugotojas) „Muziejinių medžiagų ir technikų“ žodynui klasifikatoriui rengti. Tai vienas pirmųjų bandymų sukurti universalų tam tikrų eksponatų tezaurą.

Šiuo laikotarpiu ėmė ryškėti bendradarbiavimas tarp atminties institucijų skaitmeninimo srityje. Pasiūlyta Lietuvos muziejų bibliotekas įtraukti į LIBIS, o Lietuvos muziejų archyvus – į vieną Lietuvos archyvų fondų sąvadą (Meškelevičienė, 2001: p. 7). Lietuvos bibliotekos skaitmeninimo srityje jau gerokai lenkė muziejus. 1998 m. pradėjo veikti Lietuvos nacionalinės M. Mažvydo bibliotekos inicijuotas pagrindines mokslines bibliotekas integruojantis LIBIS posistemis – Lietuvos bibliotekų suvestinis katalogas (Varnienė-Janssen, 2010: p. 274). Nuo 1999 m. pradėjo veikti Kultūros paveldo centro valdoma Kultūros vertybių registro informacinė sistema *Voruta*, kuri ilgainiui išsirutuliojo į Kultūros vertybių departamento prižiūrimą Kultūros vertybių registro sistemą.

LDM direktoriaus, to meto Lietuvos muziejų asociacijos pirmininko R. Budrio teigimu, „LIMIS sukūrimas būtų leidęs įgyvendinti labai svarbius muziejinių

rinkinių sklaidos tikslus: informuoti specialistus ir plačiąją visuomenę apie Lietuvos muziejuose sukauptą kultūros paveldą; moderniomis elektroninėmis informacijos sklaidos technologijomis pristatyti Lietuvos nacionalinius kultūros objektus pasaulio visuomenei; sukauptą informaciją efektyviai naudoti leidybai, švietimo reikmėms, specialioms edukacinėms programoms, žiniasklaidai; maksimaliai išplėsti galimybes susipažinti su visomis muziejuose sukauptomis vertybėmis“ (Budrys, 2002). D. Mukienės nuomone, sprendimas kurti muziejų informacinę sistemą patiems, o ne pirkti užsienyje sukurtą produktą priimtas nutarus, jog sistemą perdaryti ir pritaikyti prie nusistovėjusių Lietuvos muziejininkystės praktikų ir tradicijų kainuos brangiau (Mukienė, 2013).

Nusivylimo įduba (2002–2003 m.). Šiam laikotarpiui būdingas skaitmeninių IKT taikymo Lietuvos muziejuose sąstingis, kurį rodo sustoję LIMIS įgyvendinimo darbai. Sistemai sukurti buvo būtina įtraukti Lietuvos muziejų kompiuterizavimą į Kultūros ministerijos strateginius planus ir rasti tinkamą finansavimą. Šių uždavinių išspręsti nepavyko ne vien dėl finansinių priežasčių. R. Senapėdžio manymu, tam įtakos turėjo ir žmogiškieji veiksniai: „Lietuvos muziejų vadovų tarpusavio nesusitarimai ir savotiška muziejininkų baimė, kad jų turima medžiaga naudosis kažkas kitas“ (Senapėdis, 2013). Trūko suvokimo, jog kultūros paveldas yra visos Lietuvos, o ne atskiro muziejaus turtas. Buvo ir trinties tarp pačių muziejų dėl pirmumo taikant technologijas, ypač tarp LDM ir Lietuvos nacionalinio muziejaus.

IKT taikymą muziejuose stabdė ir valdžios institucijų inertiškumas, nepakankamas kompiuterių taikymo muziejuose svarbos supratimas, negebėjimas juridiskai įteisinti, koordinuoti ir rasti finansinių išteklių skaitmeninimo procesui. Skaitmeninių IKT taikymą Lietuvos muziejuose galėjusi paspartinti LIMIS sistema tada dar nebuvo sukurta, o tai sąlygojo atotrūkį nuo šioje srityje visoje Vidurio Europoje pirmaujančios Čekijos (kompiuterinė muziejų rinkinių dokumentavimo sistema DEMUS pradėta kurti 1996 m. (Stankevičiūtė, 2010).

Dėl neapibrėžtos IKT diegimo Lietuvos muziejuose padėties LDM pasirinko savarankišką kelią. Bendradarbiaudamas su privačia ALNOS kompanija nusprendė kurti savo rinkinių apskaitos RIS sistemą. Idėja sukurti visus Lietuvos

muziejus jungiančią LIMIS sistemą buvo kurį laiką pamiršta. Nusivylimo įdubą rodo pirmieji neigiami straipsniai profesionalioje muziejininkų periodikoje. Jie išviešino su skaitmeninių IKT taikymu kilusias problemas: neprižiūrimas muziejų interneto svetaines, privačių technologijų tiekėjų ir valstybės sektoriaus naudotojų santykius, lėšų trūkumą aukštos kvalifikacijos kompiuterinės įrangos specialistams samdyti (Mukienė, 2003). Pavyzdžiui, sukūrusi muziejaus svetainę internete privati bendrovė nesirūpino jo priežiūra ir atnaujinimu. Šiems darbams muziejus neturėjo tinkamų darbuotojų ir išteklių. Dalis muziejų apskritai nesuvokė viešųjų ryšių naudos. Muziejų interneto vartams www.muziejai.lt iš tų įstaigų, kurios neturėjo veiksmingos ir šiuolaikiškos ryšių su visuomene sistemos, buvo sunku gauti informaciją.

Apibendrinant pirmąjį 1989–2003 m. skaitmeninių technologijų taikymo Lietuvos muziejuose laikotarpį, galima skirti šias jo ypatybes:

- Valstybinės kultūros paveldo skaitmeninimo politikos nebuvo. Skaitmeninių IKT taikymas paliktas pačių muziejų nuožiūrai ir savieigai. Muziejai savarankiškai, atsižvelgdami į savo poreikius ir galimybes, sprendė, kokias technologijas ir kaip taikyti.
- Atsirado muziejų skaitmeninių IKT taikymo inovatorių. Iš jų reikšmingiausia yra Lietuvos dailės muziejaus veikla. Naujoves taikė ne vien nacionaliniai (daugiausia išteklių turintys), bet ir žemesnio lygmens muziejai. Biržų „Sėlos“ muziejus pirmasis pradėjo skaitmeninti eksponatus.
- Šiuo laikotarpiu skaitmeninių IKT taikymas muziejuose buvo finansuojamas daugiausia iš muziejų menkų vidinių išteklių. 2000–2005 m. Atviros Lietuvos fondo finansinė parama buvo vienintelė didesnė finansinė parama iš išorės.
- Atkūrus nepriklausomybę 1990 m., Lietuvos, kaip ir kitų posovietinių šalių, muziejai patyrė svarbių iššūkių, susijusių su kintančia organizacija ar identiteto paieškomis, todėl skaitmeninių IKT naudojimą pavertė savotiška antro plano problema. Ši situacija primena pokolonijinių Afrikos ir Azijos šalių muziejų problemas, pavyzdžiui, bandymus

pirmiausia išsivaduoti iš kolonizatorių, kalbant apie Lietuvą – iš SSRS muziejininkystės ideologizuotos įtakos ir praktikos.

- Kompiuterizacija nebuvo aktuali. Tai liudija ir muziejininkų temos 1998–2009 m. periodiniuose leidiniuose „Lietuvos muziejai“ ir „Muziejininkystės biuletenis“, kuriuose per visą šį laiką apie skaitmeninių technologijų taikymą muziejuose tepasirodė vienas kitas pranešimas ar straipsnis. Nebuvo išleista jokių patarimų, kaip muziejininkams dirbti su kompiuteriais.
- Svarbu pabrėžti gana vangų Lietuvos muziejų aprūpinimą kompiuteriais ir technologinių kompetencijų stokojančius darbuotojus.

2.4. Apšvietos šlaitas ir žengimas į produktyvumo plokštumą 2004–2014 metais

Gartner lūkesčių ciklo metodologijoje požymiai rodo, kad IKT taikymo Lietuvos muziejuose nusivylimo įduba baigėsi apie 2004 m. Prasidėjo antrasis (12 pav.), iki šiol vykstantis, skaitmeninių IKT taikymo etapas Lietuvos muziejuose. Pagal lūkesčių ciklo požymius jį galima išskaidyti į du smulkesnius laikotarpius:

- Apšvietos šlaitą (2004–2009 m.)
- Produktyvumo plokštumą (2010 m. – tęsiasi iki šiol)

Apšvietos šlaitas (2004–2009 m.). Vyko nuo 2004 m. po nusivylimo įdubos teigiamų pokyčių skaitmeninių IKT taikymo procese. Itin didelę reikšmę Lietuvos muziejams turėjo šalies įstojimas į Europos Sąjungos (ES) organizaciją. Ši data žymi lūžį organizuojant ir finansuojant kultūros paveldo skaitmeninimo procesą per struktūrinių fondų paramą. Ji buvo planuojama atsižvelgiant į ES organizacijos kultūros paveldo išsaugojimo ir sklaidos politikos gaires: 2001 m. Lundo principus, 2004 m. Parmos chartiją bei jų tikslams įgyvendinti vykdomus projektus. Iki 2014 m. Lietuva patyrė du ES programavimo finansavimo laikotarpius: 2004–2006 m. ir 2007–2013 m.

Bendra ES kultūros paveldo skaitmeninimo politika ir direktyvos lėmė Lietuvos valstybės koordinuojamos atminties institucijų skaitmeninimo politikos

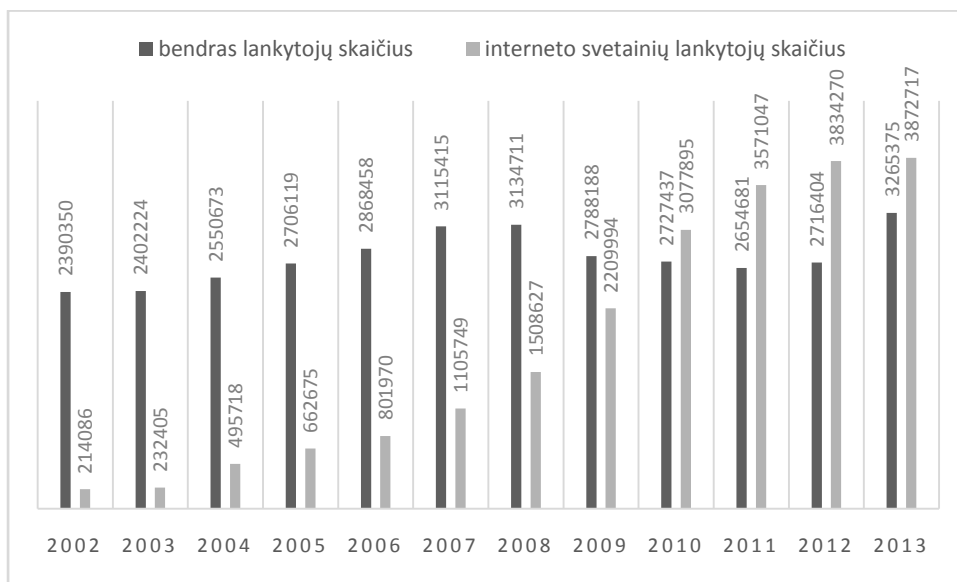
atsiradimą. 2001 m. Lietuvos kultūros politikos nuostatose ir Lietuvos nacionalinėje informacinės visuomenės plėtros koncepcijoje apibrėžtas Lietuvos paveldo ilgalaikis išsaugojimas, aktualinimas ir prieiga pasitelkiant informacines technologijas. Ši problema mūsų šalyje iki 2005 m. nebuvo sprendžiama nacionaliniu mastu koordinuojant atminties institucijų, archyvų, muziejų ir bibliotekų veiklą (Varnienė-Janssen, 2013). Kultūros institucijų veikla Lietuvoje iki pat 2005 m. išliko neveiksminga, neturinti aiškių prioritetų, draskoma skundų ir kovos dėl dotacijų, o ne skatinama kūrybingumo, ekonominio veiksmingumo (Mažeikis, 2006).

Apšvietos šlaito laikotarpiu kultūros paveldo skaitmeninimą įteisino Lietuvos Respublikos aukščiausios valdžios institucijos. 2005 m. Lietuvos Respublikos vyriausybė priėmė nutarimą dėl Lietuvos informacinės visuomenės plėtros strategijos patvirtinimo bei Lietuvos kultūros paveldo skaitmeninimo koncepcijos patvirtinimo. Koncepcijoje nustatyti kultūros paveldo objektų skaitmeninimo atrankos kriterijai, įvardyti tikslai ir uždaviniai, prie Kultūros ministerijos įkurta Skaitmeninimo taryba. Sukurti ir patvirtinti teisės aktai užtikrino tikslinį paveldo skaitmeninimo valstybės finansavimą bei ES struktūrinių lėšų skyrimą šioms reikmėms. Keičiant valstybės skaitmeninimo politiką, reikšmingą darbą atliko Lietuvos nacionalinės Martyno Mažvydo bibliotekos Skaitmeninimo centro vadovė Regina Varnienė, ekspertės Jolita Steponaitienė ir Teresė Gustienė, daug prisidėjusios prie šių teisės aktų sukūrimo ir patvirtinimo.

Apšvietos šlaito laikotarpiu skaitmeninimo proceso organizatorėmis tapo toliau nei muziejai ar archyvai šioje srityje pažengusios bibliotekos. Nusivylimo įdubos laikotarpiu sustojus LIMIS kūrimui, 2003 m. LIBIS suvestiniame kataloge jau dalyvavo 50 šalies bibliotekų (Varnienė-Janssen, 2010: p. 274). R. Senapėdis teigia, kad tuo metu bibliotekos skaitmeninimo srityje „buvo visa galva aukščiau už muziejus“ (Senapėdis, 2013). Bibliotekininkystė Lietuvoje turėjo stiprią mokslinę bazę ir gausų profesionalių, akademinį išsilavinimą turinčių specialistų būrį. Jos studijos ir mokslo tyrimai Vilniaus universitete nepertraukiamai vyko nuo 1949 m., tad didžioji dalis aukščiausio lygio bibliotekų specialistų buvo

susipažinę su skaitmeninimo procesais teoriniu lygmeniu ir sėkmingai pritaikė šiais žinias praktikoje.

Muziejininkystės studijos Vilniaus universiteto Istorijos fakultete epizodiškai vyko 1947–1950 m. ir tik nuo 2000 m. buvo atnaujintos Komunikacijos fakultete, kuriame 2012 m. įsteigta vienintelė Lietuvoje Muzeologijos katedra. Dėl šių aplinkybių absoliuti dauguma Lietuvos muziejininkų iki šiol yra savamoksliai profesionalai, puikiai išmanantys praktiką, bet neturintys aukšto lygio specialistui reikalingų teorinių žinių, kurios leidžia išvengti tam tikrų praktikos klaidų, padeda formuoti darbo strategijas. Kadangi trūko mokslinių muziejininkystės studijų, mokslo idėjų, patirties mainai su Vakarų šalių muzeologijos teoretikais ir praktikais vyko neorganizuotai ir epizodiškai, teorinės ir praktinės žinios nebuvo perduodamos būsimiems muziejininkams – studentams. Apšvietos šlaitui įtakos darė permainos Lietuvos visuomenėje, susijusios su augančiais kompiuterių ir interneto naudojimo mastais. Visa tai veikė muziejų lankytojų elgseną, kurią atspindi, nors ir prieštaringai vertinami, tačiau pačias bendriausias muziejaus sektoriaus charakteristikas rodantys LRKM duomenys.



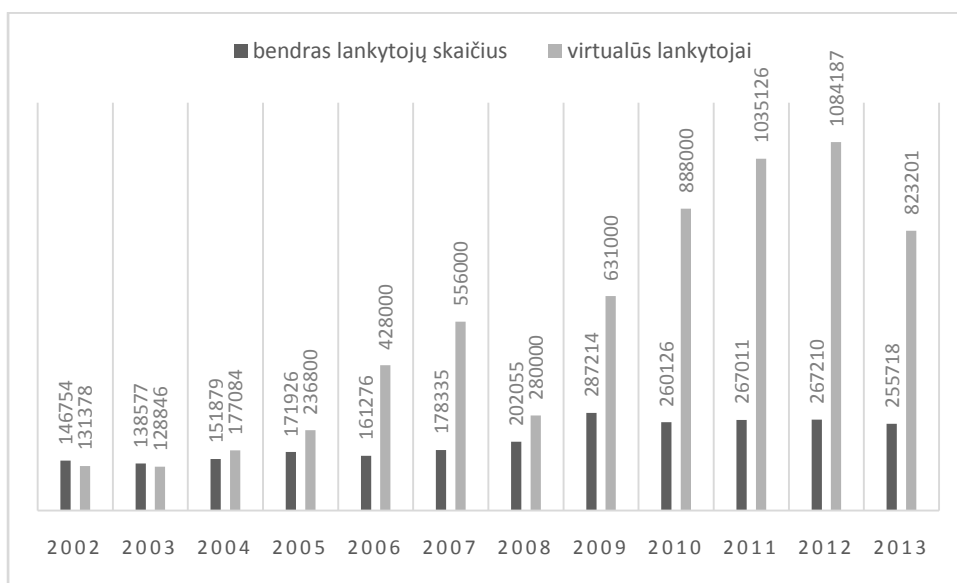
13 pav. Bendri ir virtualūs apsilankymai Lietuvos muziejuose 2002–2013 m.

Iš 13 pav. matyti, kad esminių muziejų lankymo virtualioje erdvėje tendencijų pokyčių atsirado apie 2004 m., prasidėjus apšvietos šlaitui, tada nuolat dideliu

pagreičiu augo interneto svetainių lankytojų skaičius. Lietuvos Respublikos statistikos departamento duomenimis, 2004 m. kompiuterį turėjo 27,5%, interneto prieigą – 11,6% namų ūkių. 2006 m. rodikliai augo iki 39,8% turinčių kompiuterį ir 34,5% interneto prieigą³⁹.

13 pav. 2009–2010 m. matomas dar vienas lūžis – produktyvumo plokštumos pradžia. Statistikos departamento duomenimis, 2008 m. kompiuterį turėjo 50,9%, internetą – 49,5% namų ūkių. Šie požymiai rodo, kad skaitmeninių IKT taikymo visuomenėje ir muziejuose procesai yra glaudžiai susiję. Muziejai neturėjo galimybės pradėti plačiau taikyti skaitmenines IKT, nes nebuvo didelės skaitmeninių IKT svarbos visuomenėje.

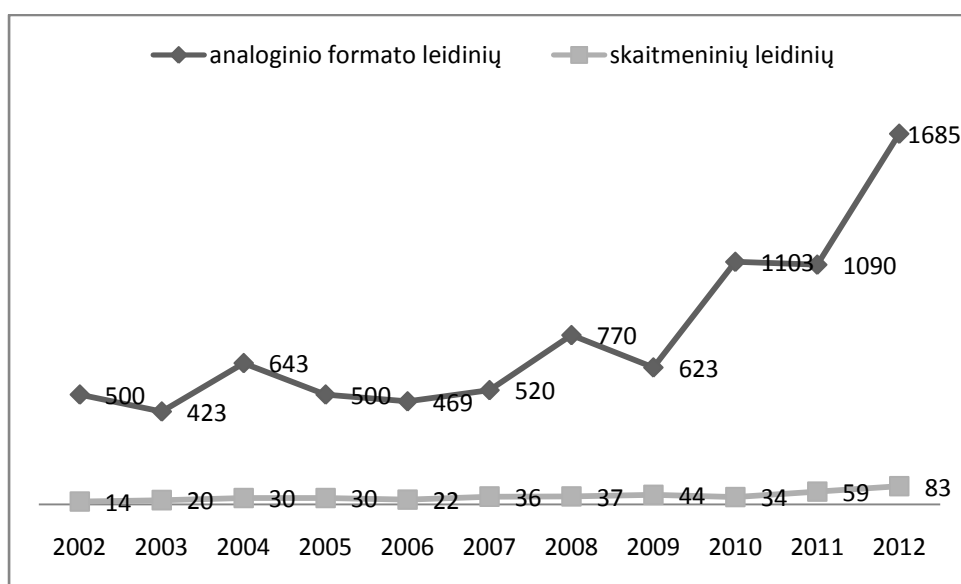
Įvardytas tendencijas patvirtina ir Lietuvos dailės muziejaus lankytojų charakteristikos (žr. 14 pav.). Matomi tie patys lūžiai 2004 m. – virtualieji apsilankymai ima lenkti tradicinius. 2009 m. po tam tikros nusivylimo įdubos virtualių apsilankymų skaičius LDM vėl pradeda augti, stabilizuojasi jo santykis su tradiciniais apsilankymais.



14 pav. Bendras fizinių lankytojų ir virtualių apsilankymų skaičius ir dinamika LDM 2002–2013 m.

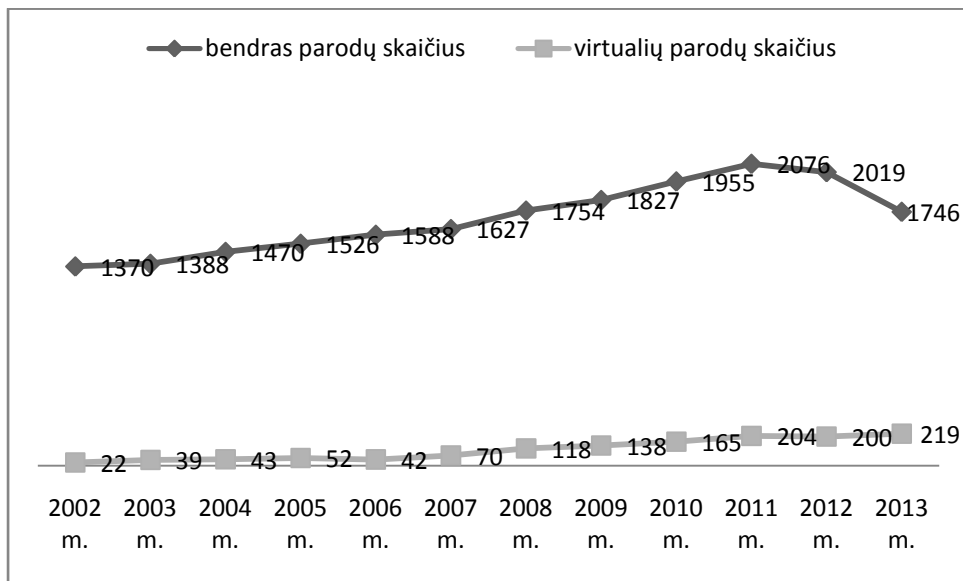
³⁹Namų ūkiai, turintys asmeninį kompiuterį, interneto prieigą 2004–2013 m. [interaktyvus] [žiūrėta 2014 m. rugšėjo 5d.]. Prieiga per internetą: <<http://osp.stat.gov.lt/web/guest/statistiniu-rodikliu-analize?portletFormName=visualization&hash=e1a66bce-83de-44b3-86fc-c5ea3537a259>>.

Iš 14 pav. matyti, kad LDM bendras tradicinių lankytojų skaičius augo lėčiau (nuo 146 754 lankytojų 2002 m. iki 255 718 lankytojų 2013 m.) nei virtualių apsilankymų (nuo 131 378 lankytojų 2002 m. iki 823 201 lankytojo 2013 m.). Bendras lankytojų skaičius per 2002–2011 m. išaugo 1,8 karto, virtualių – 7,87. Akivaizdu, kad virtualūs apsilankymai sudaro vis didesnę apsilankymų dalį ir muziejams, gerinantiems darbo su lankytojais strategijas, būtina atkreipti į tai dėmesį. Muziejininkų baimė, kad virtualūs apsilankymai mažina fizinių apsilankymų skaičių, kartu mažina pajamas iš bilietų pardavimo, yra nepagrįsta. Tai rodo ir 14 pav. pateiktas pavyzdys, atskleidžiantis daugmaž nekintantį tradicinių apsilankymų skaičių. Kita vertus, į šias lankytojų permainas Lietuvos muziejai reagavo vangiai ir dirbo veikiami skaitmeninių medijų nepatyrusio muziejaus 0.0 sampratos. Palyginus skaitmeninių muziejų leidinių santykį su analoginiais, galima konstatuoti, kad 2002–2011 m. laikotarpiu skaitmeniniai produktai sudarė itin mažą dalį bendro leidinių skaičiaus (15 pav.).



15 pav. Lietuvos muziejų skaitmeninių leidinių skaičius 2002–2012 m.

Panašią situaciją galima pamatyti ir žvelgiant į virtualias muziejų parodas. Kaip ir skaitmeninių leidinių 2002–2011 m., jų skaičius šiuo laikotarpiu išaugo nuo 22 parodų 2002 m. iki 204 parodų 2011 m. (žr. 16 pav.). Bet apskritai virtualios parodos sudarė itin nedidelę visų parodų skaičiaus dalį.



16 pav. Virtualių ir tradicinių parodų santykis Lietuvos muziejuose 2002–2013 m.

Apšvietos šlaito laikotarpiu sustiprėjo atminties institucijų bendradarbiavimas skaitmeninimo srityje. Tai patvirtina vientisa konsoliduotų atminties institucijų skaitmeninimo paradigma⁴⁰ formuojantys teisės aktai ir pradėti praktiniai darbai (Laužikas, Varnienė, 2014). 2005 m. Nacionalinė M. Mažvydo biblioteka drauge su Lietuvos dailės muziejumi bei Archyvų departamentu ėmė įgyvendinti projektą „Virtualios elektroninio paveldo sistemos plėtra“ (VEPS). Sukurti Lietuvos kultūros paveldo interneto vartai www.epaveldas.lt. 2012 m. Jų duomenų banke buvo per 3 mln. puslapių itin vertingų senųjų knygų, laikraščių, dailės kūrinių, rankraščių, bažnytinių metrikų.

Skaitmeninimo srityje tarp muziejų lyderiu išliko Lietuvos dailės muziejus. 2004 – 2008 m. LDM sukūrė ir įdiegė Rinkinių informacinę sistemą (RIS) bei Integralią rinkinių informacinę sistemą (IRIS). Jos sudarė galimybę LDM kompiuterizuoti rinkinių apskaitą, kaupti, tvarkyti ir valdyti duomenis apie muziejaus rinkinius, teikti informaciją apie juos muziejininkams. 2008 m. RIS ir IRIS įdiegė ir pritaikė Valstybinis Gaono žydų ir Nacionalinis M. K. Čiurlionio muziejai. Rinkinių apskaitos informacines sistemas sukūrė ir keletas kitų muziejų, tačiau profesionaliam skaitmeninimui jos nebuvo pritaikytos.

⁴⁰ Ji reiškia Lietuvos kultūros paveldo skaitmeninimo veiklų (įskaitant mokslo tyrimų veiklas) teorinių ir metodologinių prielaidų visumą (Laužikas, Varnienė, 2014).

2005 m. LRKM patvirtinta muziejuose esančių Rinkinių apsaugos, apskaitos ir saugojimo instrukcija, kaip ir buvusi prieš tai, prioritetą teikė tradicinėms apskaitos priemonėms raštu. Joje teigiama, kad muziejaus eksponatų apskaita turi būti rašytinė, nors gali būti ir kompiuterinė.

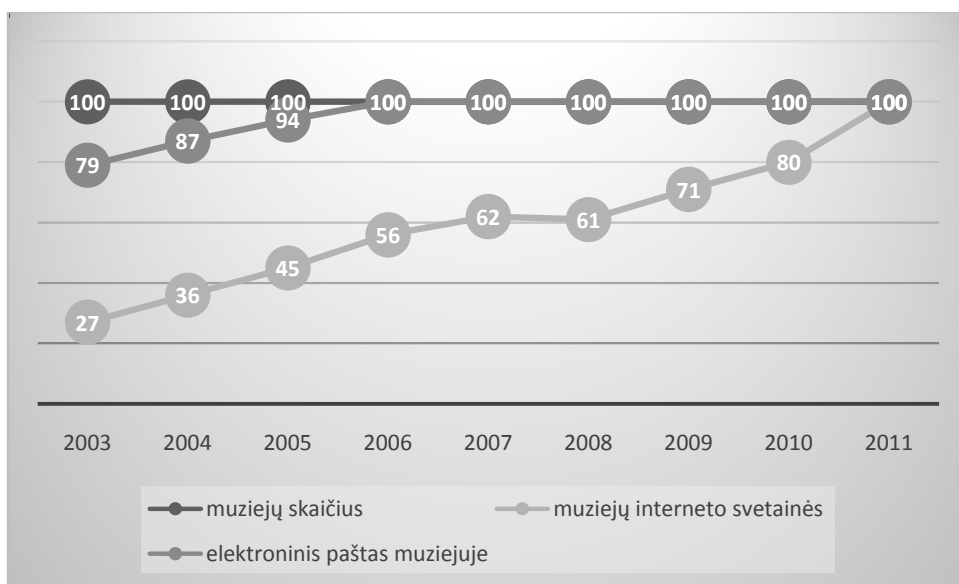
Muziejų kontekstas kompiuterizuotai eksponatų apskaitai buvo nepalankus. Tai rodo ir 2009 m. LDM ir LRKM apklausos duomenys. Iš 44 į Dailės muziejaus ir Kultūros ministerijos anketą atsakiusių muziejų tik apie 20% tvirtino įdiegę kompiuterinę eksponatų apskaitą. Rinkinių informacinę sistemą (RIS) turėjo Lietuvos dailės (sukurta ir įdiegta 2004–2008 m.), Nacionalinis M. K Čiurlionio ir respublikinis Gaono žydų muziejai. Kiti naudojami *MS Access*, *SQL Anywhere*, *GAMA* duomenų bazių valdymo sistemomis. 2009 m. atlikta LIMIS galimybių studija taip pat pabrėžė, kad beveik visi muziejai eksponatų apskaitai iš esmės naudoja tik popierinį variantą, kuris yra neveiksmingas: jam reikia daug išteklių ir didelių laiko sąnaudų, be to, didėja rizika, susijusi su patikimu duomenų įvedimu (agregavimu, skaičiavimu).

Pagal naudojamą skaitmenines IKT muziejuose pirmenybė, pasak D. Mukienės, teikiama eksponatų apskaitai, nes „poreikio juos viešinti virtualioje erdvėje nebuvo“ (Mukienė, 2013). Rengiant RIS projektą, neišvengta klaidų. Ruošiant galimybių studiją, trūko patyrimo ir nebuvo pakankamai įvertinta dailės kūrinių skenavimo ir vaizdų redagavimo laiko sąnaudos ir ypatumai, dailės kūrinių specifika bei muziejaus rinkinių rašytinės informacijos kokybės problemos (Meškelevičienė, 2007: p. 429).

2007 m. Lietuvos Respublikos vyriausybės nutarime „Dėl muziejų modernizavimo 2007–2015 m. programos patvirtinimo“ konstatuota, kad integrali muziejų informacinė sistema LIMIS nesukurta ir neveikia. 2009 m. Lietuvos Respublikos vyriausybė priėmė Lietuvos kultūros paveldo skaitmeninimo, skaitmeninio turinio saugojimo ir prieigos strategiją bei jos įgyvendinimo iki 2013 m. planą. Joje nurodyta, kad per trejus metus Lietuvos integrali muziejų informacinė sistema turi būti sukurta ir įdiegta, o nutarimas imtas įgyvendinti. Tais pačiais metais LDM įsteigtas naujas struktūrinis padalinys, Lietuvos muziejų informacijos, skaitmeninimo ir LIMIS centras, bei atlikta LIMIS galimybių

studija. LIMIS centro užduotis buvo suformuoti glaudesnę LDM ir kitų muziejų bendradarbiavimą kuriant LIMIS (Mukienė, 2013). Kodėl šią informacinę sistemą nuspręsta kurti ne esamos RIS pagrindu? D. Mukienė teigia, kad lemiamą vaidmenį suvaidino tiekėjų interesų grupės. Pasak R. Senapėdžio, nauja platforma pasirinkta dėl techninių dalykų, nes RIS įranga būtų nepajėgusi atlikti LIMIS numatomo krūvio.

Išnagrinėjus 2003–2011 m. LRKM statistikos duomenis (juose nurodyti muziejų elektroninio pašto adresai ir interneto svetainės), galima konstatuoti, kad apšvietos šlaito laikotarpiu (2004–2005 m.) Lietuvos muziejai pradėjo masiškai naudotis elektroniniu paštu. Be to, vyko intensyviausias interneto svetainių kūrimo etapas. 2009 m. (žr. 17 pav.) beveik visi LRKM ataskaitose minimi Lietuvos muziejai turėjo sukūrę savarankišką interneto svetainę arba dalijosi ja su kita įstaiga.



17 pav. Lietuvos muziejų svetainių skaičius ir naudojimasis elektroninio pašto paslaugomis 2003–2011 m.

17 pav. duomenys atskleidžia tik kiekybinius parametrus. 2011 m. dalis muziejų (1 respublikinis ir 15 savivaldybių) neturėjo savarankiškos interneto svetainės, informaciją pateikdavo muziejų portale *muziejai.lt* arba kai kurių savivaldybių svetainėse. Statistika neatspindi ir svetainių kokybės problemų, tokių kaip MINERVA įvardyti kokybės kriterijai (aiškumas, efektyvumas, prieinamumas,

daugiakalbiškumas, sąveika, priežiūra, orientacija į vartotoją, atsakomybė, valdymas, saugojimas). Atlikti tyrimai rodo, kad šioje srityje išlieka daug problemų (Gudinavičius, 2011; Gaubytė, 2011).

Apšvietos šlaito taikymo laikotarpį žymi pasirodžiusios pirmosios metodinės priemonės, pažindinančios muziejininkus su kultūros paveldo skaitmeninimo teorija ir praktika⁴¹. Muziejuose gausėjo kompiuterių, jie tapo įprastu muziejininko darbo įrankiu. 2009 m. LDM ir LRKM organizuotoje apklausoje 18 dalyvavusių muziejų nurodė turintys 649 kompiuterius. 2009 m. vertinant LIMIS galimybes dalyvavęs 21 muziejus teigė disponuojąs nuo 3 iki 180 kompiuterių.

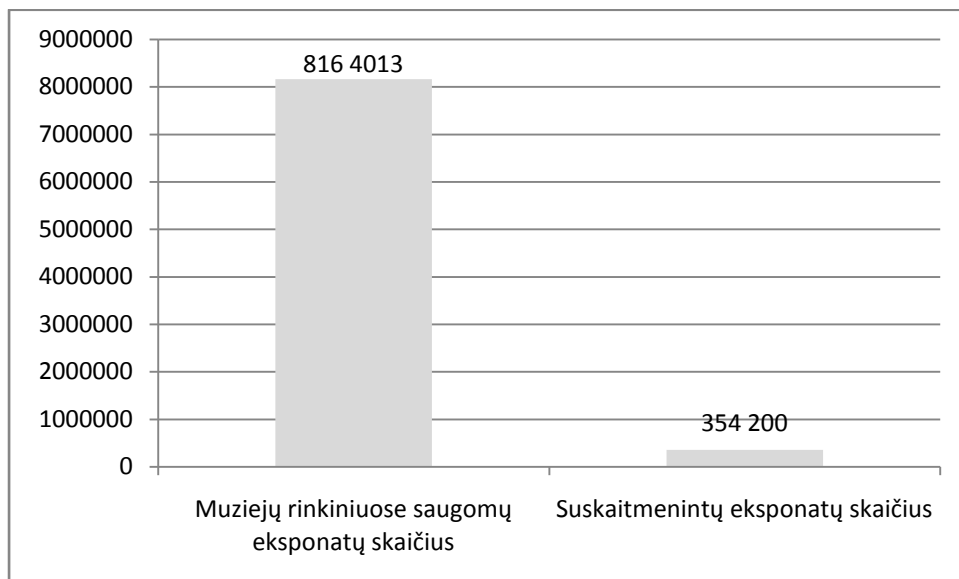
Išaugo muziejų darbuotojų kompiuterinis raštingumas. Pavyzdžiui, 2001 m. iš 897 muziejų darbuotojų (mokslo darbuotojų, restauratorių ir ekskursijų vadovų) tik 56% (503 darbuotojai) mokėjo dirbti kompiuteriu. 2009 m. iš LIMIS galimybių studijoje dalyvavusių 18-oje muziejų dirbančių 1007 darbuotojų 88,4% (891 muziejininkas) gebėjo naudotis kompiuteriu.

Produktyvumo plokštuma (2010 m. – iki dabar). Šio etapo pradžią žymi skaitmeninimo procesų muziejuose suintensyvėjimas. Iš 2009 m. LRKM ir LDM apklaustų 44 muziejų tik 27 nurodė, kad skaitmenina eksponatus, ir šios veiklos pradžią pažymėjo 2005–2006 metus. 2009 m. LDM ir LRKM apklausoje muziejai kaip pagrindinį skaitmeninimo tikslą įvardijo poreikį turėti geros kokybės skaitmeninių nuotraukų vaizdų, kurių reikia įgyvendinti įvairius leidybinius projektus, taip pat rengiant parodas ir ekspozicijas.

LRKM ataskaitose suskaitmenintų eksponatų skaičių imta teikti tik nuo 2010 m. Tai, kaip ir 2009 m. patvirtintas LR vyriausybės nutarimas dėl Lietuvos kultūros paveldo skaitmeninimo, skaitmeninio turinio saugojimo ir prieigos strategijos ir 2010 m. LRKM įsakymas dėl skaitmeninio turinio kūrimo, saugojimo ir prieigos standartų ir norminių dokumentų sąrašų patvirtinimo, atspindi tiek pačių muziejų, tiek valstybės požiūrio kaitą – skaitmeninimą imta suvokti kaip svarbią muziejų

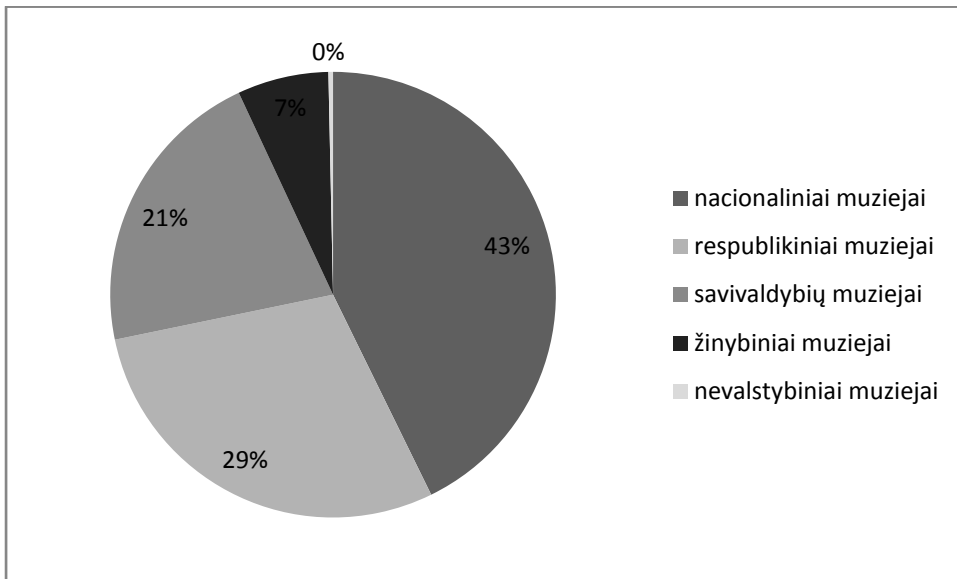
⁴¹Pavyzdžiui, Rimvydas Laužikas, *Kultūros paveldo skaitmeninimo ABC... DEFG... : mokomoji metodinė knyga*. Vilnius, 2009; Muziejinių vertybių skaitmeninimas, D. Mukienė red., Vilnius, 2009.

veiklos sritį ir kryptį. Dabartinę skaitmeninimo siaurąją prasme padėtį atspindi 18 pav.



18 pav. Suskaitmenintų eksponatų muziejuose skaičius ir santykis su analoginiais eksponatais 2013 m.

2013 m. duomenys rodo, kad iš 8,16 mln. Lietuvos muziejų eksponatų suskaitmeninta tik nedidelė dalis – 4,3% (354 200 vnt.). Absoliuti dauguma jų tenka nacionaliniams ir respublikiniams muziejams – 254 172 eksponatai (19 pav.). Kaip lyderį galima įvardyti LDM, turintį 62 150 vnt. suskaitmenintų eksponatų, o tai sudaro 17,5% iš viso Lietuvos muziejuose suskaitmenintų ir 26,13% visų LDM eksponatų skaičiaus.



19 pav. Suskaitmenintų eksponatų skaičius (%) pagal muziejų tipus 2013 m.

Atsižvelgiant į dabartinius skaitmeninimo tempus (nuo 2010 m. vidutiniškai apie 88 550 kasmet suskaitmenintų eksponatų), galima prognozuoti, kad trečdalis 2013 m. Lietuvos muziejuose saugomų eksponatų geriausiu atveju būtų suskaitmeninti (jei nekistų bendras eksponatų skaičius ir būtų išlaikytas vienodas skaitmeninimo tempas) tik po 30 metų. Tokiomis pat sąlygomis visų rinkinių eksponatų suskaitmeninimas truktų apie 100 metų, todėl aktualus lieka skaitmeninti atrinktų eksponatų klausimas.

Neaišku, dėl kokių priežasčių (pateiktų netikslių duomenų ar jų korekcijos), LRKM statistikoje, lyginant su 2010 m. duomenimis, 2011 m. sumažėjo suskaitmenintų objektų skaičius. Pavyzdžiui, respublikiniuose muziejuose suskaitmenintų eksponatų skaičius sumažėjo daug: nuo 196 407 vnt. 2010 m. iki 86 990 vnt. 2011 m. Tai labai didelis duomenų neatitikimas, mažinantis pasitikėjimą minėta statistika. Be to, reikėtų nustatyti, kaip suskaitmeninti eksponatai ir koku mastu pateikiami viešajai prieigai, nėra atskirti suskaitmeninti trimačiai objektai ir dokumentai (pavyzdžiui, rankraščiai, kurie gali būti skaičiuojami ir vienetais, ir puslapiais). Neaišku, ar atskiruose muziejuose yra užtikrinta ilgalaikė suskaitmenintų eksponatų saugojimo strategija, leidžianti suskaitmenintų eksponatų judėjimą, keičiantis operacinėms sistemoms, programinei įrangai. Neatsižvelgus į tai, gali būti prarasta labai daug duomenų.

Kaip pavyzdį galima paminėti Lietuvos dailės muziejų, kuris 2004 m. nuo MS-DOS sistema grįstos įrangos perėjo prie *Windows* operacinės sistemos, susietos su RIS. Kadangi pirminėje muziejų apskaitos sistemoje nenumatyta tokių pasikeitimų, jie sąlygojo tai, kad buvo prarasta daug duomenų (Meškelevičienė, 2012).

Skaitmeninimui spartinti ir organizuoti itin reikšmingas 2010 m. LRKM įsakymas „Dėl skaitmeninio turinio kūrimo, saugojimo ir prieigos standartų ir norminių dokumentų sąrašų patvirtinimo“. Nuo 2013 m. pradėjo veikti Lietuvos muziejų integrali informacinė sistema (LIMIS), kurioje 2014 m. buvo apie 20% Lietuvos muziejų – 4 nacionaliniai ir 15 respublikinių. Remiantis lūkesčių ciklo metodologija, esant tokiai naujovių skvarbai, konstatuojamas taikymo produktyvumo plokštumos laikotarpis. Tai reiškia, jog Lietuvos muziejai ėmė suvokti skaitmeninių IKT teikiamą naudą ir prasidėjo masinis šių technologijų taikymas.

Plėtojant LIMIS projektą, antrajame jo etape, sistemą planuojama įdiegti 67 savivaldybių, 22 žinybiniuose, privačiuose ir kt. muziejuose, kurie veikia geografiškai nutolusiuose regionuose. Taip dirbant turėtų būti sumažinta geografinių ir ekonominių veiksnių nulemta skaitmeninė atskirtis ir skatinami informacinės visuomenės plėtros procesai. 2013–2014 m. LIMIS pradėjo teikti visuomeninę paslaugą „E.gidas“ – 30-yje Lietuvos muziejų buvo sukurti ir įdiegti ekspozicijų audiogidai. Lankytojams tapo prieinama pirma išmaniesiems telefonams ir planšetiniams kompiuteriams skirta mobili aplikacija – muziejų gidas. Šie įvykiai liudija Lietuvos muziejų siekį pagerinti komunikaciją su tam tikromis lankytojų grupėmis bei slinktį dalyvaujamojo muziejaus link.

Kiti požymiai rodo, kad Lietuvos muziejai išlieka konservatyviomis institucijomis, nenorinčiomis viešai prieigai internete atverti savo suskaitmenintų eksponatų rinkinių. 2014 m. spalio mėn. LIMIS duomenų bazėje buvo 190 466 skaitmeniniai objektai ir 419 238 eksponatai, tačiau viešai prieigai iš jų pateikti

viso labo 78 275 objektai (41%) ir 57 870 eksponatų (13,8%)⁴². Joje nebuvo nė vieno eksponato su trimatės erdvės medžiaga, vos vienas su vaizdo įrašu, keli eksponatai su garso įrašais.

Ilgas laiko tarpas tarp LIMIS koncepcijos sukūrimo 2001 m. ir realaus jos įgyvendinimo pradžios 2009 m. buvo didelis praradimas Lietuvos muziejams, sąlygojęs atsilikimą nuo Estijos, kuri kultūros paveldo strategiją sukūrė 2004 m. ir iš karto ėmė ją įgyvendinti. Bendros skaitmeninės talpyklos visoms atminties institucijoms galimybių studija Estijoje parengta dar 2006 m., Lietuvoje, deja, LIMIS galimybių studija parengta tik 2009 m. Latvijos „Nacionalinis muziejų kolekcijų katalogas“ (la. *Nacionālā muzeju krājuma kopkatalogs*, toliau – NMKK) sukurtas 2006 m. Estijoje gerokai anksčiau nei Lietuvoje buvo įsteigti ir skaitmeninės kompetencijos centrai, atminties institucijoms padėję siekti bendrų skaitmeninimo standartų ir juos taikyti (Mukienė, 2009). Nuo 2010 m. veikia Estijos muziejų informacinė sistema (est. *Muuseumide Infosüsteem*, toliau – MuIS), kurioje 51 muziejus pateikia informaciją apie daugiau kaip 1,3 mln. eksponatų. Tad Lietuva, kurdama muziejų rinkinių informacines sistemas, nuo kaimynių atsilieka (Keršytė, Kelpša, 2012).

2.5. Teisinis-politinis dalyvaujamojo muziejaus įgyvendinimo Lietuvoje kontekstas 2014 m.

Ar taikydami skaitmenines medijas produktyvumo plokštumą pasiekę muziejai pasuks į dalyvaujamojo muziejaus 2.0 sampratos įgyvendinimą, daug priklauso nuo Lietuvos muziejų steigėjų, politikų ir vykdomosios valdžios institucijų kuriamo teisinio-politinio skaitmeninių medijų raiškos muziejų komunikacijoje konteksto. Jį formuoja pagrindiniai muziejų veiklą ar jos aplinką reglamentuojantys valstybės kultūros paveldo ir specifiniai teisės aktai, kurių nuostatos rodo, pagal kurią muziejaus 0.0, 1.0 ar 2.0 sampratą veikia muziejų steigėjai. Didžioji dalis Lietuvos muziejų yra viešojo sektoriaus institucijos, kurių

⁴²LIMIS statistikos duomenys [Žiūrėta 2013 m. rugsėjo 2 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.limis.lt/>>.

veiklą lemia valstybės kultūros politikos strateginiai sprendimai, jiems įgyvendinti skirti finansavimo šaltiniai ir žmogiškieji ištekliai.

Nuo 2004 m. Lietuvos kultūros politika glaudžiai susijusi su naryste Europos Sąjungos organizacijoje. Europos Sąjungos su skaitmeninimu susiję dokumentai 2009–2013 metų programavimo periodu akcentavo kiekybinį paveldo skaitmeninimo aspektą – sukaupti kuo daugiau skaitmeninių objektų, mažiau dėmesio kreipiant į jų kokybę ir socialinį kontekstą (Laužikas, Varnienė, 2014). To meto Europos Sąjungos teisės aktai atspindėjo tarpinį muziejų 1.0 ir 2.0 sampratų požiūrį. 2011 m. Europos komisijos rekomendacijoje dėl kultūrinės medžiagos skaitmeninimo, internetinės prieigos ir skaitmeninio išsaugojimo pabrėžiama atvira prieiga prie skaitmeninto paveldo, užtikrinti galimybes visuomenei jį naudoti. Lankytojams kaip skaitmeninio turinio naudotojams ir kūrėjams skatinti „rekomenduojama viešai prieinamo turinio medžiagos kopijose vengti naudoti ribojančius vandenženklis ar kitas vizualines apsaugos priemones nuosavybei ar kilmei pažymėti“. Rekomendacijoje pirmenybė teikiama prieigos sukūrimo ir skaitmeninimo tikslams, klaidingai manant, jog didėjantys suskaitmenintų kultūros paveldo vertybių skaičiai patys savaime skatina platesnę paveldo sklaidą visuomenėje. Dokumente aptariami interneto vartai „Europeana“ turi dalyvaujamojo muziejaus platformos bruožų, bet yra sukurti steigėjų ir muziejininkų, formuojančių platformos turinį ir griežtai ją prižiūrinčių. Dalyvaujamojo muziejaus idėją atitinkantis lankytojų, kaip bendruomenės paslaugų teikėjų, dalyvavimas šiame didžiausiame Europos mastu paveldo skaitmeninimo projekte yra neapibrėžtas ir iš esmės ribojamas. Šiuo atveju dalyvaujamojo muziejaus platformai yra artimesnės autoritetų (steigėjų ir muziejininkų) nekontroliuojamos socialinės medijos „Facebook“, „Wikipedia“, kurių erdvės patrauklumą virtualių lankytojų poreikiams rodo trečios disertacijos dalies tyrimo duomenys apie interneto svetainių pasaulyje lankomumą.

Svarbiausias muziejų veiklą reglamentuojantis teisės aktas mūsų šalyje yra Lietuvos Respublikos Seimo 1995 m. priimtas ir daugiau nei 20 metų be esminių pakeitimų galiojantis Lietuvos Respublikos muziejų įstatymas. Jo turinys parengtas pagal skaitmeninių medijų nenaudojančio „reprezentacinės kultūros“

muziejaus 0.0 sampratą. Idėjine muziejų veikėjų sąveikos prasme šis teisės aktas artimas sovietinio laikotarpio muziejų teisinei reglamentacijai, palaikančiai muziejų vertikalios pavaldomo ir atskaitomybės valstybei, tik jau be vadovaujančios komunistų partijos, santykius. Pagal šį įstatymą sprendimai priimami vienašališkai, valdžios institucijos tik imituoja dialogą su šalies muziejininkais. Nurodoma, kad prie Lietuvos Respublikos Kultūros ministerijos veikiančiai Muziejų tarybai (svarbiausiems muziejų ekspertams) suteikiama patarimo, bet ne sprendžiamojo balsavimo teisė „vykdant eksperto ir konsultanto funkcijas sprendžiant muziejų politikos formavimo ir įgyvendinimo klausimus“ (Lietuvos Respublikos muziejų įstatymas, 1995). Pagal įstatymo apibrėžtis, Lietuvos Respublikos kultūros ministerija, o ne visuomenė yra vienintelis institutas, kuriam muziejai egzistuoja. Muziejų įstatymo autorių suvokimu, muzealinė sąveika Lietuvoje vyksta tik tarp valdžios institucijų ir jai pavaldžių valstybės muziejų, atsiribojant nuo juridinių asmenų registre nesančių, privačių ir tik virtualioje erdvėje egzistuojančių muziejų. Svarbiausiomis muziejaus funkcijomis iš eilės įvardijamas materialinės ir dvasinės kultūros vertybių bei gamtos objektų kaupimas, saugojimas ir tik po to populiarinimas, nekalbant apie muziejuose saugomų eksponatų panaudą dabarties kultūroje. Valdžios institucijų dialogo su visuomene (lankytojais) nėra net imituojama (skirtingai nei su muziejininkais). Disertacijos autoriaus atlikta 1995 m. Lietuvos muziejų įstatymo lingvistinė turinio analizė rodo, kad dokumente net nėra žodžių „visuomenė“ ar „lankytojai“, o sąvokos „muziejus“ ar „ministerija“ minimos dešimt kartų. Dokumente neužsiminta apie skaitmenines technologijas, neapibrėžtas virtualus muziejus ir virtualūs lankytojai, skaitmeniniai eksponatai, neatsispindėtos šiuolaikiniame pasaulyje pasikeitusios muziejų funkcijos ir naujos jų sampratos, nekalbama apie aktyvesnę visuomenės įtraukimą į muziejų veiklą.

Pateikiamoje muziejų klasifikacijoje neaiški nacionalinių ir respublikinių muziejų skirtis (muzeologijos požiūriu ji gali būti apibūdinama tik kaip „tautos“ ir „liaudies“ muziejų skirtumas⁴³). Dokumente nurodoma, jog „nacionaliniai muziejai kaupia, saugo, tiria, restauruoja, konservuoja ir eksponuoja svarbiausius

⁴³ Už šią išvargą disertacijos autorius yra dėkingas prof. dr. Andriui Vaišniui.

valstybės istorijos, meno, technikos, gamtos ir kitokių vertybių rinkinius. Įstatymų ir kitų teisės aktų nustatyta tvarka gali būti pripažinta, kad nacionalinis muziejus atlieka pakankamo lygio mokslinius tyrimus ir eksperimentinę (socialinę, kultūrinę) plėtrą“ (Lietuvos Respublikos muziejų įstatymas, 1995). Šis apibūdinimas tapatus tame pačiame įstatyme pateikiamoje respublikinių muziejų sampratoje, jog tai „pagrindiniai specializuoti muziejai. Jie kaupia, saugo, tiria, restauruoja, konservuoja ir eksponuoja jų specializaciją atitinkančius muziejinių vertybių rinkinius. Įstatymų ir kitų teisės aktų nustatyta tvarka gali būti pripažinta, kad respublikinis muziejus atlieka pakankamo lygio mokslinius tyrimus ir eksperimentinę (socialinę, kultūrinę) plėtrą“. Remiantis šia apibrėžtimi, kaip specializuotus prie respublikinių derėtų priskirti nacionalinius – Lietuvos dailės ir M. K. Čiurlionio – muziejus. Taip pat neišaiškintas savivaldybių muziejų statusas jų steigėjų, savivaldybių, veikimo teisiniame kontekste.

Verta pabrėžti, kad pagrindinis giminiškų muziejams Lietuvos Respublikos bibliotekų įstatymas, kurį 1995 m. priėmė Lietuvos Respublikos Seimas, 2004 m. buvo iš esmės pakeistas. Tai, kaip ir kiti anksčiau disertacijoje minėti faktai, rodo, kad šalies bibliotekų sektorius kur kas sparčiau, lanksčiau nei muziejai reaguoja į permainas bei keičiasi. 2004 m. Lietuvos Respublikos bibliotekų įstatyme nurodoma jų atliekamų funkcijų orientacija į visuomenės poreikius: „Dokumentų kaupimas, tvarkymas, sisteminimas ir saugojimas, galimybės naudotis viešaisiais informacijos šaltiniais užtikrinimas, neatsižvelgiant į jų autorių ar juose užfiksuotų žinių politinę ar ideologinę orientaciją; fizinių ir juridinių asmenų lygių teisių naudotis teisės aktų nustatyta tvarka teikiamomis nemokamomis paslaugomis užtikrinimas teikiant visuomenės švietimui, moksliniams tyrimams bei asmenybės ugdymui reikalingą informaciją ir paslaugas“. Pripažįstamas elektroninių dokumentų egzistavimas, turinyje dažniau nei analogiškame muziejų įstatyme minima vartotojo (lankytojo) sąvoka.

Muziejaus 0.0 samprata vyrauja 1996 m. „Lietuvos Respublikos kilnojamųjų kultūros vertybių apsaugos įstatyme“. Jame kultūros objektais vadinami tik analoginiai daiktai: archeologiniai radiniai; etninės kultūros medžiaginiai pavyzdžiai; kilnojamieji daiktai, žemėlapiai ir natos, knygos ir kiti leidiniai,

fotografijos ir kino juostos, jų negatyvai; dokumentai, sukurti ant bet kokio pagrindo; antikvariniai daiktai ir kt.“ Skaitmeniniai ar suskaitmeninti muziejų eksponatai prie kultūros vertybių nepriskiriami, tad valdžios institucijų požiūriu yra nevisaverčiai lyginant su tikro daikto „aurą“ turinčiais autentiškais tradiciniams muziejaus 0.0 eksponatais.

2005 m. Lietuvos Respublikos kultūros ministro įsakymu patvirtinta „Muziejų rinkinių apsaugos, apskaitos ir saugojimo instrukcija“ atspindi tarpinę muziejaus 0.0 ir muziejaus 1.0 sampratą. Kitaip nei Lietuvos Respublikos muziejų įstatymas, ji suvokia muziejininkystėje įvykusius pokyčius ir yra sukurta juos patyrusių muziejininkų iniciatyva. Dokumente nurodoma, kad „Ekspozicija (paroda) – muziejinės vertybės ar eksponatai, išdėstyti pagal tam tikrą sistemą (chronologiją, mokyklas, autorius ir kt.) muziejuje ar kitoje specialiai įrengtoje erdvėje“. Virtuali erdvė nepatenka į ekspoziciją. Instrukcijoje yra detalus tradicinių ekspozicijų salių apsaugos ir įrengimo aprašymas, bet nieko nerašoma apie virtualias parodas. Muziejų rinkiniais ir eksponatais iš esmės pripažįstami tik analoginiai daiktai. Instrukcijos II skirsnyje rašoma, jog „Muziejaus pagrindinio fondo rinkinius sudaro nuolat saugoti priimti archeologinę, istorinę, meninę, etnografinę, religinę, mokslinę, memorialinę ar kitokią kultūrinę vertę turintys autentiški eksponatai bei gamtos raidą atspindintys eksponatai“. Pripažįstama tik skaitmeninė eksponatų apskaita, bet ne kolekcijos objektai. Nurodoma, kad eksponatų apskaita „turi būti rašytinė ir gali būti kompiuterinė. Tačiau ir „vykdant muziejaus eksponatų kompiuterinę apskaitą“, tradicinės raštvedybos neatsisakoma – „muziejaus eksponatų pirminės apskaitos ir inventorinių knygų rašymas nenutraukiamas“.

Modernesnėms muziejų 1.0 ir 2.0 sampratomis artimesni, bet savo esme į muziejų 1.0 labiau orientuoti kultūros paveldo atminties institucijose skaitmeninimo profesionalų iniciatyva sukurti ir priimti teisės aktai. 2007 m. Lietuvos Respublikos vyriausybės patvirtintoje „Muziejų modernizavimo 2007–2015 metais programoje“ nurodoma, jog „kuriama Lietuvos integrali muziejų informacijos sistema (LIMIS), jungianti Lietuvos muziejų rinkinių apskaitos duomenų bazes ir sudaranti galimybes pagal vienodus standartus kaupti, tvarkyti,

valdyti, teikti informaciją apie muziejų vertybes“, turi „informuoti apie tradicinių muziejų kolekcijas ir skatinti lankytojus juose lankytis“. Programos įgyvendinimas yra vertinamas pagal kiekybinius kriterijus: suremontuotų pastatų, ekspozicijų atnaujinimo projektų, lankytojų, parodų, leidinių, eksponatų, perkeltų į skaitmeninę formą, šviečiamųjų renginių, kompiuterizuotų darbo vietų, darbuotojų, dalyvavusių kvalifikacijos programose, skaičių. O kokybiniai modernizavimo rezultatai, socialinis ir kultūrinis poveikis lankytojams nevertinami. Lygiai taip pat 2008 m. Lietuvos kultūros ministro patvirtinti Muziejų veiklos vertinimo nuostatai yra orientuoti beveik tik į kiekybinius kriterijus su galimais vertintojų komentarais. Pavyzdžiui, vertinama: turi muziejus elektroninį paštą arba ne, pristato rinkinį internete arba ne. Apie atliekamų darbų ar suteikiamų paslaugų kokybę nekalbama.

Orientavimasis vien į kiekybinius rodiklius trukdo objektyviai vertinti Lietuvos Respublikos muziejų veiklą. Pavyzdžiui, Lietuvos Respublikos kultūros ministerijos duomenimis, 2011 m. daugiausia (10 skaitmeninių leidinių) išleido Skuodo savivaldybės muziejus. Tačiau to paties muziejaus direktoriaus 2012 m. kovo 19 d. rajono savivaldybės tarybai pateiktoje 2011 m. muziejaus veiklos ataskaitoje šis skaičius nenurodytas. Tik pabrėžiama, kad išleistas katalogas „Skuodo muziejaus rankšluosčiai ir rankšluostinės“, edukacinis leidinys „Etnografinė edukacija senojoje Skuodo dvarvietėje“, du leidiniai, kvietimai, muziejaus padėkos, skrajutės apie muziejų anglų kalba. Toje pačioje statistikoje nurodoma, kad daugiausia parodų (net 52 virtualias) 2011 m. surengė Trakų istorijos muziejus. Tačiau muziejaus svetainės (<http://www.trakaimuziejus.lt>) leidinių archyve per 2011 m. pateikiama ne 52 virtualių parodų, bet leidinio „Muziejus laikraštyje“ 52 numerių statistika. Kiekvieno iš jų turinį sudaro kelios iliustracijos be aprašo ir muziejininko tekstas tam tikra tema.

2009 m. Lietuvos Respublikos vyriausybės priimtoje Lietuvos kultūros paveldo skaitmeninimo, skaitmeninio turinio saugojimo ir prieigos strategijoje pagrindiniu tikslu laikoma „skatinti atminties institucijose saugomų kultūros paveldo objektų skaitmeninimą, užtikrinti Lietuvos kultūros paveldo saugojimą, integravimą į virtualią kultūros paveldo erdvę ir sklaidą pasaulyje“. Nieko nekalbama apie

skaitmeninto paveldo naudojimą dabarties kultūroje, lankytojų galimybes jį laisvai taikyti savo poreikiams, individualiai ar kolektyviai tam tikroje bendruomenėje. Strateginio tikslo įgyvendinimo kriterijai, kaip ir modernizavimo koncepcijos atveju, vien kiekybiniai: suskaitmenintų objektų skaičiai, paveldo prieinamumas, bet ne panaudojamumas internete (%).

2011 m. Lietuvos Respublikos kultūros ministerijos patvirtintos Skaitmeninio turinio kūrimo rekomendacijos atspindi tarpinę muziejų 1.0 ir 2.0 sampratą. Dokumente įtvirtinama skaitmeninės kolekcijos samprata, kuria vadinamas „organizuotas skaitmeninio turinio rinkinys, informacinių technologijų priemonėmis užtikrinantis ilgalaikį skaitmeninio turinio saugojimą prieigą ir prieigą prie jo“. Rekomendacijos tikslai teoriškai rodo dalyvaujamojo muziejaus palankią idėjinę slinktį. Teigiama, kad kolekcijos kūrimo tikslas – „bendradarbiaujant tam tikroje teritorijoje veikiančioms institucijoms ir bendruomenės nariams išsaugoti kultūros paveldą, užtikrinti efektyvią jo sklaidą virtualioje erdvėje bei integruoti į vientisą Lietuvos virtualią kultūros paveldo informacijos sistemą, sukuriant palankias sąlygas visuomenei susipažinti ir naudoti kultūros paveldą mokslo, savišvietos ir laisvalaikio tikslais“.

Dalyvaujamojo muziejaus sampratos suvokimas iš dalies atsispindi Lietuvos dailės muziejaus patvirtintuose 2013 m. Lietuvos integralios muziejų informacinės sistemos nuostatuose, kuriuose nurodoma, kad sistemos tikslas – „informacinių technologijų priemonėmis vykdoma Lietuvos muziejuose saugomų eksponatų bei kitų vertybių automatizuota apskaita, duomenų kaupimas, išsaugojimas ir teikimas“. Pirmenybė teikiama muziejų vidiniams poreikiams: automatizuoti Lietuvos muziejų eksponatų ir kitų vertybių apskaitą, centralizuoti duomenų kaupimą ir ilgalaikį išsaugojimą, vadovaujantis vienodais standartais. Dalyvaujamajam muziejui įgyvendinti yra palanku, kad LIMIS saugomi duomenys yra vieši, duomenų gavėjams, tarp jų ir fiziniams asmenims, teikiami neatlygintinai. Kita vertus, ribojamas jų perdirbimas: „Duomenų gavėjai negali keisti iš LIMIS gautų duomenų, o juos naudodami privalo nurodyti duomenų šaltinį“. Be to, technine prasme yra užtikrinta dvikryptės komunikacijos su lankytojais funkcija, sudaranti galimybes jiems komentuoti virtualias parodas ir

teikiamas naujienas, jas reitinguoti, sudaryti asmeninę kolekciją, pateikti klausimą, užpildyti užsakymo formą, užsisakyti vizitą apžiūrėti originalų eksponatą muziejuje laika, pranešti apie netinkamą komentarą, pateikti atsiliepimą, dalytis virtualios parodos, eksponatų, kitų vertybių ir kitais viešosios prieigos puslapiais. LIMIS sistemos atvirumas lankytojams yra sąlyginis, nes nuo bendruomenės paslaugų, turinio kūrimo ir sprendimų priėmimo sistemoje lankytojai neprileidžiami.

Išnagrinėjus pagrindinius Lietuvos Respublikos muziejų veiklą ir kultūros paveldo skaitmeninimą reglamentuojančius teisės aktus, galima teigti, kad jų formuojama sektoriaus politika menkai atsižvelgia į skaitmeninių IKT kaitą ir tinklaveikos visuomenės poreikius atitinkančią muziejaus 2.0 sampratą. Atkreiptinas dėmesys, kad anksčiau minėtas X kartos kuriamų komunikacijos produktų „nesusikalbėjimas“ su tinklaveikos visuomenės kartomis Y ir Z yra gana ryškus ir Lietuvos muziejų, ir skaitmeninių IKT taikymo muziejuose politikoje bei šią politiką atspindinčiuose teisės aktuose. Dokumentai, priklausantys muziejų steigėjų, valdžios įstaigų, politikų kompetencijai, yra labiausiai nutolę nuo dalyvaujamojo muziejaus sampratos. Muziejininkų ir jiems artimų atminties institucijų darbuotojų parengti teisės aktai yra pažangesni, atitinkantys padėtį tarp muziejų 1.0 ir 2.0 suvokimo.

2.6. Apibendrinimas

Dėl istorinių aplinkybių, tokių kaip sovietinė okupacija, skaitmeninių medijų raišką Lietuvos muziejai patyrė 20 metų vėliau nei Vakarų šalių (JAV, Jungtinės Karalystės, Kanados) muziejai. Šis atotrūkis ypač ryškus kompiuterizuotoje muziejų eksponatų apskaitoje. Tačiau, kalbant apie interneto raišką, nuo pasaulinių tendencijų atsilieka nedaug. Kompiuterinių technologijų taikymo muziejininkystėje pradininkas ir lyderis yra Lietuvos dailės muziejus, pirmasis plačiąja prasme pradėjęs skaitmeninti savo rinkinius. Šis muziejus yra ir kompiuterių naudojimo rinkinių apskaitai pradininkas, iš esmės ir bendros informacinės muziejų sistemos LIMIS sukūrimo iniciatorius.

Atgavusi nepriklausomybę Lietuva pagal skaitmeninių medijų raišką užėmė vienodą starto poziciją su kitomis posovietinėmis Rytų ir Vidurio Europos šalimis ir iki 2001 m. ją vykdė nedaug atsilikdama. Nors būta puikių skaitmeninių technologijų taikymo pavyzdžių (1989–1990 m. sukurta LDM rinkinių kompiuterinė apskaita, 1997 m. – LRKM patvirtintas muziejų rinkinių kompiuterizuotos apskaitos laukų sąrašas, 2001 m. patvirtintos Lietuvos muziejų rinkinių kompiuterizavimo koncepcijos rekomendacijos), bet vėliau skaitmeninės medijos taikytos lėtai.

Jeigu vertinsime skaitmeninių medijų raišką technologijas taikant atminties institucijose (eksponatų skaitmeninimą, informacinių sistemų, svetainių kūrimą), reikėtų pabrėžti, kad ji vyko netolygiai. Pagal skaitmeninimo procesą Lietuvos muziejai atsilieka nuo šios srities lyderių – bibliotekų. Ribotą ir lėtą skaitmeninių medijų raiškos poveikį muziejams lėmė ne tik įvairūs finansiniai aspektai, bet ir tai, kad šioje srityje trūko valstybės politikos, be to, prisidėjo muziejų neorganizuotumas ir konservatyvus požiūris į skaitmeninių technologijų naudojimą.

LIMIS informacinės sistemos sukūrimas vėlavo dėl lūkesčių ir realių galimybių ją sukurti neatitikimo. Todėl Lietuvos muziejai daugiau dėmesio ir jėgų skyrė savo kolekcijų apskaitos, t.y. vidinėms, problemoms, o ne komunikacijai su lankytojais gerinti (skaitmeninių medijų raiška vyko vidiniame muziejų komunikacijos lauke).

Apibrėžiant skaitmeninių medijų raiškos įtaką Lietuvos muziejų modernėjimui, ryškiausias pokytis yra susijęs su internetu teikiamomis platesnės komunikacijos galimybėmis. Tai rodo itin sparčiai augantis virtualių apsilankymų muziejuose skaičius. Tačiau virtualių parodų ir skaitmeninių leidinių skaičius, lyginant su tradicine praktika (parodomis ir leidiniais), vis dar sudaro mažą dalį. Didėjantis virtualių apsilankymų skaičius signalizuoja, kad Lietuvos muziejai gali nespėti adekvačiai sureaguoti į naujus lankytojų poreikius ir toliau bendrauti su jais įprastu būdu.

Apibendrinant IKT taikymą Lietuvos muziejuose, galima konstatuoti, kad mūsų šalies institucijos tik pastaraisiais metais pateko į muziejų rinkinių

dokumentacijos ir standartizacijos laikotarpį, kurį Vakarų šalių muziejai jau išgyveno XX a. 9–10 dešimtmečiais. Šiandien Vakarų šalių muziejai yra podokumentacijos eroje, nes dėl antros kartos saityno technologijų muziejų valdant muziejų kolekcijas grįžtama prie renesansinio muziejaus, kūrybiško kabineto, nenuspėjamumo ir reikšmių personalizacijos dalyvaujajame muziejuje.

Gerų pavyzdžių buvo (tai rodo LDM atvejis), bet Lietuvos muziejai neįtė poreikio ir prižiūrinčių valstybės institucijų išorinio spaudimo kompiuteriais pagerinti savo rinkinių valdymą. Dėl to, kaip ir dėl užsitęsios bendros informacinės sistemos LIMIS kūrimo, Lietuva smarkiai atsiliko ne tik nuo šioje srityje pažengusių kitų posovietinių Europos ir Baltijos šalių, bet ir nuo modernesnio Lietuvos bibliotekų sektoriaus.

Nors IKT taikyti masiškai vėluojama, Lietuvos muziejų įžengimas į produktyvumo plokštumą rodo, kad skaitmeninių medijų plėtra institucijose pasiekė reikiamą lygį. Įvykdę vidinius eksponatų kolekcijų tvarkymo poreikius Lietuvos muziejai turi daugiau galimybių savo strategijose pirmenybę pradėti teikti ne vien rinkiniams saugoti ir kaupti, bet ir komunikacinei funkcijai – atsigręžti į lankytojus ir įgyvendinti naujausias muziejininkystės tendencijas atspindinčią dalyvaujamojo muziejaus 2.0 sampratą.

3. PASIRENGIMAS ĮGYVENDINTI DALYVAUJAMĄJĮ MUZIEJŲ VIRTUALIOJE ERDVĖJE

3.1. Socialinės tinklaveikos įrankių muziejų interneto svetainėse tyrimas

Išsiaiškinus, jog taikydami skaitmenines IKT Lietuvos muziejai įžengė į produktyvumo plokštumą, trečioje disertacijos dalyje siekta nustatyti dabartines pasirengimo dalyvaujajam muziejui charakteristikas. Šiam muziejui įgyvendinti reikalingo elemento – socialinės tinklaveikos įrankių – Lietuvos muziejų svetainėse internete tyrimas grindžiamas 2010 metų lyginamąja Jungtinės Karalystės, Prancūzijos, Ispanijos, Italijos ir Jungtinių Amerikos Valstijų 240 muziejų svetainių mokslinė studija (Lopez, Margapoti, Maragliano, Bove, 2010). Lietuvos muziejų svetainių turiniui tirti panaudotas 24 socialinę tinklaveiką skatinančių įrankių – kriterijų – rinkinys.

Pirmieji devyni įrankiai priskiriami prie pirmos kartos saityno skaitmeninių IKT. Į kriterijų rinkinį jie įtraukti siekiant plačiau įvertinti muziejų taikomas technologijas. Bet kuri iš jų, leidžianti socialinius mainus, kolektyvinį žinių kūrimą, dalijimąsi jomis ir kitas R. Mayfieldo įvardytas dalyvavimo veiklas, prilygsta antros kartos saityno įrankiui. Šios kartos įrankiai sudaro likusią kriterijų dalį – nuo dešimto iki dvidešimt ketvirto. Visas Lietuvos muziejų svetainių turinio vertinimo kriterijų rinkinys pateikiamas žemiau:

Pirmos kartos saityno įrankiai ir technologijos (1–9 kriterijai)

1. **Tekstas/Iliustracijos planuoti apsilankymą.** Tekstas ir paveikslėliai pateikti informaciją, planuoti apsilankymą muziejuje ar giliau naršyti specifinį subjektą.
2. **Informacija daugialypės terpės formatu.** Daugialypės terpės įrankiai (garso/vaizdo/tinklaidė⁴⁴ (angl. *podcast*), animacija) pateikti informaciją, planuoti apsilankymą muziejuje ar giliau naršyti specifinį subjektą.

⁴⁴Tinklaidė – skaitmeninio formato muzikinė laida arba pokalbis, parsisiunčiami iš interneto. Terminas pateikiamas pagal VLKK rekomendacijas. Prieiga per internetą: < <http://www.vlkk.lt/lit/7974>>.

3. **Detali virtuali prieiga prie kolekcijos objektų.** Pavyzdžiui, iliustracijos, kurios tiriamos per virtualų didinamąjį stiklą, arba knygos, kurių puslapiai atverčiami.
4. **Virtualus apsilankymas.** Vaizdo arba fotokameros, leidžiančios virtualų vizitą į muziejaus aplinką (sodą, parką) arba pastatą (sales, kambarius).
5. **Asmeninė lankytojo galerija tinkle.** Įrankiai, leidžiantys sukurti lankytojo galeriją muziejaus svetainėje (pvz., įrankiai „Mano galerija“ arba „Mano mėgstami“) ir reikalaujantys asmeninio prisijungimo ir slaptažodžio prieigai prie pasirinktų darbų ir pastabų, kurias parašė muziejaus svetainės lankytojas.
6. **Svečių atsiliepimų knyga tinkle.**
7. **Vieno asmens žaidimai.** Susiję su muziejaus kolekcija arba paroda.
8. **Modeliavimo (simuliacijos) arba eksperimentavimo įrankiai.** Vienam lankytojui skirti įrankiai modeliuoti ar atlikti eksperimentą.
9. **Vieno asmens laisvos kūrybos įrankiai.** Įrankiai naudotojui atlikti kūrybišką užduotį (pvz., paveikslai, dėlionės, istorinių vietovių ar įvykių rekonstrukcijos).

Antros kartos saityno įrankiai ir technologijos (10–24 kriterijai)

10. **Sklaidos kanalas**⁴⁵ (angl. *RSS feed*). Jis praneša naudotojams arba lankytojams apie muziejaus veiklą.
11. **Hibridinės interneto aplikacijos** (angl. *Mashup moduls*). Įtraukia naudotojo asmeninius tinklalapius.
12. **Laisvi forumai.** Juose naudotojams leidžiama laisvai pateikti komentarus.
13. **Autorizuoti forumai.** Juose, naudotojui norint pateikti komentarą, būtinas muziejaus svetainės moderatoriaus leidimas.
14. **Tinklaraščiai** (angl. *blogs*).

⁴⁵Tai XML kalba parašytas dokumentas, į kurį įdėti metaduomenys ir specialiu būdu suformuotas sąrašas saitų į kitus tinklalapius. Kanalu galima pateikti straipsnius arba straipsnių santraukas su saitais į išsamesnį tekstą. Terminas pateikiamas pagal VLKK rekomendacijas. Prieiga per internetą: < <http://www.vlkk.lt/lit/90205> >.

15. **Pokalbių svetainės** (angl. *chat rooms*). Pokalbių su muziejininkais, jų svečiais ar kitais žmonėmis kambariai.
16. **Siuntimo įrankiai**. Įrankiai nusiųsti medžiagą (tekstus, iliustracijas, tinklalaides, vaizdus) muziejaus svetainei.
17. **Daugiaasmeniai žaidimai**.
18. **Vikio**⁴⁶ (angl. *wiki*) **programinė įranga**.
19. **Komentavimo įrankiai**. Juose komentarai prieinami kitiems naudotojams (pvz., www.amazon.com svetainės stilius su skiltimi komentarams).
20. **Žymėjimo** (angl. *tagging*) **įrankiai**. Jie prieinami muziejaus svetainėje, kurioje naudotojai gali peržiūrėti savo ir kitų naudotojų paliktas žymes.
21. **Įrankiai surišti kolekcijas ir eksponatus su išoriniais tinklais**. Pavyzdžiui, nuorodos prie virtualios parodos eksponato į lankytojo elektronį paštą ar paskyrą socialinėje medijoje⁴⁷.
22. **Išorinės dalijimosi svetainės**. Įrankiai, leidžiantys dalytis turiniu per socialines medijas (pvz. „Youtube“, „Flickr“).
23. **Įrankiai spontaniškai kūrybai**, modeliuoti ar eksperimentuoti kartu su kitais naudotojais.
24. **Nuorodos pridėti ir surišti muziejaus išteklius** internete prie naudotojo asmeninių archyvų kitose svetainėse (pvz., „Facebook“).

Siekiant nustatyti socialinės tinklaveikos įrankių paplitimą, 2013 m. lapkričio–gruodžio mėn. išnagrinėtas 71 Lietuvos muziejaus svetainės turinys. Gaunamų duomenų atrankoje vadovautasi dichotomine struktūra, t.y. muziejaus svetainė turi (žymima 1)/neturi (žymima 0) kiekvieną iš sąrašė įvardytų 24 įrankių. Tiriant muziejų svetainės peržiūrėtos ir mechaniškai, ir naudojantis vidinėmis paieškos sistemomis. Svetainių sudėtingumas skiriasi, išliko pavojus nepastebėti vieno ar

⁴⁶Vikis – hipertekstinė aplinka (dažniausiai – saityno svetainė), kurios turinį (informaciją) gali pildyti ir taisyti jos lankytojai. Terminas pateikiamas pagal VLKK rekomendacijas. Prieiga per internetą: <<http://www.vlkk.lt/lit/89912>>.

⁴⁷Socialinė medija – grupė interneto aplikacijų, kurios grindžiamos antros kartos saityno ideologija ir technologija, leidžiančia naudotojams kurti turinį ir juo keistis (Kaplan, Haenlein, 2010). Sinonimiškai gali būti vartojamas socialinio tinklo terminas.

kito kriterijų atitinkančio įrankio. Siekiant sumažinti šią riziką, svetainės peržvelgtos du kartus.

3.2. Tyrimo populiacija ir imtis: kiek Lietuvoje yra muziejų ir jų svetainių internete?

Disertacijos antroje dalyje nustatyta, kad internetas yra viena seniausiai Lietuvos muziejų komunikacijoje pradėtų taikyti skaitmeninių IKT. Nepaisant socialinių medijų populiarumo, muziejų svetainės išlieka pagrindinėmis komunikacijos su lankytojais virtualioje erdvėje priemonėmis. Jų reikšmę rodo portale www.muziejai.lt LRKM pateikiami statistikos duomenys (lankytojai, virtualios parodos, skaitmeniniai leidiniai) ir kontaktai pagal muziejų svetaines, o ne paskyras socialinėse medijose.

Nustatant Lietuvos muziejų interneto svetainių skaičių, reikėjo išsiaiškinti, kiek apskritai Lietuvoje yra muziejų, nes šaltiniuose skaičiai skiriasi. Remiantis 2012 m. portale www.muziejai.lt viešai LRKM pateikiamais duomenimis⁴⁸, šalies muziejų sistemą sudaro 103 muziejai: 4 nacionaliniai, 17 respublikinių, 62 savivaldybių, 14 žinybinių, 6 nevalstybiniai muziejai ir viešosios įstaigos. Šis skaičius atspindi vieno iš muziejų erdvės „veikėjų“ – valstybės – požiūrį. Pagal jį muziejus apibrėžiamas remiantis tam tikrais teisiniais kriterijais. 1995 m. priimtame Lietuvos Respublikos muziejų įstatyme muziejumi įvardijamas „juridinis asmuo, veikiantis kaip biudžetinė, viešoji įstaiga, ar kitos teisinės formos juridinis asmuo, įsteigtas įstatymų nustatyta tvarka, kurio svarbiausia veikla yra kaupti, saugoti, restauruoti, tirti, eksponuoti bei populiarinti materialines ir dvasines kultūros vertybes bei gamtos objektus“⁴⁹. Šią muziejaus sąvokos prasmę lėmė sovietmečio muziejų sistemos valdymo suvokimas, nes tada visi muziejai buvo valstybiniai ir pavaldūs LSSR kultūros ministerijai. Atgavus Lietuvos nepriklausomybę 1990 m., šalies muziejų sistema tapo demokratiškesnė, nebeliko valstybinio muziejų monopolio. Atsirado naujų privačių, verslo

⁴⁸LRKM muziejų statistika 2003–2013 m. [interaktyvus] [žiūrėta 2013 m. gruodžio 17 d.]. Prieiga per internetą: <<http://muziejai.lt/statistika.htm>>.

⁴⁹1995 m. Lietuvos Respublikos muziejų įstatymas. [interaktyvus] [žiūrėta 2013 m. gruodžio 18 d.]. Prieiga per internetą: <http://muziejai.lt/Informacija/Teisiniai_aktai.htm>.

institucijų muziejų, savivaldybių muziejai pasidarė nepavaldūs LRKM. Tačiau LRKM sąrašė, sudarytame iš jai statistikos duomenis teikiančių muziejų, akivaizdžiai vyrauja ne privatūs, o viešojo sektoriaus muziejai: nacionaliniai, respublikiniai, savivaldybių ar žinybiniai, priklausantys valstybės įmonėms ir organizacijoms.

Siekiant išsiaiškinti visą disertacijoje tiriamų Lietuvos muziejų populiaciją, oficialus LRKM muziejų skaičius lygintas su Lietuvos Respublikos juridinių asmenų registro duomenimis. Šios institucijos duomenų bazėje⁵⁰, pasitelkus vidinę paieškos sistemą ir įvedus raktažodį „muziejus“, pateikiamas 141 juridinio asmens įvardijamų muziejais sąrašas. Jame nurodytas adresas, juridinio asmens teisinė forma ir teisinis statusas (asmuo yra įregistruotas arba išregistruotas). Gautus duomenis palyginus su LRKM sąrašu, paaiškėjo, kad prie 103 Lietuvos muziejų, kaip neišregistruotus, adresą turinčius ir veikiančius savarankiškus juridinius asmenis galima pridėti dar 32 muziejus (žr. 1 priedą). 4 muziejai iš LRKM sąrašo juridinių asmenų registre buvo išregistruoti (V. Krėvės-Mickevičiaus memorialinis butas-muziejus, V. Mykolaičio-Putino memorialinis butas-muziejus, M. ir K. Petrauskų lietuvių muzikos muziejus, Povilo Stulgos lietuvių tautinės muzikos instrumentų muziejus), nors jų svetainės ar paskyros socialinėse medijose veikė. Kai kuriais atvejais keli muziejai yra užregistruoti vienu juridiniu asmeniu. 2005 m. Vilniaus savivaldybės sprendimu B. Grincevičiūtės memorialinis butas - muziejus „Beatričės namai“, V. Krėvės-Mickevičiaus memorialinis butas-muziejus, V. Mykolaičio-Putino memorialinis butas-muziejus, Venclovų namai - muziejus sujungti į Vilniaus memorialinių muziejų direkciją. Dalinė šių muziejų autonomija buvo išsaugota. Atskiros muziejų virtualios ekspozicijos veikia direkcijos interneto svetainėje.

16 muziejų iš LRKM sąrašo registre rasti nepavyko (Valstybinio Kernavės archeologijos ir istorijos, Prof. A. Hrebnickio, A. ir J. Juškų etninės kultūros, Vydūno, Venclovų namų, Kražių M. K. Sarbievijaus kultūros centro, Angelų muziejus (Anykščių meno centro), Lietuvos banko, Genocido aukų, Vilniaus

⁵⁰ Lietuvos Respublikos Juridinių asmenų duomenų bazė. Prieiga per internetą: <<http://www.registrucentras.lt/jar/>>.

dailės akademijos, KMU Lietuvos medicinos ir farmacijos istorijos, Šiaulių universiteto istorijos, Pasieniečių, Lietuvos nacionalinio radijo ir televizijos istorijos, VšĮ Grūto parko, VšĮ Europos parko). Nemaža dalis šių muziejų yra žinybiniai arba didesnių kultūros centrų dalys, neturinčios atskiro muziejaus juridinio statuso.

Neatitikimai rodo 1995 m. Lietuvos muziejų įstatymo ir tikrovės prieštaravimus, nes oficialiai LRKM muziejais, neaišku, kokiais kriterijais remdamasi, pripažįsta juridiskai neįteisintus asmenis. Muziejų įstatyme pateikiamame muziejaus apibrėžime nurodoma, kad muziejus yra juridinis asmuo. 2010 m. įkurto ir registre įteisinto Žaislų muziejaus LRKM sąraše nėra. Remiantis LRKM sąrašo ir juridinių asmenų registro duomenų palyginimu 2013 m. pabaigoje, visą juridiskai įteisintų Lietuvos muziejų populiaciją sudarė 135 muziejai (žr. 1 priedą).

Tikrasis muziejų skaičius Lietuvoje, apibrėžiant pagal 2013 m. ICOM muziejų etikos kodeksą, kur kas didesnis⁵¹. Remiantis juo, „muziejus yra nesiekianti pelno, atvira, nuolat tarnaujanti visuomenei ir jos raidai institucija, mokslo, edukacijos ir laisvalaikio tikslams įsigyjanti, konservuojanti, tyrinėjanti, populiarinanti ir eksponuojanti žmonijos bei ją supančios aplinkos materialius ir nematerialius liudijimus“. Šis apibrėžimas taikomas be apribojimų, susijusių su valdžios pobūdžiu, teritorija, institucijos funkcinė struktūra ar rinkinių pakraipa bei galioja ir institucijoms, kurios prilyginamos muziejams: paminklams, vietovėms, rezervatams ir t.t. ICOM apibrėžimas atspindi kito muziejų lauko „veikėjo“ – muziejininkų – sampratą. Jis yra platesnis ir demokratiškesnis už pateiktą 1995 m. Lietuvos muziejų įstatyme. Muziejininkų požiūrį į Lietuvos muziejų skaičių atspindi portale www.muziejai.lt esantys Lietuvos muziejų sąrašai⁵². Juose yra gerokai daugiau muziejų, nei tame pačiame portale publikuojamuose LRKM duomenyse. Pavyzdžiui, Akmenės rajone pagal www.muziejai.lt sąrašus yra 6 muziejai, o pagal LRKM – tik 1, bet juridiskai įteisintas. Kitaip skirstomi ir muziejų tipai, įvedami nauji: privatūs,

⁵¹2013 m. ICOM Muziejų etikos kodeksas. [interaktyvus] [žiūrėta 2014 m. sausio 10 d.]. Prieiga per internetą: <http://www.lnm.lt/files/muziejus/icom/ICOM_kodeks.pdf>.

⁵² Muziejai Lietuvoje [interaktyvus] [žiūrėta 2014 m. sausio 10 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.muziejai.lt/Muziejai/Muziejai.htm>>.

visuomeniniai, virtualūs, mokyklų muziejai. Nė vienas iš jų į LRKM sąrašą nepatenka.

Muziejininkų sudarytas Lietuvos muziejų sąrašas atspindi dabartinei Europos muziejų raidai būdingas įstaigų decentralizacijos, demokratizacijos ir tinklaveikos tendencijas. LRKM sąrašė Akmenės krašto muziejus ir jo padaliniai traktuojami kaip vienetas su vienu pagrindinio muziejaus adresu ir kontaktais. Svetainės www.muziejai.lt sąrašuose padaliniai ir pagrindinis muziejus yra išskiriami, pateikiami visi kontaktai ir adresai.

Dar labiau išplėsti Lietuvos muziejų skaičių galima pagal lankytojų požiūrį. Muzeologai reiškia, kad žmogus atsirinktus objektus laiko tokiais svarbiais tam tikrų esmių liudininkais, kad yra pasiryžęs neribotą laiką juos saugoti ir pateikti visuomenei (Waidacher, 2007: p. 32). Plačioji muziejaus sąvoka gali apimti ir namie svečiams rodomus šventus paveikslus, skaitmeninių nuotraukų archyvus asmeniniame kompiuteryje ar išmaniajame telefone, socialinės medijos paskyroje. Mokslininkai, nagrinėdami paveldo komunikaciją, dažnai apsiriboja siauru atminties institucijų lygmeniu ir nutyli tai, jog ne vien muziejai, archyvai, bibliotekos „formuoja, integruoja ir skleidžia žmonijos kultūrą, atspindėta dokumentuose ar objektuose“ (Glosienė, Manžuch, 2003: p. 19). Individų ir institucijų reikšmė bei įtaka atminties komunikacijos procesams nėra palyginta ir išaiškinta. Atminties institucijų funkcijas atlieka ir privatūs asmenys, kurie pagal 2005 m. Faro konvenciją yra lygiaverčiai paveldo bendruomenės nariai. Aukštas skaitmeninių medijų interaktyvumas išplečia individų, ir pavienių asmenų, ir į tinklą susijungusių, įtaką atminties komunikacijai. Tai atspindi ir dalyvaujamojo muziejaus 2.0 sampratą.

Muzeologai pripažįsta, kad muziejinės institucijos nėra savitikslių, o tik sudaro sąlygas ypatingam žmogaus santykiui su tikrove reikštis (Waidacher, 2007: p. 31). Dėl to muziejus gali būti bet kuri vieta arba erdvė. 2011 m. pasaulinio garso skaitmeninių technologijų vystytojo kompanijos „Intel“ sukurta internetinė

aplikacija „Mano muziejus“ (angl. *Museum of Me*), kuri iš žmogaus „Facebook“ paskyros turinio sukuria virtualų muziejų⁵³.

Lietuvos muziejų skaičius priklauso nuo tyrėjo požiūrio į muziejaus sampratą. Šios disertacijos tyrimas atspindi muziejų sektoriaus finansuotojo ir valdytojo – valstybės – muziejaus sampratą, nes tirti pasirinktos juridškai įteisintų muziejų svetainės. Iš 135 muziejų sąrašo duomenys rinkti apie tuos, kurie turi savarankišką, veikiančią interneto svetainę ir tikrovėje kaip tam tikrą lankytiną vietą, egzistuojantį muziejaus atitikmenį. Tik virtualioje aplinkoje egzistuojantys muziejai į svetainių tyrimą nepateko. Šį trūkumą mėginta kompensuoti socialinių medijų tyrimu, apimančiame platesnę Lietuvos muziejų, tarp jų ir egzistuojančių tik virtualioje erdvėje, populiaciją.

Po tyrimo objektų populiacijos peržiūros liko visi 4 nacionaliniai (100%), 16 iš 17 respublikinių (94,1%, kaip atskiros svetainės neturintis neįtrauktas Vytauto Didžiojo karo muziejus), 43 savivaldybių (69,35%, neįtraukti Šiaulių rajono literatūros, B.Grincevičiūtės memorialinis butas „Beatričės namai“, Lietuvos prezidento K. Griniaus, Prof. A. Hrebnickio, Pagėgių savivaldybės M. Jankaus, A. ir J. Juškų, V. Krėvės-Mickevičiaus, Varėnos rajono savivaldybės Vinco Krėvės–Mickevičiaus, V. Mykolaičio-Putino, Literatūrinis A. Puškino, Vydūno, Venclovų namų, Jonavos krašto (neveikia), Mažeikių, Varėnos rajono savivaldybės Merkinės, Rokiškio krašto (svetainė rekonstruojama), Šilalės Vlado Statkevičiaus, Ukmergės kraštotyros, Zanavykų krašto, Kražių M. K. Sarbievijaus kultūros centro, Angelų (Anykščių meno centras) muziejų svetainės), 0 žinybinių (0%, nes savarankiškos svetainės neturi nė vienas), 8 nevalstybiniai (100%, prie jų priskirti 2 savarankiškas svetaines turintys, LRKM sąrašė nesantys, bet juridškai įregistruoti – Žaislų ir V. Adamkaus bibliotekos) muziejai.

Visą disertacijos trečios dalies 1 ir 2 skyrių tyrimo populiaciją sudarė 71 muziejaus svetainė (100% veikiančių, savarankišką svetainę turinčių ir LRKM sąrašė esančių arba juridškai įteisintų Lietuvos muziejų). Kartu ši populiacija

⁵³ „Mano muziejus“ (angl. *Museum of Me*). [interaktyvus] [žiūrėta sausio 5 d.]. Prieiga per internetą <<http://www.intel.com/museumofme/r/index.htm>>.

apima apie pusę iš 135 (52,59%) visų juridiskai įteisintų ir veikiančių Lietuvos muziejų.

Tiriant surinkti duomenys rodo, kad nemaža dalis Lietuvos muziejų nėra susikūrę savarankiškos svetainės internete, o esminę informaciją savo lankytojams pateikia portaluose www.muziejai.lt, www.vilniausmuziejai.lt, žinybinių muziejų atveju – įstaigos svetainėje (žr. 1 priedą.). Tai, kad nėra savarankiškų svetainių, trukdo lankytojų ir muziejų socialinei sąveikai virtualioje erdvėje ir yra vienas veiksnių, stabdančių dalyvaujamojo muziejaus įgyvendinimą virtualioje erdvėje. Muziejai sutaupo lėšų ir žmogiškųjų išteklių, reikalingų atskirai svetainei kurti bei palaikyti, bet dėl to lankytojams būna sunku paprastai rasti reikalingą informaciją, nukenčia turinio kokybė, mažėja galimybių muziejui būti lankytojų pastebėtam ir tiesiogiai sąveikauti su jais muzealiniame kontekste. Kita vertus, pagrindines muziejaus svetainės funkcijas informuoti lankytojus apie muziejaus vietą, darbo laiką, darbuotojų kontaktus ar renginius (tyrimas parodė, kad dauguma Lietuvos muziejų svetainių yra skirtos pirmiausia tam) gali atlikti mažesnių sąnaudų, lengviau prižiūrima, platesnes sąveikos su lankytojais galimybes turinti ir nemokamą stebėseną siūlanti paskyra socialinėje medijoje. Tai ypač aktualu mažesniems savivaldybių, žinybiniais muziejais, kurie neturi didelių finansinių išteklių ir darbuotojų. Bet ir tokiais atvejais didesnis muziejaus naudojamų virtualios komunikacijos priemonių skaičius yra palankesnis sąveikai su lankytojais nei sėkmingai taikoma viena priemonė. Muziejams yra geriau naudoti kuo platesnį komunikacijos priemonių virtualioje erdvėje spektrą, nes dėl to auga institucijos pasiekiamumas įvairioms lankytojų auditorijoms.

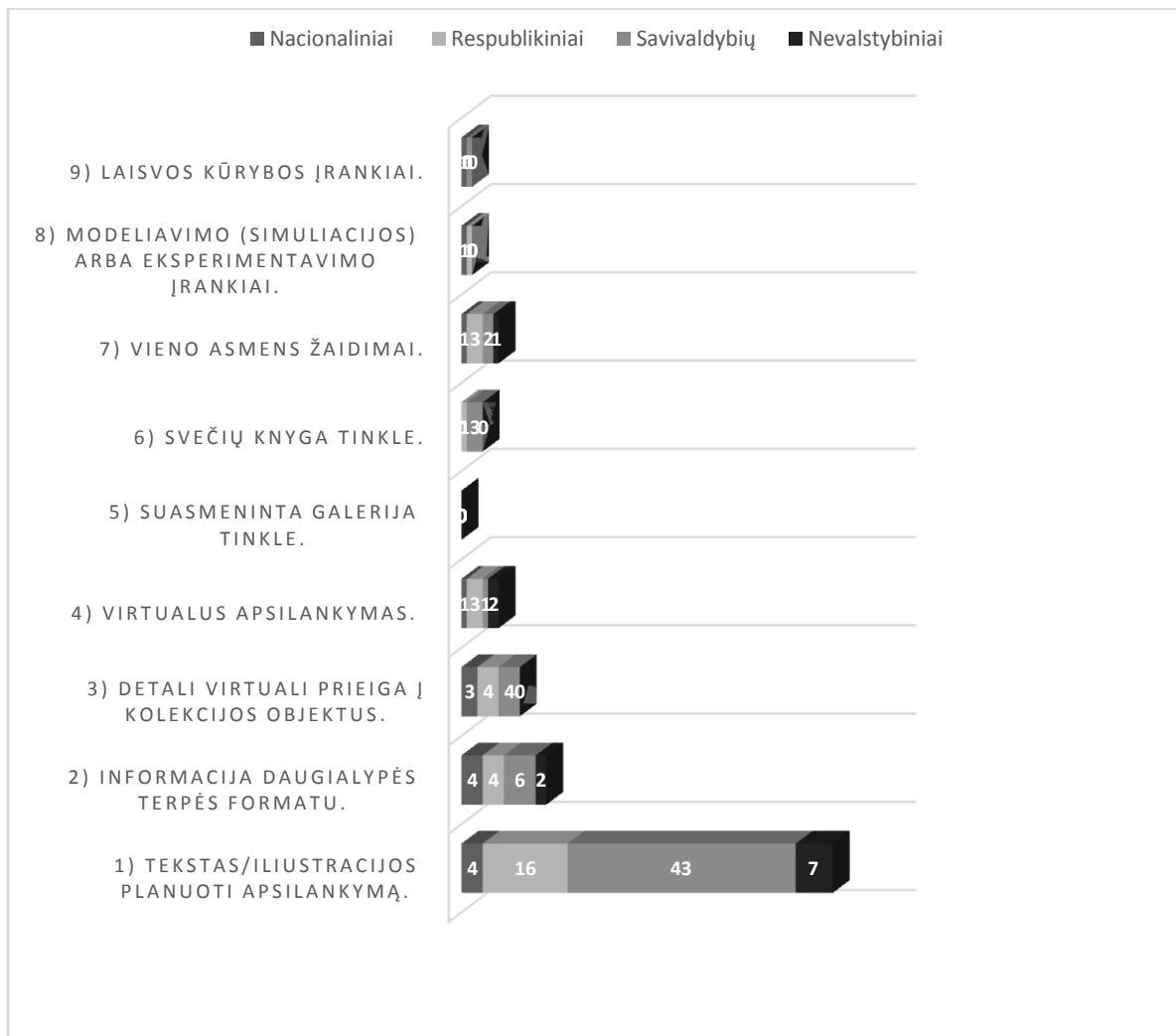
3.3. Tyrimo rezultatai: socialinės tinklaveikos įrankiai Lietuvos muziejų svetainėse

Atlikus tyrimą, nustatyta, jog visos Lietuvos muziejų svetainės (100%) lankytojams siūlo bazinę informaciją planuoti apsilankymą (1 kriterijus) (žr. 20 pav.). Dauguma informacijos pateikiama statišku tekstu ir iliustracijomis. Lietuvos muziejų svetainės yra gana modernios ir turiningos, jei vertinsime jas W

ar X kartų poreikių požiūriu. Nėra tokių, kuriose pateikta vien tekstinė informacija arba visą muziejaus svetainę sudarytų vienas tinklalapis.

Daugialypės terpės formatu informaciją pateikia 16 muziejų svetainių (22,85%): 4 (100%) nacionalinių, 4 respublikinių (25%), 6 savivaldybių (13,95%), 2 nevalstybinių (28,5%). Dažniausiai tai vaizdo ir garso reportažai, pateikti hibridinės aplikacijos stiliumi, dažnai dubliuojant „Youtube“ socialinėje medijoje muziejaus įdėtą vaizdo įrašą. Asmeninių lankytojų vizitų parodose ir dalyvavimo renginiuose patirčių vaizdo įrašų svetainėse nepateikiama.

2014 m. spalio mėnesį „Youtube“ svetainės paieškos sistemoje įvedus žodį „muziejai“, rasti 474 vaizdo įrašo rezultatai. Atskirą kanalą vaizdo įrašams kelti turėjo vienintelis Europos parkas (Liubavo muziejus). Komunikacijai virtualioje erdvėje pagerinti Lietuvos muziejai galėtų atverti bendrą „Youtube“ kanalą arba vaizdo įrašus kelti į atskirus tam tikro muziejaus kanalus. Kaip rodo disertacijos trečioje dalyje pateikiami duomenys, „Youtube“ yra viena populiariausių socialinių medijų pasaulyje. Nedidelis vaizdo įrašų skaičius ir jų pateikimo chaotiškumas rodo, kad „Youtube“ teikiamą naudą daugelis Lietuvos muziejų menkai suvokia ir teikiamomis galimybėmis, jam padedant, pagerinti socialinę saveiką su lankytojais nesinaudoja. Lietuvos situacija palyginta su kaimynės Estijos situacija. Analogišku būdu „Youtube“ įvedus estišką žodį „muuseum“, paieškos sistema rodė 2260 vaizdo įrašų ir 51 atskirą muziejaus kanalą. Visa tai reiškia vėluojančią, lyginant su kai kurių kaimyninių šalių, Lietuvos muziejų reakciją į naujausias IKT naudojimo praktikas bei skaitmeninių medijų raiškos nulemtus technologijų taikymo netolygumus atskirose šalyse.



20 pav. Pirmos kartos saityno socialinės tinklaveikos įrankiai (vnt.) Lietuvos muziejų interneto svetainėse (1–9 kriterijai).

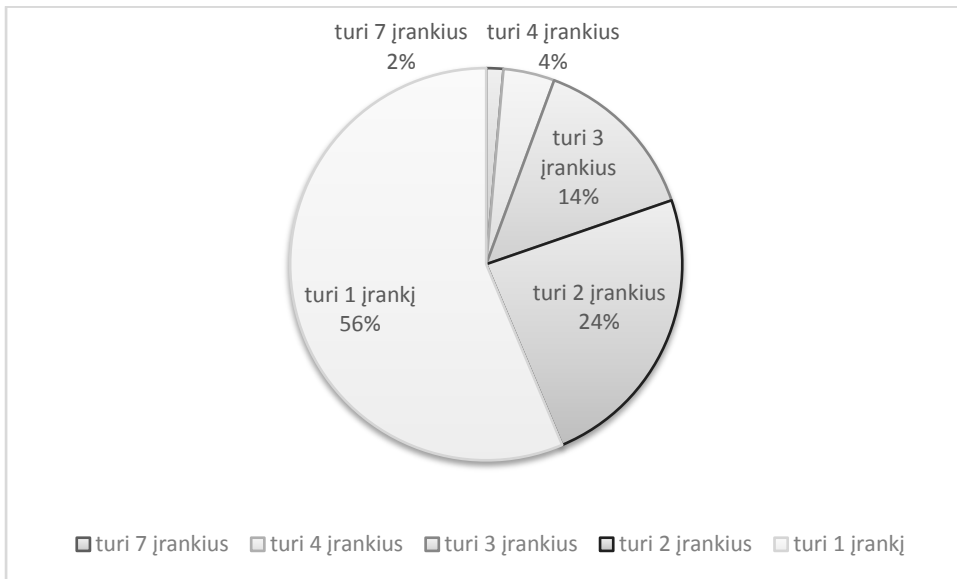
Virtualią prieigą prie kolekcijos objektų turėjo 15,71% muziejų svetainių: 100% nacionalinių, 18,75% respublikinių, 9,3% savivaldybių bei 0% nežinybinių. Dažniausiai ji yra kaip didinamasis stiklas, skirta detaliau apžiūrėti virtualios parodos eksponatą. Visais atvejais raiškos galimybėmis ji neprilygsta LIMIS informacinėje sistemoje (www.limis.lt) veikiančiam eksponatų apžiūros įrankiui. Muziejų virtualių parodų eksponatus galima padidinti arba sumažinti tik keletą kartų. Dėl nedidelės skaitmeninio vaizdo rezoliucijos jie yra sunkiai įžiūrimi. Prasta suskaitmenintų eksponatų kokybė menkina jų panaudojimo mokslo tyrimams, edukacijai galimybes, trukdo juos interpretuoti, perdirbti, platinti,

populiarinti ir taip pritraukti daugiau tikrojo muziejaus lankytojų. Virtualiose parodose retai dedama rašytinių istorijos šaltinių – senovinių dokumentų skaitmeninių kopijų. Viena išimčių – Panevėžio kraštotyros muziejaus svetainė, turinti skaitmeninę biblioteką, kurioje pateikia kokybiškai suskaitmenintas, lankytojui lengvai perskaitomas XIX a.–XX a. pradžios dokumentų kopijas PDF formatu.

Virtualiai apsilankyti, naudodamiesi muziejaus svetainėje įdėtais filmuotais arba fotografuotais vaizdais, gali 10% muziejų svetainių lankytojų. Šį įrankį turi 1 nacionalinis (25%), 3 respublikiniai (18,75%), 1 savivaldybių (2,32%) ir 2 nevalstybiniai (28,5%) muziejai. Įrankio kokybe išsiskiria Šiaulių „Aušros“ muziejus, siūlantis panoraminius virtualius turus po Chaimo Frenkelio vilą ir Žaliūkų vėjo malūną, Tomo Manno muziejus, suteikiantis galimybę virtualiai aplankyti rašytojo sodybą, bei Energetikos muziejus Vilniuje. Nė viena Lietuvos muziejaus svetainė virtualaus lankymo metu nesiūlo lankytojui, naršančiam ekspozicijų sales, smulkiau apžiūrėti eksponatus.

Lietuvos muziejai lankytojams nesiūlo susikurti asmeninių galerijų tinkle. Svečių atsiliepimų knygą turi 4 (5,71%), modeliavimo – 2 (2,85%), laisvos kūrybos įrankių taip pat 2 muziejai (2,85%). Vieno asmens žaidimų turi 7 muziejų svetainės (10% visų): nacionalinio Lietuvos dailės (siūlo laikrodžių, baldų dėlionės, viktorinas), 3 respublikinių – Lietuvos jūrų (testai ir dėlionės), Trakų istorijos (siūlo veiksmo žaidimą – riterių dvikovą) bei Liaudies buities (pateikia animuotą virtualų turą-testą), 2 savivaldybių – Alytaus (animuotas testas) ir Druskininkų (dėlionė ir paieška), 1 nevalstybinis – Europos parko (testas).

Bendrą socialinės tinklaveikos įrankių (1–9 kriterijai) situaciją rodo 21 pav. Net pirmos kartos saityno socialinei tinklaveikai tinkamų įrankių skaičius ir įvairovė Lietuvos muziejų svetainėse yra labai nedidelė. Platesnį jų spektrą (7–4 įrankius) turi tik 6% muziejų. Dauguma (80%) svetainių lankytojams pateikia tik 1 arba 2 įrankius.



21 pav. Pirmos kartos saityno (1–9 kriterijai) įrankių pasiskirstymas Lietuvos muziejų svetainėse (%).

Lyderis, gerokai atitrūkęs nuo kitų, yra Lietuvos dailės muziejus, kurio svetainėje pateikiami 7 įrankiai.

Iš antros kartos saityno socialinės tinklaveikos įrankių (10–24 kriterijai) Lietuvos muziejų svetainėse labiausiai paplitusios nuorodos pridėti ir surišti muziejaus išteklius prie naudotojo asmeninių archyvų (24 kriterijus) (žr. 22 pav.). Jų turi 30% muziejų svetainių: 25% nacionalinių, 31,25% respublikinių, 30,23% savivaldybių, 28,57% nevalstybinių. Dažniausiai svetainė turi nuorodą į muziejaus paskyrą „Facebook“ socialinėje medijoje. Į ją nukreipiamas lankytojas savo ir muziejaus paskyrų informacijai surišti. Šias tendencijas paaikškina disertacijos tyrimas, kuris atskleidė sparčiai augantį „Facebook“ socialinės medijos populiarumą tarp Lietuvos muziejų.



22 pav. Antros kartos saityno socialinės tinklaveikos įrankiai Lietuvos muziejų interneto svetainėse (10–24 kriterijai).

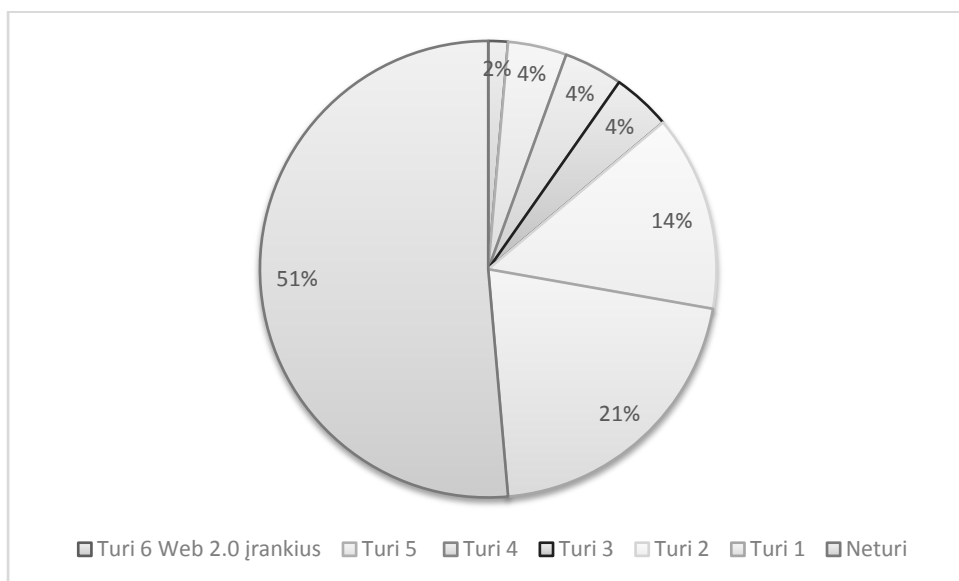
Antros pagal dažnumą yra hibridinės interneto aplikacijos (11 kriterijus) – jų turi 17,14% muziejų svetainių: 75% nacionalinių, 6,25% respublikinių, 13,95% savivaldybių, 28,57% nevalstybinių. Beveik visada jos apima statišką „Google maps“ aplikaciją su institucijos lokalizacija žemėlapyje. Galimybės joje lankytojui daryti savo įrašus, pvz., planuoti maršrutą, įkelti nuotraukas, nėra. Šių hibridinių aplikacijų negalima priskirti prie skatinančių socialinę muziejų ir jų lankytojų sąveiką. Vakarų šalių muziejuose per hibridines aplikacijas įkeliamos

lankytojų patirtys, siekiant pagyvinti statiškus svetainės vaizdus bei skatinti lankytojus aktyviau dalyvauti muziejaus veiklose.

Treti pagal dažnumą – RSS naujienų srauto įrankiai bei išorinės dalijimosi svetainės, kurių turi po 14,28% Lietuvos muziejų svetainių: 0% nacionalinių, 12,5% respublikinių, 18,6% savivaldybių, 0% nevalstybinių.

Komentavimo įrankių svetainėse turi tik 8,57% muziejų (0% nacionalinių, 12,5% respublikinių, 6,97% savivaldybių, 14,28% nevalstybinių). Žymėjimo – 11,42% muziejų (25% nacionalinių, 12,5% respublikinių, 9,3% savivaldybių, 14,28% nevalstybinių) muziejų svetainių. Vienas kitas muziejus turi tinklaraščių (4,28% – Jūrų, Druskininkų ir Neringos muziejai), siuntimo, Vikio įrangos (po 1,42%) bei įrankių surišti kolekcijas ir eksponatus su išoriniais tinklais (2,85%). Tinklaraščio savo svetainėje neturi nė vienas nacionalinis muziejus. Lietuvos muziejų svetainėse nėra lankytojų forumų (nei laisvų, nei autorizuotų), pokalbių svetainių, daugiaasmenių žaidimų bei įrankių kolektyvinei kūrybai su kitais lankytojais, t.y. nėra jokių galimybių vienu metu, naudojant socialinės tinklaveikos įrankius, muziejui sąveikauti su didesnėmis lankytojų grupėmis, o šioms – tarpusavyje dalytis apsilankymo metu gautomis žiniomis, patirtimis, įspūdžiais.

23 pav. duomenys rodo, kad daug muziejų (51%) savo svetainėse nenaudoja jokių antros kartos saityno įrankių (10–24 kriterijai). 35% turi vos vieną ar du. Tik 14% svetainių įrankių skaičius didesnis, siekiantis nuo 3 iki 6. Lyderė, turinti 6 įrankius, yra Druskininkų miesto muziejaus svetainė.



23 pav. Antros kartos saityno (10–24 kriterijai) socialinės tinklaveikos įrankių skaičius (%) Lietuvos muziejų svetainėse.

Bendrą situaciją, kurie Lietuvos muziejai savo svetainėse turėjo daugiausia socialinės tinklaveikos įrankių pagal visus tyrimo įrankio 24 kriterijus, rodo 6 lent.

Muziejus	Socialinės tinklaveikos įrankių skaičius (vnt.)
Lietuvos dailės muziejus	9
Druskininkų miesto muziejus	9
Lietuvos jūrų muziejus	8
Kauno IX forto muziejus	7
Kaišiadorių muziejus	7
Nacionalinis muziejus Lietuvos Didžiosios Kunigaikštystės valdovų rūmai	6
Pasvalio krašto muziejus	6
Telšių rajono savivaldybės Žemaičių muziejus „Alka“	6

Lietuvos nacionalinis muziejus	5
Nacionalinis M.K.Čiurlionio dailės muziejus	5
Šiaulių „Aušros“ muziejus	5
M. ir K. Petrauskų lietuvių muzikos muziejus	5
VšĮ Europos parkas	5

6 lent. Daugiausia (nuo 5 iki 9) socialinės tinklaveikos įrankių turinčios Lietuvos muziejų svetainės.

Pagal 6 lent. duomenis lyderiai yra nacionalinis Lietuvos dailės ir Druskininkų miesto muziejai. LDM atotrūkį nuo kitų lėmė ne tik didesnes finansines galimybes reiškiantis nacionalinio muziejaus statusas. Kiti panašias veiklos sąlygas ir išteklius turintys nacionaliniai muziejai (M. K. Čiurlionio, Valdovų rūmų ir Lietuvos nacionalinis) nuo šio muziejaus atsilieka. LDM yra skaitmeninių IKT naudojimo muziejų veikloje pradininkas ir daugelio skaitmeninimo projektų dalyvis bei iniciatorius, Lietuvos muziejų integralios informacinės sistemos idėjos puoselėtojas ir įgyvendintojas, pirmųjų skaitmeninimo centrų steigėjas, tad jo lyderystę galima pagrįsti skaitmeninių IKT taikymo patirtimi ir jų taikymo naudos suvokimu (žr. disertacijos antrą dalį). Panašiomis į LDM įrankių kiekybinėmis charakteristikomis pasižymi Jūrų muziejus Klaipėdoje. Jo kompetencijas taikant skaitmenines technologijas liudija faktas⁵⁴, jog muziejus tapo vienu iš trijų LIMIS skaitmeninimo centrų Lietuvos regionuose. Gausus įrankių skaičius Druskininkų muziejaus svetainėje siejamas su savivaldybės formuojamu modernaus ir turistams patrauklaus miesto įvaizdžiu. Muziejaus svetainė sukurta 2011 m., pasinaudojus Europos Sąjungos Europos regioninės plėtros fondo Veiklių kaimynų programa. Druskininkų atvejis taip pat rodo, kad

⁵⁴2010 m. vasario 1 d. Nr. V.1-8 „Lietuvos dailės muziejaus filialo Lietuvos muziejų informacijos, skaitmeninimo ir LIMIS centras. Klaipėdos regiono muziejų skaitmeninimo centro nuostatai“. Prieiga per internetą: <http://www.emuziejai.lt/wp-content/uploads/2013/02/Klaipedos_regioninio_centro_nuostatai1.pdf>.

skaitmeninių IKT diegimas ir naudojimas priklauso nuo žmogiškojo faktoriaus, personalo technologinio išprusimo ir viešųjų ryšių svarbos suvokimo. Personalo įgūdžius ir kūrybiškumą rodo tai, jog muziejus, vienas iš keleto visoje Lietuvoje, turi savo tinklaraštį, atsiliepimų knygą. Svetainės turiningumą ir universalumą, orientaciją į skirtingus lankytojų interesus atskleidžia „Muziejus vaikams“ skiltis, daugiakalbiškumas (menu – lietuvių, lenkų, anglų kalbomis) bei versija neįgaliesiems ir tai, kas Lietuvos muziejų svetainėms visai nebūdinga – parduotuvės skiltis.

Druskininkų miestas turi daug kūrybiško miesto modelio⁵⁵ bruožų. Ryški rekreacinių, kūrybinių, kultūrinių, socialinių ir ekonominių procesų tarpusavio sąveika. Naujojoje ekonominėje geografijoje kultūros infrastruktūra, pramogos ir gyvensena pripažįstama itin svarbiomis, jei miestas nori patraukti ir išlaikyti išsilavinusius, talentingus, profesionalius darbuotojus ir bendroves, kuriose jie dirba (Glosienė, 2007: p. 13).

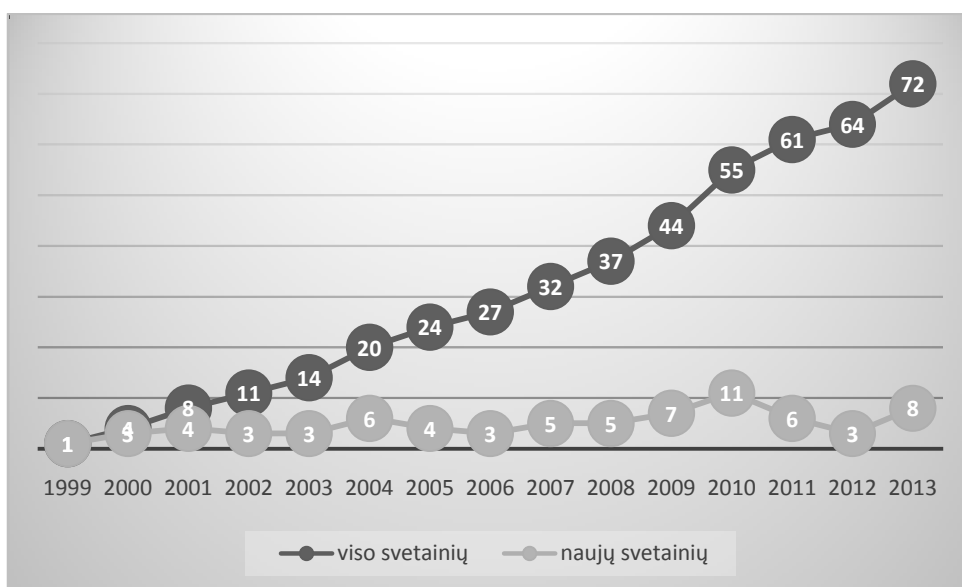
6 lentelėje išvardyti savivaldybių muziejai, gavę lėšų svetainei atnaujinti, jas panaudoja orientuodamiesi į naujausias skaitmeninių IKT taikymo muziejų veikloje tendencijas. Daug socialinės tinklaveikos įrankių turi atnaujintos savivaldybės – Kaišiadorių, Pasvalio, Telšių „Alkos“, Šiaulių „Aušros“ – muziejų svetainės. Savivaldybių muziejai yra priklausomi nuo steigėjų, savivaldybės administracijos. Jos ir muziejaus vadovybės bei darbuotojų veiklumas dažnai lemia tam tikro muziejaus situaciją. Pavyzdžiui, daug socialinės tinklaveikos įrankių turinti turininga ir nuolat atnaujinama Kaišiadorių muziejaus svetainė rodo, kad net išskirtinių paveldo objektų neturinčioje savivaldybėje galima sukurti modernų muziejų virtualioje erdvėje.

Lyderių gretose muziejų tipai įvairuoja, nėra ryški pirmaujančių takoskyra pagal muziejų tipus. Tarp daugiausia socialinės tinklaveikos įrankių turinčių yra 4 nacionaliniai, 3 respublikiniai, 5 savivaldybių ir 1 nevalstybinis muziejai. Lyderių

⁵⁵ Kūrybiško miesto modelis yra grindžiamas kūrybinės industrijos konceptu. Ja vadinama industrija, kuri remiasi individų kūrybingumu, gebėjimais, talentu ir kuri pajėgi kurti gerovę ir darbo vietas kurdamą ir naudodama intelektinės nuosavybės konceptą. Kūrybiško miesto modelis turi ekonominės ir socialinės regeneracijos impulsą; jame kultūra, kūryba, ieškojimai ir atvirumas yra iškeliami aukščiau nei kultūros išsaugojimo siekis (Glosienė, 2007).

personalo IKT kompetencijas patvirtina tai, kad visi LIMIS skaitmeninimo centrais regionuose pasirinkti muziejai – Jūrų, Šiaulių „Aušros“, M. K. Čiurlionio – išvardyti 6 lent. pateiktame sąraše.

Atmetus muziejus lyderius (18,57% visų muziejų), svetainėse, turinčiose nuo 9 iki 5 socialinės tinklaveikos įrankių, bendra šalies muziejų situacija yra prastesnė. Dauguma muziejų svetainių (81,43%) turi nuo 4 iki 1 įrankio socialinei tinklaveikai skatinti. To negalima paaiškinti faktu, jog Lietuvos muziejų svetainės sukurtos seniai, todėl techninės galimybės neleidžia jų papildyti antros kartos saityno įrankiais. Naudojantis stebėsenos sistema *Internet archyve waybackmachine*⁵⁶, nustatyta, kad apie pusę (48,61%) Lietuvos muziejų svetainių yra palyginti naujos, sukurtos nuo 2009 iki 2013 m. (24 pav.).



24 pav. Lietuvos muziejų svetainės, pirmą kartą užfiksuotos *Internet archyve wayback machine* stebėsenos sistemoje.

Nedidelis socialinę sąveiką skatinančių įrankių skaičius (1–24 kriterijai) svetainėse rodo, jog dauguma Lietuvos muziejų nesuvokia ir neišnaudoja interneto teikiamų daugiakryptės komunikacijos su lankytojais galimybių. Pagrindine svetainės funkcija laikomas informavimas apie tikrovėje

⁵⁶*Internet archyve wayback machine*. Prieiga per internetą: <<http://archive.org/web/>>.

egzistuojančio muziejaus ir darbuotojų kontaktus, administraciją, eksponatų sąrašus. Visa tai skirta muziejaus lankytojui pasirengti vizitui į tikrame pastate esantį muziejų. Aktyviai komunikuoti su lankytojais virtualioje erdvėje dauguma svetainių yra techniškai ir turinio prasme dėl nedidelio virtualių parodų skaičiaus ir prastos suskaitmenintų eksponatų kokybės visai nepritaikytos. Tai rodo, kad dauguma Lietuvos muziejų iki šiol pagrindine savo funkcija laiko eksponatų kaupimą ir saugojimą. Svetainę internete suvokia industrinės visuomenės gerokai veikiamo muziejaus 1.0 koncepto kontekste kaip autoritarišką, vienakryptę komunikacijos priemonę. Šie trūkumai yra sisteminės visos valstybės kultūros politikos problemos, kurias liudija iki šiol be didelių pakeitimų galiojantis ir industrinės visuomenės logikai pritaikytas 1995 m. Lietuvos Respublikos muziejų įstatymas. Dalyvaujamojo muziejaus priemonėms kurti ir įgyvendinti reikia papildomų išteklių. Dėl mažų, ypač savivaldybių, muziejų biudžetų nėra galimybės, siūlant konkurencingą privačiam sektoriui atlyginimą, įdarbinti IKT profesionalus.

Nedidelis siūlomų žaidimų ir modeliavimo, eksperimentavimo įrankių skaičius muziejų svetainėse patvirtina kitais tyrimais (Matkevičienė, Aleksandravičius, 2013) nustatytą problemą, kad virtualioje erdvėje su skirtingomis lankytojų grupėmis muziejai bendrauja vienodai, pirmenybę teikia vyresnio amžiaus W ir X kartų lankytojams. Tai, kad žaidimų skaičius svetainėse nedidelis, o ir patys žaidimai mažo interaktyvumo lygio, prastos grafikos, rodo, jog svetainės nepritaikytos jauniausiems lankytojams, Z kartai – vaikams. Forumų, pokalbių svetainių, komentavimo ir žymėjimo įrankių stoka trukdo muziejams gauti grįžtamąjį ryšį iš lankytojų, viešą, kritišką išorinį bei nepriklausomą veiklos įvertinimą. Visuomenė neturi galimybių įsitraukti į viešą muziejų veiklos vertinimą, kuris paliekamas tik pačiam muziejui ir atminties institucijas kuriojančios įstaigos LRKM ar savivaldybės administracijos kompetencijai. Tyrimo rezultatai parodė, jog Lietuvos muziejų komunikacija virtualioje erdvėje, per interneto svetaines, yra artimesnė ne dalyvaujamojo (muziejus 2.0), o pasyvesnio muziejaus 1.0 sampratai.

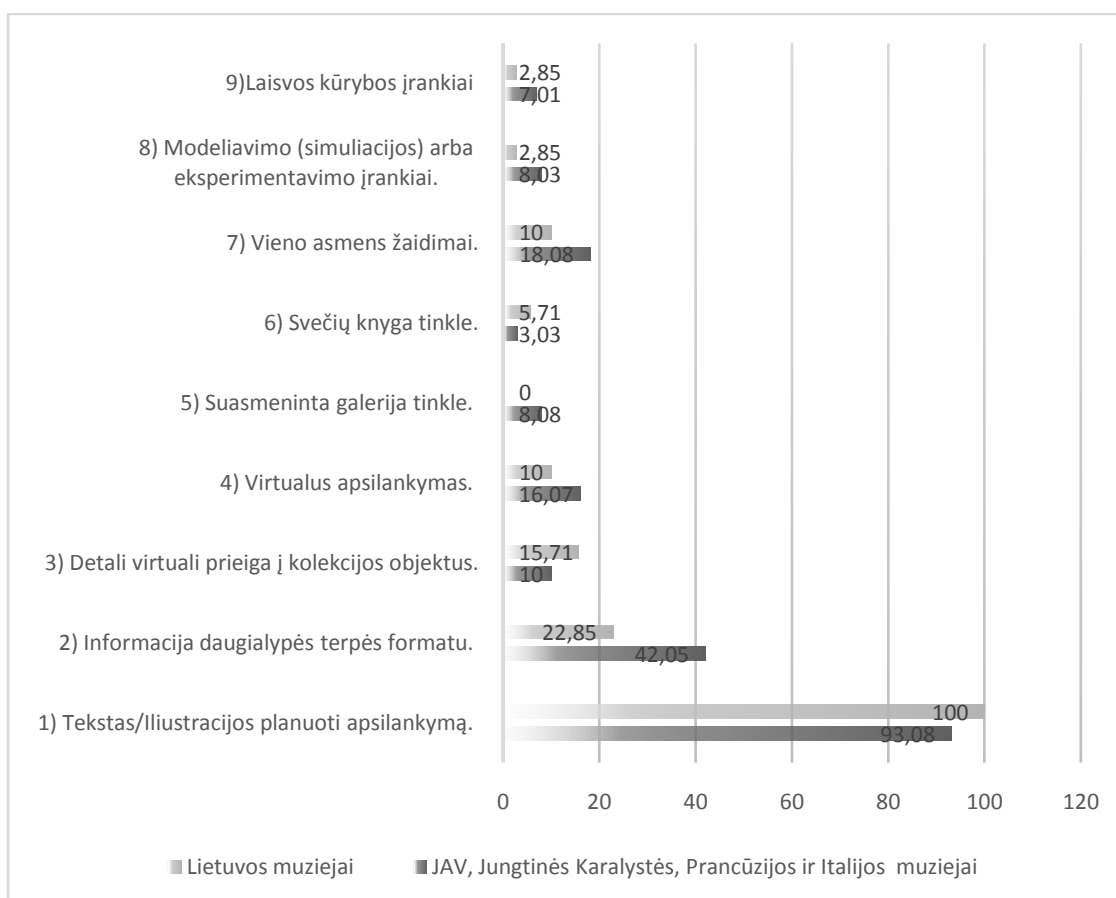
3.4. Lietuvos, JAV, Jungtinės Karalystės, Prancūzijos, Italijos ir Ispanijos muziejų svetainių socialinės tinklaveikos įrankių palyginimas

Įvertinus socialinės tinklaveikos įrankių skaičių Lietuvos muziejų interneto svetainėse, svarbu palyginti situaciją su užsienio muziejų padėtimi. Siekta nustatyti, ar iškeltos komunikacijos virtualioje erdvėje problemos būdingos tik Lietuvai, ar jos yra platesnio masto. 2013 m. pabaigoje Lietuvoje atliktą tyrimą nuo 2009 m. vykdė JAV, Jungtinėje Karalystėje, Prancūzijoje, Italijoje ir Ispanijoje (Lopez, Margapoti, Maragliano, Bove, 2010: p. 241) skiria ketverių metų laikotarpis. Sparčiai besikeičiančių skaitmeninių IKT kontekste tai ilgas periodas, per kurį galėjo įvykti didelių pokyčių. Disertacijos tyrimo duomenys rodo užsienio šalių padėties tendencijas, buvusias prieš ketverius metus. Disertacijos antroje dalyje nustačius, kad Lietuvos muziejai tik pastaraisiais metais įžengė į skaitmeninių IKT taikymo produktyvumo plokštumą, kurioje Vakarų muziejai atsidūrė anksčiau, situacijas palyginti galima nustatant, kiek dabartinė Lietuvos muziejų padėtis artima buvusiai Vakarų šalyse.

Pirmos kartos saityno socialinės tinklaveikos įrankių (1–9 kriterijai) naudojimo Lietuvos ir užsienio muziejų svetainėse palyginimas rodo, jog tendencijos yra panašios (25 pav.). Dauguma Lietuvos, JAV, Jungtinės Karalystės, Prancūzijos, Italijos ir Ispanijos muziejų (93,08%) svetainėse siūlė bazinę informaciją (tekstą ir paveikslėlius) lankytojams planuoti apsilankymą. Turinčių detalią virtualią prieigą Lietuvos (15,71%) ir užsienio muziejų (10%) svetainių santykis panašus, kaip ir turinčių svečių atsiliepimo knygą: Lietuvoje – 5,71%, užsienio šalyse – 3,03%.

Kiti duomenys rodo, kad jau 2008 m. Vakarų šalių muziejai geriau nei Lietuvos suvokė sąveikos su lankytojais naudą, skyrė jų grupes, ugdė kūrybiškumą. Antras pagal dažnumą buvo informacijos pateikimas daugialypės terpės formatu (42,05%). Šis rodiklis Lietuvos muziejų svetainėse buvo prastesnis (22,85%).

Užsienio muziejų svetainės turėjo daugiau vieno asmens žaidimų (18,06%), virtualaus apsilankymo priemonių (16,07%), laisvos kūrybos (7,01%) ir simuliacijos įrankių (8,03%). Lietuvos muziejai nuo užsienio šalių muziejų atsiliko pagal 2, 4, 5, 7, 8, 9 kriterijus. Didžiausias nesutapimas yra pagal 5 kriterijų (asmeninė lankytojo galerija), kurios neturėjo nė viena Lietuvos muziejaus svetainė. Pagal 1, 3, 6 kriterijus Lietuvos muziejų svetainės šiek tiek lenkė užsienio valstybių svetaines.



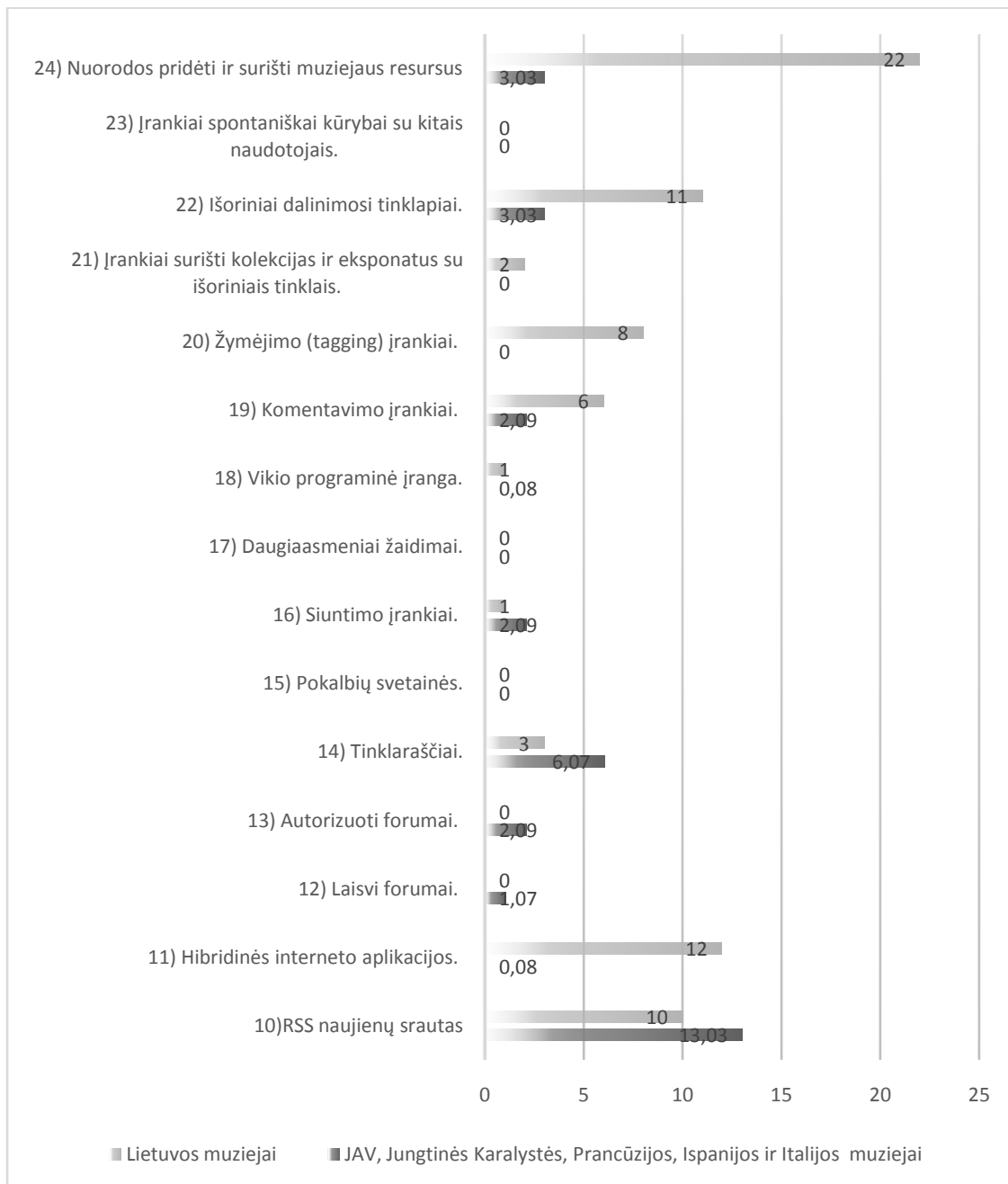
25 pav. Pirmos kartos saityno socialinės tinklaveikos įrankių (1–9 kriterijai) skaičius (%) Lietuvos, JAV, Jungtinės Karalystės, Prancūzijos, Ispanijos ir Italijos muziejų svetainėse.

Antros kartos saityno socialinės tinklaveikos (10–24 kriterijai) įrankių naudojimo Lietuvos ir užsienio šalių svetainėse duomenys (26 pav.) yra panašūs. Nė viena svetainė neturėjo daugiaasmenių žaidimų, pokalbių svetainių. Itin nedaug rasta

Vikio programinės įrangos (0,08%), laisvų (1,07%) ir autorizuotų (2,09%) forumų, įrankių kolektyvinei kūrybai (0,04%). Visa tai atspindi, kad ir Vakarų šalių muziejuose buvo muziejų sąveikos su didesnėmis lankytojų grupėmis trikdžių, nulemtų industrinei visuomenei būdingo vienakrypčio komunikacijos su lankytojais suvokimo. Be to, kai kurių įvardytų įrankių, pavyzdžiui, kolektyvinės kūrybos įrankių, nebuvo ir dėl sudėtingų diegimo techninių aplinkybių.

JAV, Jungtinės Karalystės, Ispanijos, Italijos muziejų svetainėse dažniausiai aptinkama RSS naujienų srauto šaltinių (13,03%), tinklaraščių (6,07%), išorinių dalijimosi (5,04%) bei surišimo su lankytojo asmeniniu tinklu (3,03%) įrankių. Tačiau jų dalis bendrame tirtų muziejų skaičiuje yra sąlyginai nedidelė, todėl galima teigti, jog šie įrankiai ir Vakarų šalių muziejuose tuo metu buvo retenybė.

Lyginant su Lietuvos padėtimi, Vakarų šalių muziejuose gerokai mažiau yra hibridinių modulių (0,08%), žymėjimo įrankių (0%), komentavimo galimybių (2,09%). Šiose ir kitose srityse (11, 18, 19, 20, 21, 22, 24 kriterijai) Lietuvos muziejų lyderiavimą galima paaiškinti tuo, kad užsienio muziejai tirti keleriais metais anksčiau – 2009 m. Per šį laiko skirtumą atsirado nemažų permainų, susijusių su IKT modernėjimu. Pavyzdžiui, daugelis Lietuvos muziejų svetainėse esančių žymėjimo, surišimo su kitais tinklais, dalijimosi, komentavimo įrankių yra surišti su „Facebook“ socialine medija, o jos plėtros mastai 2009 ir 2013 m. skiriasi.



26 pav. Antros kartos saityno (10–24 kriterijai) socialinės tinklaveikos įrankių skaičius (%) Lietuvos, JAV, Jungtinės Karalystės, Prancūzijos, Ispanijos ir Italijos muziejų svetainėse.

Užsienio mokslininkų teigimu, muziejų svetainėms būdingos kelios pagrindinės problemos (Cunlife, Kritou, Tudhope, 2001):

- dauguma jų sukurtos neturint aiškių tikslų ir nežinant paskirties;
- svetainės netiriamos siekiant išsiaiškinti, ar atitinka naudotojų poreikius ir norus;
- interneto svetainėse esančios pateiktys atkartoja turimas tikruose muziejuose. Neieškoma būdų jas pateikti kitaip, pavyzdžiui, naudojantis naujųjų medijų teikiamomis galimybėmis.

Taigi turima svetainė dar nereiškia, kad muziejus su lankytojais komunikuos efektyviau. Tačiau prastas jos turinys ir dizainas, socialinės tinklaveikos įrankių stoka gali turėti neigiamų padarinių. Tyrimai rodo, kad dėl neigiamos pirmo apsilankymo patirties svetainė gali prarasti 40% galimų pakartotinių apsilankymų (Cunlife, Kritou, Tudhope, 2001).

Nedidelis socialinei sąveikai įrankių skaičius Vakarų šalių ir Lietuvos muziejų svetainėse rodo, jog apskritai tiek Lietuvos, tiek JAV, Jungtinės Karalystės, Prancūzijos, Ispanijos, Italijos muziejų institucijos yra konservatyvios 1.0 muziejaus sampratos. Jų svetainių pagrindinis tikslas išlieka padėti lankytojui planuoti vizitą į tikrą muziejų.

3.5. Virtualių apsilankymų apskaitos problemos Lietuvos muziejų svetainėse

Nustačius Lietuvos, JAV, Jungtinės Karalystės, Prancūzijos, Ispanijos ir Italijos muziejų interneto svetainėse pateikiamų socialinės tinklaveikos įrankių skaičių, buvo svarbu išsiaiškinti, koks jo poveikis virtualių lankytojų charakteristikoms. Kiekybinis veiksmingos komunikacijos rodiklis yra muziejaus svetainės pritraukiamų virtualių lankytojų skaičius. LRKM statistikos duomenis apie muziejų lankytojus (bendrus ir virtualius) renka, kaupia ir viešina nuo 2002 m. Tiriant siekta palyginti virtualių ir bendrų apsilankymų muziejuose skaičius ir pagal juos sudaryti koeficientą, reikalingą padėties žemėlapiui braižyti arba muziejų klasterizuoti. Tačiau, išnagrinėjus LRKM duomenis, kilo šių problemų:

- Dalis muziejų nenuosekliai vedė apskaitą ir LRKM pateikinėjo virtualių apsilankymų skaičius. M. K. Čiurlionio dailės muziejus ataskaitas apie virtualius lankytojus pateikinėjo nuo 2002 iki 2006 m. Po to lankytojus fiksuoti liovėsi. Kiti muziejai virtualių apsilankymo ataskaitų apskritai nepateikinėjo. Raseinių krašto istorijos muziejus, kurio svetainės buvimą internete stebėsenos sistema *Internet archyve waybackmachine* rodo nuo 2007 m., iki 2013 m. nebuvo pateikęs nė vienos ataskaitos apie virtualius lankytojus.
- Neaišku, ką konkretus muziejus laiko virtualiu lankytoju, ar muziejaus svetainės unikalių lankytojų⁵⁷ skaičių ar svetainės tinklalapio atsivertimą. LRKM statistikos duomenys rodo, kad vienur lankytojai kasmet skaičiuojami šimtais ir tūkstančiais (pagal unikalius lankytojus), kitur dešimtimis tūkstančių (pagal svetainės tinklalapių atsivertimus).
- Kai kurie muziejai, skaičiuodami kasmetinius apsilankymus, prie praėjusių metų virtualių lankytojų skaičiaus pridėjo naujų ataskaitos metų apsilankymų skaičių. Kiti pateikė tik konkrečių metų virtualių lankytojų skaičių. Pirmuoju atveju statistika iškreipiama, ataskaitose nematyti muziejaus svetainės lankomumo pokyčių. Pavyzdžiui, LRKM ataskaitoje nurodoma, jog 2012 m. Žemaičių vyskupystės muziejaus svetainė sulaukė 119 tūkst. virtualių lankytojų, nors, palyginus šį skaičių su muziejaus 2011 m. LRKM teiktais duomenimis, akivaizdu, jog skaičius yra suminis daugelio metų, gautas prie 2011 m. lankytojų skaičiaus – 109 tūkst. – pridėjus 2012 m. lankytojus – 10 tūkst. Padėtis pasikeitė 2013 m. LRKM ataskaitose įvedus konkretų lankytojų fiksavimo laikotarpį – ataskaitinius metus.
- Lankytojų skaičius dažniausiai rodo tik svetainės pradžios tinklalapio (angl. *Homepage*) atsivertimų ar jo unikalių lankytojų skaičių. O giliau

⁵⁷Unikalūs lankytojai skaičiuojami pagal jų unikalius IP adresus ir yra apskaitomi tik kartą, neįtraukiami pakartotiniai apsilankymai toje pačioje svetainėje. [interaktyvus] [žiūrėta 2014 m. liepos 1 d.] Pagal<http://www.webopedia.com/TERM/U/unique_visitor.html>.

muziejų svetainėse esančių virtualių parodų, socialinės tinklaveikos įrankių lankytojai ir naudotojai neapskaitomi. Kokią prasmę tada, vertinant muziejų veiklą, turi svetainės pradžios tinklalapio lankytojų skaičiavimas ir viešas pateikimas. Dalis jų galėjo patekti atsitiktinai ar ieškojo tik informacijos, tarkime, muziejaus adreso, telefono numerio. Tokia muziejų veiklos virtualioje erdvėje vertinimo praktika prieštarauja pagrindiniam muziejinės komunikacijos principui – pateikti ir interpretuoti autentiškus objektus (Waidacher, 2007: p. 164). Svarbiau nei apsilankymų svetainėje skaičius yra lankytojų ten praleidžiamas laikas, jų ir muziejaus sąveika muzealiniame kontekste. Didelis muziejaus svetainės lankytojų skaičius būtų vertinamas visai kitaip, jeigu būtų žinoma, kad daugelis apsilankiusiųjų ten naršė vos minutę.

Virtualių lankytojų skaičių mėginta nustatyti pagal muziejų svetainėse viešai prieinamus lankytojų skaitiklių rodmenis. Tiriant paaiškėjo, kad juos turi nedidelė dalis – 16 muziejų svetainių (23,1% muziejų turinčių svetainę). 16 iš jų informacija pateikiama tik apie svetainės atsivertimų skaičių. Unikalių lankytojų skaičių pateikia tik 4 muziejų svetainių skaitikliai (Lietuvos nacionalinio, Lazdijų, Utenos ir Vilkaviškio muziejų). LRKM pateikiami duomenys rodo, kad kiti muziejai svetainių lankytojus skaičiuoja, bet neaišku, kokiais būdais jie tai daro.

Palyginus LRKM ataskaitų ir skaitiklių pateikiamus duomenis, nustatyta, kad kai kuriais atvejais jie visiškai nesutampa. Pavyzdžiui, Lietuvos nacionalinio muziejaus LRKM ataskaitose 2003–2012 m. suminis virtualių lankytojų skaičius yra 617 907. O 2013 m. gruodžio mėn. Lietuvos nacionalinio muziejaus svetainės skaitiklis rodė didesnę svetainės atvertimų skaičių – 2 489 548 (per metus padidėjimas milijonu negalėjo susidaryti), bet mažesnę, nei pateikiama LRKM ataskaitoje unikalių lankytojų skaičių – 570 008 (šis skaičius panašus į pateikiamą ataskaitoje, tačiau mažesnis). Dėl šių neatitikimų moksliskai objektyviai vertinti ir tyrime remtis LRKM ir muziejų svetainių skaitiklių duomenimis apie virtualius lankytojus yra neįmanoma, nes jie rodo tik pačias bendriausias procesų tendencijas, pavyzdžiui, virtualių apsilankymų muziejuose augimą apskritai.

Nustatyti svetainių lankytojų skaičių planuota „Google analytics“ programa, tačiau, norint ją įdiegti, būtinas muziejaus sutikimas analitinei įrangai ir stebėtoju suteikti prieigą prie duomenų. Susitarti dėl to su 71 Lietuvos muziejumi būtų problemiška, žinant, kad muziejai nėra atviri, pavyzdžiui, teikia nepilnas ataskaitas, net juos prižiūrinčiai valstybės institucijai – LRKM.

Nenuoseklus ir fragmentiškas duomenų apie virtualius lankytojus rinkimas, svetainės lankytojų skaitiklių ir kitos stebėsenos įrangos nebuvimas rodo, kad Lietuvos muziejai dar menkai vertina, supranta, nagrinėja savo virtualius lankytojus. Internetu gausu nemokamos programinės svetainių stebėsenos įrangos, bet įdiegti jos neskubama. Dauguma muziejų nejaučia vidinio poreikio ir nepatiria išorės spaudimo gerinti komunikaciją virtualioje erdvėje, jiems nepakanka darbuotojų kompetencijų efektyviai dirbti su šiomis technologijomis.

Yra ir nepasitikėjimo skaitmeninėmis IKT. Virtualios paslaugos ir lankytojai laikomi mažiau vertingais nei tikros parodos svečiai ir tradicinės paslaugos muziejaus pastate. Pavyzdžiui, prekyba suvenyrais ir atributika iki šiol vyksta tik muziejų pastatuose, bet ne internetinėse parduotuvėse muziejų svetainėse.

Virtualių lankytojų statistikos apskaitos problematika atskleidžia ir LRKM poziciją – orientaciją į skaičius, bet ne į muziejų veiklos kokybę. Kai nėra muziejų virtualioje erdvėje objektyvių vykdomos komunikacijos įvertinimo duomenų, sudėtinga kurti ir vystyti šių atminties institucijų plėtros strategijas ir vertinti veiklą.

Kitokia padėtis yra su tradiciniais „tikrais“ apsilankymais. Jie LRKM ataskaitose yra kruopščiai vedami, skiriami pavieniai lankytojai ir grupės, moksleivių apsilankymai. Tai rodo, kad muziejai ir LRKM labiau vertina tradicinį apsilankymą, kaip teikiančią konkrečią aiškiai matomą ir išmatuojamą naudą – pinigų už parduotą bilietą ar paslaugą. „Nematomą“ socialinį ar intelektualinį kapitalą kuriantis virtualus apsilankymas yra menkai suvokiamas. Vakarų šalyse – JAV, Kanadoje, Jungtinėje Karalystėje – atminties institucijos suvokia savo reikšmę kuriant tinklaveikos visuomenės intelektualinį kapitalą ir skaitmenines technologijas pasitelkia jam aktyvinti. Visa tai lydi ryškūs pokyčiai muziejų organizacinėje ir darbo praktikos kultūroje.

3.6. Virtualūs apsilankymai Lietuvos muziejų interneto svetainėse remiantis *Alexa* stebėsenos sistema

Nustačius, kad anksčiau įvardytais būdais surinkti empirinių duomenų apie muziejų svetainių lankytojų charakteristikas neįmanoma dėl duomenų prieštaravimo, skaičiavimo metodikos nevienodumo ar siauros imties, nuspręsta pasinaudoti visoms savarankiškomis svetainėms tinkama tirti svetainių stebėsenos sistema *Alexa* (prieiga <http://www.alex.com/>). Šią nemokamą ir viešai prieinamą paslaugą siūlo pasaulinei elektroninės prekybos lyderei, tarptautinei *Amazon.com Inc.* bendrovei priklausanti įmonė *Alexa Internet Inc.*, veikianti nuo 1996 m. Pavadinimas įmonei parinktas pagal Aleksandrijos biblioteką, buvusią didžiausia žinių saugykla senovės pasaulyje ir brėžiant paraleles su pasaulinio tinklo galimybe tapti tokia vieta šiandien.

Alexa sistemos svetainių lankomumo rodikliai grindžiami duomenimis, gaunamais iš milijonų interneto naudotojų per 25 tūkst. automatiškai integruotų skirtingų interneto naršyklių (Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome) papildinių. Papildomai renkami tiesioginiai duomenys iš svetainių, naudojančių *Alexa* siūlomas mokamas išplėstinės stebėsenos paslaugas.

Informacija apie svetaines, kuriose naršė naudotojai, tada yra perduodama į pagrindinį *Alexa* serverį toliau saugoti ir apdoroti (Rosebrock, 2006: p. 232). Remiantis gautais duomenimis, svetainės klasifikuojamos, sudaromas populiariausių reitingas. Jis yra apskaičiuojamas pagal apytikslius kasdienių unikalių lankytojų ir svetainės tinklalapių atsivertimų skaičius. Populiariausių reitingai klasifikuojami pagal atskiras šalis (pvz., JAV, Lietuva), raktažodžius (pvz., muziejus, biblioteka) bei kategorijas (pvz., menas, mokslas). *Alexa* sistemoje svetaine laikomas domenas⁵⁸ (angl. *domain*), t.y. Lietuvos dailės muziejaus <http://www.ldm.lt/index.htm> ir Palangos Gintaro muziejaus <http://www.ldm.lt/PGM/Index.htm> svetainės laikomos viena, esančia tame

⁵⁸ Domenas (angl. *domain*) – aukščiausiasis interneto vardų hierarchijos lygmuo. Domenas išreiškia kraštinę dešiniąją interneto adreso dalį. Pagal: Aiškinamasis telekomunikacijų terminų žodynas, Vilnius, 2004, p. 40.

pačiame domene *ldm.lt*. Išimtyms taikomos asmeninems ir prieglobos⁵⁹ svetainėms. Svetainė Jūrų muziejus <http://www.muziejus.lt/> ir jos tinklaraštis <http://jurumuziejus.blogas.lt/> reitinguojami atskirai.

Svetainė, turinti geriausią unikalių lankytojų ir tinklalapių atsivertimų derinį *Alexa*, reitinguojama pirma. Duomenys nuolat atnaujinami, o reitingai sudarinėjami kas 3 mėnesius. *Alexa* metodologija nuolat tobulinama – keičiami skaičiavimo algoritmai ir plečiama iš naršyklių gaunamų duomenų bazė. 2013 m. *Alexa* sistemoje buvo saugomi duomenys apie 30 mln. pasaulio interneto svetainių⁶⁰. Kas mėnesį ja nuskaitomi 4–5 mlrd. interneto svetainių tinklalapių ir archyvuojamas 1 terabaitas informacijos.

Alexa sistema yra vienintelis tokios plačios aprėpties, nemokamas ir laisvai prieinamas interneto svetainių stebėsenos įrankis, leidžiantis matyti ir įvertinti bendras virtualių apsilankymų charakteristikas. *Alexa* sistema sudaro alternatyvą „Google“ bendrovės teikiamiems interneto analitikos produktams ir demokratizuoja svetainių stebėsenos procesą (Young, 2013: p. 191). Jos privalumas prieš „Google analytics“ yra tai, kad šia sistema galima neribotai stebėti bet kurią svetainę, o ne vien savo, kaip daro „Google“ sistema, reikalaujanti stebėtojo ir stebimos svetainės registravimosi bet kuriai informacijai gauti (Brown, 2009: p. 142).

2013 m. gruodžio mėnesį *Alexa* sistemoje atlikus paiešką, rasta informacijos apie 70 Lietuvos muziejų interneto svetainių (žr. 4 priedą). Kitos į ją nepateko dėl per mažo lankomumo, todėl patekimo į *Alexa* sistemą faktas taip pat yra reikšmingas svetainės lankomumo rodiklis. Iš kiekvienos svetainės gautų duomenų skaičius skyrėsi. Daugiau jų pateikta apie dažniausiai interneto vartotojų naršyklėse ieškomų muziejų svetaines.

Atmetimo rodiklis (angl. *bounce rate*) *Alexa* sistemoje rodo virtualių lankytojų išėjimų iš svetainės, vos į ją patekus, skaičių (%). Šis rodiklis yra svarbus

⁵⁹ Priegloba (angl. *hosting*) – paslaugų arba vietos ištekliams suteikimas kam nors kitam savame kompiuteryje, savoje svetainėje, duomenų saugykloje. Pagal V. Žalkauskas. Šiuolaikinių kompiuterių programų ir tinklų žodynas, Vilnius, 2003, p. 108.

⁶⁰ Pagal *Alexa* duomenis. Prieiga per internetą: <http://www.alexa.com/company>.

svetainės veiksmingumo matas, rodantis, kiek laiko lankytojai praleidžia svetainėje. Mažesni rodiklio rodmenys reiškia, kad lankytojai neapsiriboja vien pagrindinės informacijos (vieta, darbo laikas, kontaktai) apie muziejų ieška, o naršo giliau, domisi pateikiamu muzealiniu turiniu. Kuo svetainės atmetimo rodiklis didesnis, tuo mažiau virtualių lankytojų joje užsibūna ir greičiau palieka svetainę, nes jos turinys ne itin įdomus.

Tiriant rastas keturių Lietuvos muziejų svetainių (Lietuvos nacionalinio, Lietuvos dailės, Valdovų rūmų ir Molėtų krašto) atmetimo rodiklis (7 lent.). 3 iš jų yra vienos seniausiai svetainės turinčių, didžiausių, daugiausia lankytojų ir gerai finansuojamų nacionalinių muziejų svetainės, todėl pagal jų rodiklius galima susidaryti tam tikras įžvalgas.

Muziejus	Atmetimo rodiklis
Lietuvos nacionalinis muziejus	90,9%
Lietuvos dailės muziejus	35,3%
Nacionalinis muziejus Lietuvos Didžiosios Kunigaikštystės valdovų rūmai	11,8%
Molėtų krašto muziejus	17%

7 lent. Lietuvos muziejų interneto svetainių atmetimo rodikliai (%) 2013 m. gruodžio mėn.

7 lent. rodo, kad lankytojai greitai palieka Lietuvos nacionalinio muziejaus svetainę. Lietuvos dailės muziejaus (LDM) ir Valdovų rūmų svetainėse užsibūnama ilgiau. Gerą Lietuvos dailės muziejaus ir Valdovų rūmų poziciją bei Nacionalinio muziejaus patekimą į *Alexa* sistemą galima pagrįsti dideliu socialinės tinklaveikos įrankių skaičiumi svetainėse (žr. 6 lent.), o Valdovų rūmų

atotrūkę nuo kitų nacionalinių – susidomėjimu, kilusiu po šio bene reikšmingiausio Lietuvos muziejaus, atgavus nepriklausomybę, atidarymo lankytojams 2013 m.

Sunku paaiškinti žemą (gerą) Molėtų muziejaus svetainės atmetimo rodiklį, nes ji neturi daug socialinės tinklaveikos įrankių, kokybiško turinio virtualių parodų, leidžiančių muziejaus lankytojams joje užsibūti. Atsakant į klausimą, kas lemia tokius Molėtų muziejaus rodiklius – lankytojų gausa ar jų ryšiai su muziejumi, – palyginti jo ir Lietuvos nacionalinio muziejaus skaitiklių duomenys apie tinklalapių atsivertimų skaičių 2014 m. sausio mėn. (8 lent.).

2014 m. sausio	Molėtų muziejaus svetainės tinklalapių atsivertimų skaičius	Lietuvos nacionalinio muziejaus svetainės tinklalapių atsivertimų skaičius
1 d.	3	763
2 d.	11	1598
3 d.	13	1615
4 d.	4	1178
5 d.	6	832
6 d.	16	1562
7 d.	12	1700
8 d.	5	1691
9 d.	7	1774
10 d.	11	1418
11 d.	3	731
12 d.	1	942
13 d.	9	1662
14 d.	17	1751
15 d.	12	1527
16 d.	10	1883

17 d.	9	1385
18 d.	6	614
19 d.	1	108

8 lent. Molėtų ir Lietuvos nacionalinio muziejų svetainių tinklalapių atsivertimų skaičius 2014 m. sausio mėn.

8 lent. duomenys rodo, jog žemą (gerą) Molėtų muziejaus svetainės atmetimo rodiklį lemia ne lankytojų gausa, bet tai, jog keli pavieniai žmonės (muziejaus darbuotojai ar ištikimiausi lankytojai) nuolat jame lankosi ir praleidžia daug laiko, nes gausių ar kokybiškų virtualių parodų, daug socialinės tinklaveikos įrankių svetainėje nėra.

Kitas *Alexa* sistemoje pateikiamas rodiklis yra kasdienis unikalaus lankytojo peržiūrimų svetainės tinklalapių skaičius (angl. *Daily Pageviews per Visitor*). Didesnis peržiūrų skaičius rodo svetainės turinio patrauklumą lankytojams. *Alexa* sistemoje rasta duomenų apie 4 nacionalinius (100% turinčių svetainę), 12 respublikinių (iš 16), 15 savivaldybių (iš 43) ir 4 nevalstybinius (iš 7) muziejus (9 lent.). Unikalus Lietuvos muziejų svetainių lankytojas kasdien vidutiniškai peržiūri nedaug – vos 2,44 svetainės tinklalapio. Šie duomenys rodo, jog lankytojai ieško informacijos, o ne dalyvauja muziejinės komunikacijos procese, vykstančiame per muzealijas.

Muziejaus svetainė	Unikalaus lankytojo kasdien peržiūrimų tinklalapių skaičius
Lietuvos nacionalinis muziejus	1,5
Lietuvos dailės muziejus	2,4
Nacionalinis M. K. Čiurlionio dailės muziejus	1
Nacionalinis muziejus Lietuvos	3,9

Didžiosios Kunigaikštystės valdovų rūmai	
Valstybinis Vilniaus Gaono žydų muziejus	2
Kauno IX forto muziejus	4
Maironio lietuvių literatūros muziejus	2
Lietuvos aviacijos muziejus	2
Lietuvos liaudies buities muziejus	3
Trakų istorijos muziejus	1
Valstybinis Kernavės archeologijos ir istorijos muziejus	2
Lietuvos teatro, muzikos ir kino muziejus	3
Kauno T. Ivanausko zoologijos muziejus	3
Lietuvos jūrų muziejus	3,4
Žemaičių vyskupystės muziejus	1
Lietuvos švietimo istorijos muziejus	1
A. Baranausko ir A. Vienuolio- Žukausko memorialinis muziejus	1
Rašytojo Thomo Manno memorialinis muziejus	5
M. ir K. Petrauskų lietuvių muzikos muziejus	1
Biržų krašto muziejus „Sėla“	1
Daugyvenės kultūros istorijos	1

muzejus-draustinis	
Kauno miesto muziejus	1,5
Kaišiadorių muziejus	1
Lazdijų krašto muziejus	1
Mažosios Lietuvos istorijos muziejus	1
Molėtų krašto muziejus	5,2
Neringos istorijos muziejus	1,5
Panevėžio kraštotyros muziejus	1,4
Prienų krašto muziejus	1
Rokiškio krašto muziejus	2,8
Šilutės muziejus	14
VšĮ Grūto parkas	2
VšĮ Europos parkas	4
VšĮ Lietuvos energetikos muziejus	3
Žaislų muziejus	1

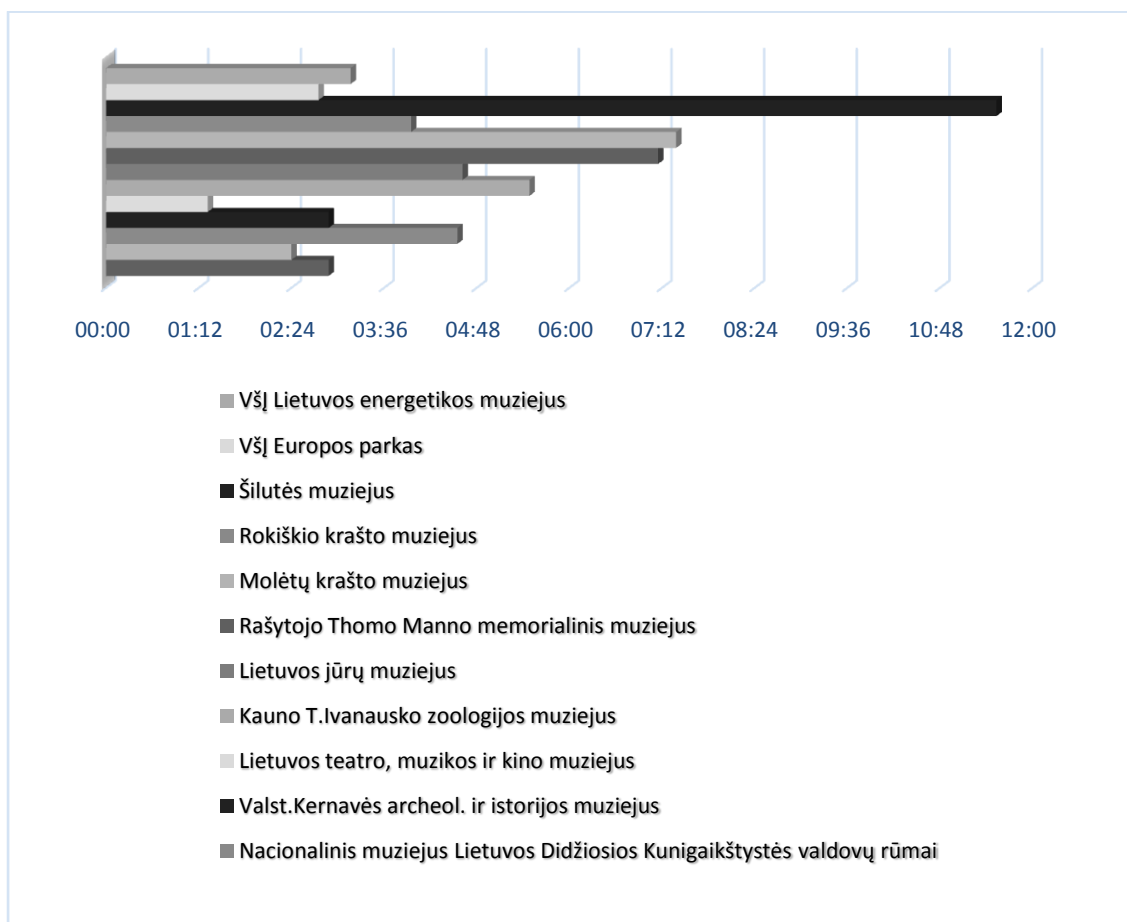
9 lent. Unikalaus lankytojo kasdien peržiūrimų svetainės tinklalapių skaičius Lietuvos muziejų svetainėse 2013 m. gruodžio mėn.

9 lent. rodo, kad lankytojai giliausiai naršo (nuo 14 iki 3,4 atsivertimų) Šilutės, Molėtų krašto, Europos parko, Kauno IX forto, Lietuvos Didžiosios Kunigaikštystės valdovų rūmų, Lietuvos jūrų muziejaus svetainių tinklalapiuose. Ypač didelis atotrūkis tarp Šilutės (14 atsivertimų) ir kitų muziejų. Tai negalima grįsti socialinę tinklaveiką turinčių įrankių gausa (Šilutės muziejus jų turi vidutiniškai 3), skaitmeninių technologijų taikymo patirtimi (svetainė įkurta palyginti neseniai – 2011 m.). Muziejus atspindi Prūsijos ir Mažosios Lietuvos tematiką, aktualią turistams iš Vokietijos. Nors svetainėje numatyta informaciją pateikti vokiečių kalba, bet ji yra labai menka, tad užsieniečiai, ieškodami

aktualios informacijos, naršo lietuviškoje svetainės versijoje. *Alexa* sistema rodo, kad antra pagal surišimą su muziejaus svetaine yra Lietuvos paskyra www.wikitravel.org svetainėje. Joje Šilutės muziejaus kontaktai pateikiami šalia informacijos apie buvusią Antrojo pasaulinio karo ir sovietinės reokupacijos laikų koncentracijos stovyklą Macikų kaime, kuriame buvo kalinami sąjungininkų lakūnai, vėliau vokiečių karo belaisviai, galiausiai Lietuvos gyventojai, neįtikę sovietų valdžiai. Tai, jog ši istorinės atminties vieta svarbi pasauliniu mastu, rodo ir jos puslapis „Wikipedijoje“ anglų kalba su nuorodomis į šaltinius apie stovyklos istoriją anglų kalba.

Europos parko, Kauno IX forto, Lietuvos Didžiosios Kunigaikštystės valdovų rūmų, Lietuvos jūrų muziejaus gilų svetainės naršymą galima pagrįsti juose turimų socialinei sąveikai tinkamų įrankių gausa. Visi šie muziejai patenka tarp daugiausia tokių įrankių turinčių svetainių (žr. 6 lent.).

Alexa sistemoje pateikiamas kasdienis lankytojų svetainėje vidutiniškai praleidžiamas laikas minutėmis ir sekundėmis. Duomenys sistemoje yra apie 3 nacionalinių (iš 4), 4 respublikinių (iš 12), 4 savivaldybių (iš 15), 2 nevalstybinių (iš 4) Lietuvos muziejų svetaines. 27 pav. rodo, kad lankytojai Lietuvos muziejų svetainėse naršydami užtrunka vidutiniškai 4 min. Ilgiausia yra Šilutės, Molėtų muziejų lankytojų naršymo svetainėje trukmė, kurios priežastys paaiškintos. Thomo Manno muziejaus svetainė turi 3 socialinės tinklaveikos įrankius, bet ilga jos naršymo trukmė susijusi ir su užsienio turistų srautais, ir su turtingu svetainės turiniu (kokybiškos virtualios parodos, garsių autorių straipsniai), ir su kultūrinės industrijos funkcijomis: Thomo Manno muzikos festivaliu, kitais kultūros renginiais Nidoje, kurių vienu iš centrų yra šis muziejus. Tado Ivanausko muziejaus svetainė nepasižymi turtingu turiniu ir socialinės tinklaveikos įrankiais. Bet yra vienas populiariausių Lietuvoje pagal „Google“ naršyklės užklausas (12 lent.).



27 pav. Lietuvos muziejų svetainių lankytojų kasdien praleidžiamas laikas 2013 m. gruodžio mėn.

Muziejų svetainių lankymo trukmę padeda įvertinti *Alexa* sistemos duomenys apie populiariausias svetaines Lietuvoje. 10 lent. duomenys rodo, jog ilgiausiai lankytojai užtrunka socialinėse medijose, teikiančiose plačias socialinės tinklaveikos galimybes, todėl norėdami pailginti sąveikos su lankytojais trukmę muziejai komunikacijai virtualioje erdvėje turi dažniau pasitelkti į pagalbą socialines medijas arba savarankiškai kurti panašius produktus socialinę mediją panaudodami kaip priegą.

2013 m. gruodžio mėn. nė vienas muziejus nepateko į 500 populiariausių Lietuvos svetainių *Alexa* sistemoje sąrašą. Arčiausia jo buvo Lietuvos dailės muziejaus svetainė, reitinguota 6056 Lietuvoje. Panašioje pozicijoje – 6899 – atsidūrė Nacionalinė Martyno Mažvydo biblioteka. Šių įstaigų matomumas sistemoje yra neatsitiktinis. Disertacijos antroje dalyje išsamiai buvo aptartas

Lietuvos dailės muziejaus ir Nacionalinės Martyno Mažvydo bibliotekos vaidmuo taikant skaitmenines IKT. Kiti Lietuvos muziejai *Alexa* sistemoje nėra reitinguojami dėl per mažo svetainių lankomumo.

Svetainės eiliškumas pagal populiarumą Lietuvoje	Atmetimo rodiklis	Peržiūrimų svetainės tinklalapių skaičius	Vidutiniškai praleidžiama laiko
1. Facebook.com	20,6	14,89	29:57:00
2. Google.lt	17	12,36	9:25
3. Youtube.com	31,7	11,92	17:47
4. Google.com	16,8	20,15	18:41
5. Delfi.lt	29,9	6,48	12:24
6. 15min.lt	39,5	4,16	8:52
7. lrytas.lt	35	4,59	9:13
8. ask.fm	27,7	9,63	12:38
9. yahoo.com	30,9	5,88	7:57
10. wikipedia.org	54,1	3,61	04:27

10 lent. Populiariausios interneto svetainės Lietuvoje pagal *Alexa* sistemos duomenis 2013 m. gruodžio mėn.

Retas atminties institucijų fiksavimas ir žemos pozicijos reitinguose rodo, jog šių laikų visuomenei atminties institucijų veikla mažai rūpi. *Alexa* sistemos pasauliniuose reitinguose pirmauja socialinės medijos, paieškos sistemos, naujienų ir pornografinės svetainės, elektroninės parduotuvės ir kt. Vienas iš didžiausių Europos Sąjungoje ir pasaulyje skaitmeninių paveldo projekto portalų www.europeana.eu yra tik 51 000 vietoje pasaulyje su 62,6% atmetimo rodikliu ir labai trumpu – 1 min. 33 sek. vidutiniškai lankytojo praleidžiamu laiku.

Šios tendencijos atspindi filosofo Jeano Baudrillardo apibūdintus klaidingai su tinklaveikos visuomene tapatinamos vartotojų (industrinės) visuomenės bruožus ir fenomenus: masinę žiniasklaidą, reklamą, prekybos centrus ir kt. Vartotojų visuomenės pagrindinis dėmuo yra ne gamyba, gamybinės galios, darbo įrankiai ir pan., o vartojimas, kuris tapo veiksniumi, lemiančiu individo socialinį statusą,

saviraišką ir savimone (Baudrillard, 2010). Moksliskai nepaaiskinta, kiek sutampa ir kiek prieštarauja viena kitai M. Castellso ir J. Baudrillardo tinklaveikos ir vartotoju visuomeniu teorijos. Esminis skirtumas yra tas, jog, kitaip nei M. Castellsas, J. Baudrillardas iš esmės neigiamai vertino skaitmenines IKT ir jų poveikį. Prancūzų filosofo Jeano Baudrillardo šiuolaikinės medijų teorijos pagrindą sudaro prielaida, esą medijos ir visa apimantis simuliacijos⁶¹ procesas teigia iš esmės naują patirtį, naujos rūšies komunikaciją, o kartu – naujo pobūdžio socialumą ir tokią istorinę epochą, kuri vargu ar gali būti palyginama su ankstesniosiomis (Baudrillard, 1983). Pasak J. Baudrillardo, įsigali visa apimanti komunikacijos ekstazė, kai visa tampa pernelyg matoma. Naujų medijų efektai uzurpuoja ir atskirų individų, ir plačiųjų liaudies masių sąmonę, steigdami naują komunikacijos ir subjektyvumo formą, kur pastarieji „prisotinami“ perteklinės (dezin)informacijos, įvaizdžių ir įvykių. Tokia komunikacijos ekstazė naikina bet koki kritinį atstumą naujų medijų efektų atžvilgiu ir įsigali šiuolaikinis technonešvankumas, vidujiškumo, subjektyvumo ir privatumo kategorijas suliejantis su jų priešybėmis (Barevičiūtė, 2008: p. 67). Tinklaveikos visuomenei netinka vartotoju visuomenės apibūdinimas dėl pačios vartojimo sampratos pokyčių. Tinklaveikos visuomenėje vartojimas įgyja „potyrio ekonomikos“ bruožų. „Hipergreitoje tinklo ekonomikoje nebėra pardavėjų ir pirkėjų, yra prieigos tiekėjai ir klientai, įsigyjantys ne nuosavybę, o prieigą prie jos. Be to, itin vertinamas potyris, todėl parduodamas ir perkamas ne automobilis, kompaktinė plokštelė ar knyga, o malonumas vairuoti, klausytis, skaityti“ (Glosienė, 2007: p. 10).

Problema, kaip reaguoti į kylančius vartotoju visuomenės iššūkius, aktuali atminties institucijoms. Salonis Mathuras, remdamasis Gugenhaimo muziejaus pavyzdžiu, mėgino paaiskinti, koks vaidmuo muziejams tenka vartotoju visuomenės ir globalizacijos sąlygomis (Mathur, 2005). Autorius pritaikė amerikiečių sociologo Georgo Ritzerio sukurta „makdonaldizacijos“ terminą, skirtą apibūdinti plataus masto sociokultūriniais procesams, kurie, panašiai kaip greitojo maisto restoranai,

⁶¹ Simuliacija (lot. *simulatio*) – tai melagingas vaizdavimas siekiant suklaidinti, apgauti, apsimetimas. J. Baudrillardo medijų filosofijos kontekste tradicinė šio termino vartoseną modifikuojama ir juo nusakomas dirbtinis tikrovės išryškinimas, (pa)dauginimas, hiperbolizavimas, „santirštis“. Visuotinis simuliacijos procesas, anot mąstytojo, pačiai tikrovei daro destruktvią įtaką – empirinė tikrovė nenyksta ir jos vietą užima virtualioji hiperrealybė (Barevičiūtė, 2008).

ima vyrėti vis platesniuose JAV ir likusio pasaulio sektoriuose. S. Mathuras muziejų aplinkai priskiria „makgugenhaimo“ efekto terminą ieškodamas Gugenheimo muziejaus tarptautinėje veikloje (kuriamas Gugenheimo muziejų tinklas visame pasaulyje) sąsajų su Vakarų kapitalistinės įtakos, multinacionalinių bendrovių veikla.

Paradoksalu, kad šiandien Lietuvos muziejai patiria spaudimą orientuotis ne į tinklaveikos, bet į industrinės (vartotojų) visuomenės poreikius. Ekonomistė Margarita Starkevičiūtė mėgino įvertinti muziejų pelningumą, o ne atliekamas viešojo sektoriaus funkcijas (Starkevičiūtė, 2001). Tai rodo, kad muziejų steigėjai (valdžios įstaigos) ir dalis tyrėjų nesuvokia įvykusių permainų. Naujame Kultūros ministerijos 2015–2017 m. strategijos projekte muziejų veiklos vertinimas ir toliau grindžiamas kiekybiniais kriterijais.

Kita vertus, „muziejai, kaip ir bibliotekos, atsidūrė savotiškuose akligatviuose, turinčiuose fatališkas pasekmes: muziejai bei bibliotekos negali komercializuotis ir konkuruoti informacijos ir komunikacijos paslaugų rinkoje, nes susilygintų su galingesniais technologiškai, vadybiškai ir komerciškai rinkos dalyviais ir prarastų specifiką, bet atminties institucijos negali nesikeisti ir likti tokios pat, nes vėlgi žlugtų“ (Glosienė, Petuchovaitė, Racevičiūtė, 1998: p. 140). Įgyvendinti dalyvaujimąjį muziejų yra vienas iš būdų sėkmingai įveikti šias problemas ir išsaugoti muziejams savo tapatumą.

Palyginus Lietuvos muziejų svetainių rodiklių duomenis su pasirinktų vienu garsiausių užsienio ir kaimyninių šalių muziejų (11 lent.), galima konstatuoti, kad tendencijos yra panašios.

Muziejus	Interneto svetainės adresas	Atmetimo rodiklis	Kasdienis peržiūrimų svetainės tinklalapių skaičius	Lankytojų kasdien svetainėje praleidžiamas laikas
Smithsonian institutas (JAV)	http://www.si.edu/	55,8%	2,53	2:29
Britų muziejus (Jungtinė Karalystė)	http://www.britishmuseum.org/	55,2%	2,41	2:29
Luvras (Prancūzija)	http://www.louvre.fr/	45,2%	2,82	2:56
Ermitažas (Rusija)	http://www.hermitagemuseum.org/	34,5%	5,7	3:48
Latvijos nacionalinis istorijos muziejus	http://www.history-museum.lv/	(nėra duomenų)	4	2:03
Estijos nacionalinis muziejus	http://www.erm.ee/	50%	4	3:14
Baltarusijos nacionalinis istorijos muziejus	http://history.museum.by/be	72%	1,8	1:57
Lenkijos nacionalinis muziejus Varšuvoje	http://www.mnw.art.pl/	31,4%	4	2:46

11 lent. Užsienio šalių muziejų lankomumo rodikliai pagal *Alexa* sistemos duomenis 2013 m. gruodžio mėn.

Pavyzdžiui, Britų muziejus yra reitinguojamas 3175 vietoje Jungtinėje Karalystėje, Luvras – 3800 vietoje Prancūzijoje, Lenkijos nacionalinis muziejus Varšuvoje – 11 682 vietoje Lenkijoje. Lietuvos ir kitų valstybių muziejų svetainių virtualūs lankytojai peržiūri dažniausiai nedaug – po kelis muziejaus svetainės tinklalapius. Lyginant su užsienio muziejų atmetimo rodikliais, neblogi Valdovų rūmų ir Lietuvos dailės muziejaus svetainių rezultatai. Lietuvos ir užsienio šalių svetainių lankomumo charakteristikos pagal *Alexa* stebėsenos sistemos duomenis rodo, kad į atminties institucijos svetainę dažniausiai užsukama ieškoti elementarios informacijos, nesigilinant į jos muzealinį turinį. Disertacijos lyginamajame užsienio ir Lietuvos muziejų interneto svetainių tyrime nustatyti nedideli socialinės tinklaveikos įrankių skaičiai turi įtakos lankytojų charakteristikoms: svetainės naršymo trukmei, atverčiamų tinklalapių skaičiui.

3.7. Lietuvos muziejai socialinės „Facebook“ medijos paskyrose

Dalyvaujamojo muziejaus įgyvendinimas neįsivaizduojamas be muziejų lankytojų įsitraukimo. Disertacijos tyrime nustatyta, kad Lietuvos daugumos muziejų svetainės nepritaikytos socialinei sąveikai su lankytojais. Jose nesant lankytojų forumų, komentavimo, žymėjimo, dalijimosi ir kitų įrankių, nustatyti virtualių lankytojų charakteristikas yra sudėtinga.

Pasaulinės skaitmeninių IKT tendencijos rodo itin didelį socialinių medijų naudotojų augimą⁶². Nuspręsta tyrimo objektą praplėsti Lietuvos muziejų paskyromis socialinėse medijose. Šių paskyrų negalima laikyti tapačiomis muziejaus interneto svetainėms, tačiau skaitmeninėms medijoms būdingas moduliškumas. Remiantis Levu Manovichiumi, kiekvieną skaitmeninių medijų objektą sudaro į didesnius elementus jungiamos savarankiškos dalys (Manovich, 2009: p. 101), dėl to muziejaus paskyros socialinėje medijoje lankytojai gali būti susiję su jo interneto svetainės svečiais.

⁶²2008 m. pabaigoje „Facebook“ turėjo 100 mln., 2014 m. II ketv. – 1317 mln. naudotojų. Pagal [interaktyvus] [žiūrėta 2014 m. rugsėjo 15 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.statista.com/statistics/264810/number-of-monthly-active-facebook-users-worldwide/>>.

Tiriant nustatyta, jog populiariausia tarp Lietuvos muziejų yra socialinė „Facebook“ medija. „Twitter“⁶³ tinkle rasti tik 6 Lietuvos muziejai. Dar mažiau jų „Google+“ socialinėje medijoje. Tad Lietuvos muziejų ir šalies visuomenės populiariausios socialinės medijos pasirinkimo ir naudojimo tendencijos yra panašios (žr. 10 lent.).

2013 m. gruodžio mėn. „Facebook“ atlikus paiešką, pagal raktažodį „muziejus“ buvo rasta 158 muziejai (žr. 5 priedą). Pagal muziejų tipus, paskyrą (kaip institucijos, asmens, verslo ar bendruomenės) „Facebook“ turėjo 100% nacionalinių, 16 respublikinių (94,1%) (išskyrus Valstybinį Vilniaus Gaono žydų muziejų), 36 savivaldybių (58%), 6 žinybiniai (42,9%) bei 5 nevalstybiniai (83,3%) muziejai pagal LRKM muziejų sąrašą. Iš muziejų, užregistruotų juridinių asmenų registre, bet nesančių LRKM sąrašė, paskyrą „Facebook“ turėjo 4 muziejai (Žaislų, V. Adamkaus biblioteka-muziejus, V. Sirokomlės ir Deimantų muziejai). Tad iš 135 kaip juridinis asmuo esančių muziejų „Facebook“ paskyrą turėjo 71 (52,59%).

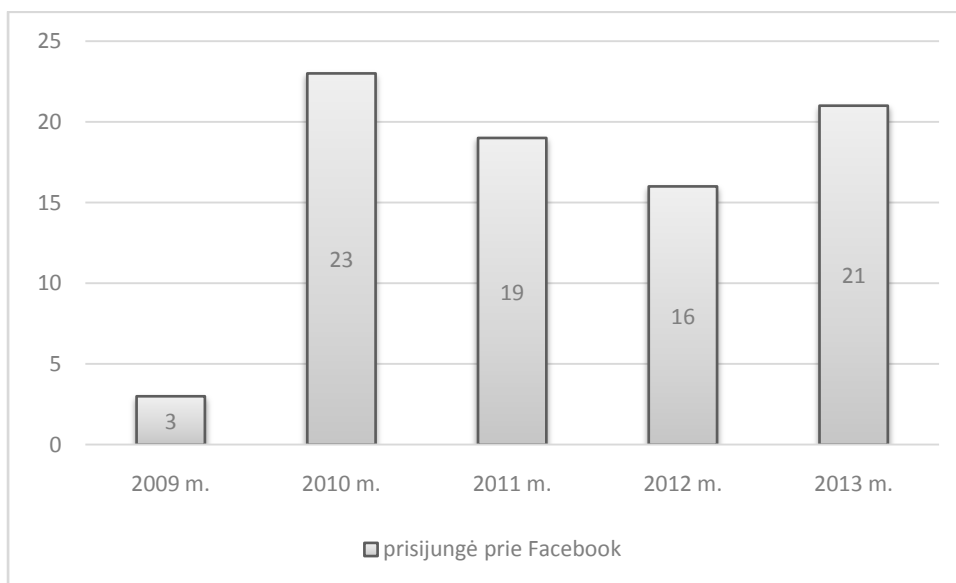
Tik apie pusę muziejų, turinčių savarankišką svetainę internete, turėjo ir paskyrą „Facebook“ (54,9% muziejų). Kiti komunikacijai virtualioje erdvėje naudojo arba svetainę, arba „Facebook“ socialinę mediją. Pavyzdžiui, Vytauto Didžiojo karo muziejus turėjo paskyrą „Facebook“, o svetainės neturėjo.

Tiriant nustatyta, kad 23 „Facebook“ paskyras sukūrę muziejai neužregistruoti juridškai. Dalis jų atspindi decentralizacijos tendencijas. Pavyzdžiui, Medininkų pilies (Trakų istorijos muziejaus padalinys), Velnių (M. K. Čiurlionio muziejaus padalinys) muziejai savarankiškų svetainių neturi ir dalijasi jomis su tais muziejais, kuriems yra pavaldūs. Įkūrę paskyrą socialinėje medijoje, su virtualiais lankytojais gali bendrauti netarpininkaujant pagrindiniam muziejui.

Rasta tik virtualioje erdvėje egzistuojančių muziejų, pavyzdžiui, Virtualus delfinų muziejus. Aptikta privačių muziejų, nesančių nei LRKM, nei www.muziejai.lt sąrašuose: Vilko, Smėlio skulptūrų muziejai, Siaubo namai „Nosterfatu“. Prie netipinių galima priskirti 2011 m. įkurtą Reivo muziejų. Iš tiesų jis veikia tik

⁶³Pagal <http://www.alexa.com/topsites> pateikiamą populiariausių pasaulyje interneto svetainių pozicionavimą 2013 m. gruodžio mėn. „Facebook“ užėmė antrą, o „Twitter“ – vienuoliką vietą.

kelias dienas per metus – per šokių muzikos festivalį „Sattaoutside“, vykstantį prie jūros Šventojoje. Gausios apie paskyrą besiburiančios virtualios bendruomenės pavyzdys yra Joniškėlio krašto muziejus, „Facebook“ užsiregistravęs kaip grupė, turinti 1483 narius. Šie atvejai rodo, jog skaitmeninės medijos Lietuvos muziejų lauke formuoja naujus socialinius ir kultūros reiškinius. Paskyras „Facebook“ pirmieji Lietuvos muziejai (Valdovų rūmai, Jūrų, Panevėžio kraštotyros) pradėjo kurti 2009 m. neatsilikdami nuo pasaulinių tendencijų. Tais pačiais metais paskyrą „Facebook“ įkūrė Britų muziejus, Luvras – metais anksčiau. Bendrą paskyrų kūrimo „Facebook“ chronologinę dinamiką atspindi (28 pav.). Intensyviausias „Facebook“ paskyrų kūrimo laikotarpis buvo 2010 m., po jo ėjo nedidelis nuosmukis ir vėl pakilimas nuo 2013 m.



28 pav. Lietuvos muziejų paskyrų „Facebook“ socialinėje medijoje kūrimo dinamika 2009–2013 m.

„Facebook“ paskyrų dinamika atspindi socialinės medijos taikymo lūkesčių ciklą. 28 pav. matomas staigus paskyrų augimas 2009–2010 m. atitinka išpūstų lūkesčių piko laikotarpį. 2011–2012 m. yra kritimas į nusivylimo įdubą, o nuo 2013 m. matomas socialinių medijų teikiamos naudos suvokimas, naujas augimas – kopimas į apšvietos šlaitą. Lyginant su interneto svetainių kūrimo plėtra, kuri

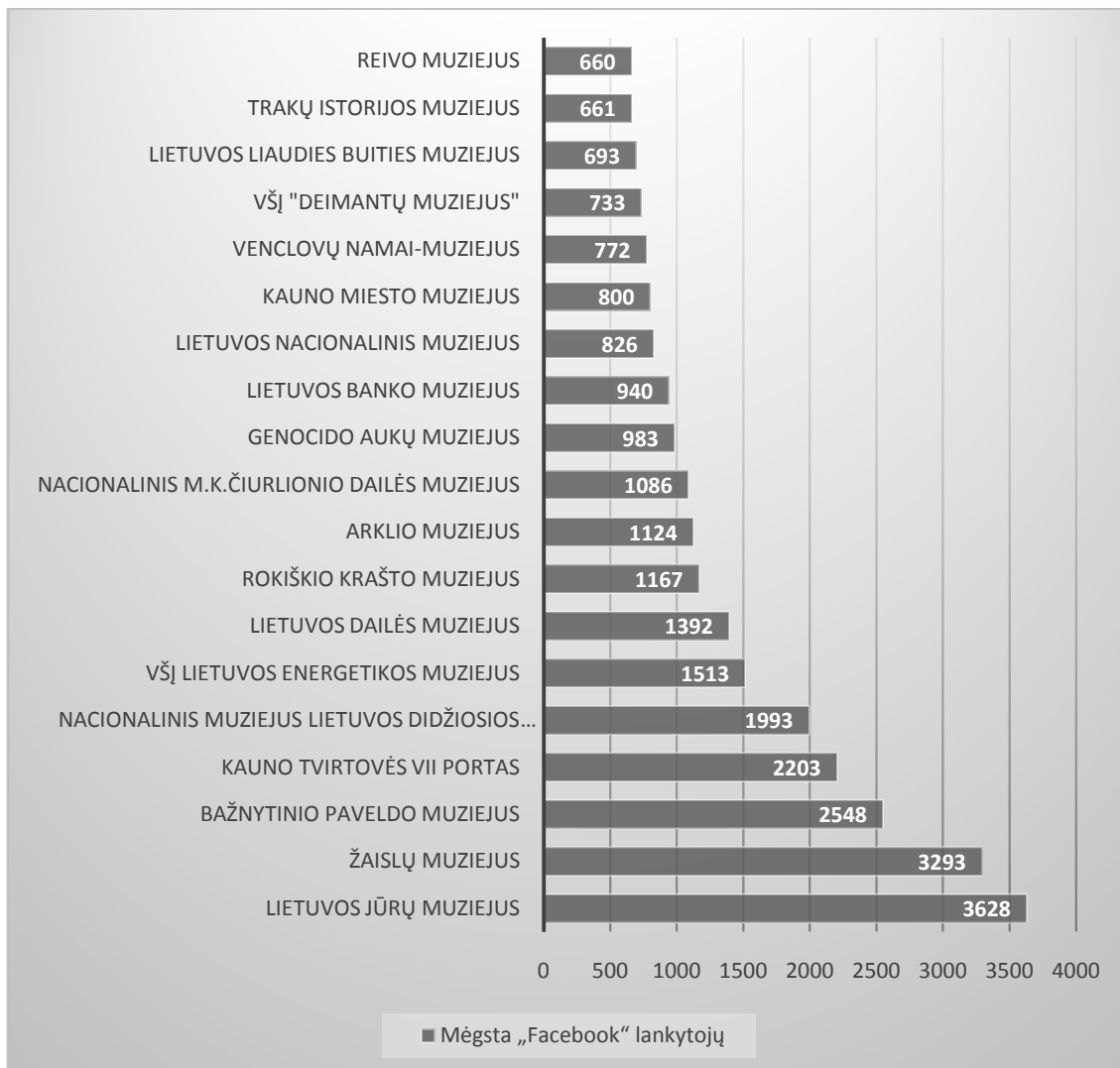
Lietuvos muziejuose truko apie 12 metų, socialinės „Facebook“ medijos taikymas greitesnis – 4–5 metai. Tai liudija su skaitmeninių medijų raiška susijusius didelius pokyčius Lietuvos visuomenėje ir muziejuose.

3.8. Muziejų paskyrų lankytojų „Facebook“ socialinėje medijoje charakteristikos

Siekiant nustatyti muziejų paskyrų „Facebook“ lankytojų charakteristikas, surinkti kiekybiniai šios socialinės medijos pagrindinių lankytojų rodiklių duomenys. Pagal jų palyginimą vertinti paskyros auditorijos sąveikos su pateikiamu turiniu (arba sąsaja) rezultatai.

Pirmasis nagrinėtas rodiklis buvo „Mėgti“ (angl. *like*) paspaudimų skaičius. Pagal R. Mayfieldo apibrėžtus dalyvavimo lygius juos galima priskirti prie pasyvių dalyvavimo veiksmų, tokių kaip žymėjimas (angl. *tagging*). Aukštesniam dalyvavimo lygiui apibūdinti šis rodiklis netinka.

5 priedo duomenys rodo, jog „Mėgti“ paspaudimų skaičius svyruoja nuo 3628 (Jūrų muziejus) iki 19 (Karo muziejus „Pabūklas“). Prie lankytojų mėgstamiausių 19 muziejų galima priskirti vaizduojamus 29 paveiksle. Ryškūs lyderiai yra Žaislų ir Jūrų muziejai, turintys per 3000 „Mėgti“ paspaudimų. Po jų eina Bažnytinio paveldo ir Kauno tvirtovės VII forto muziejai, turintys per 2000 „Mėgti“ paspaudimų. Trečią grupę sudaro per 1000 paspaudimų turintys Arklio, Rokiškio krašto, Lietuvos dailės, Energetikos muziejai bei Valdovų rūmai. Į ketvirtą grupę, turinčią nuo 500 iki 1000 „Mėgti“ paspaudimų, patenka 14 muziejų. Penktą, didžiausią, grupę sudaro 43 muziejai, turintys nuo 500 iki 100 „Mėgti“. Šeštoje yra nemėgstamiausi 15 muziejų, kurių „Mėgti“ paspaudimų skaičius yra nuo 100 iki 19. Remiantis šiais duomenimis, galima teigti, jog tipiška Lietuvos muziejaus paskyra „Facebook“ turi kelis šimtus „Mėgti“ paspaudimų.



29 pav. Populiariausios Lietuvos muziejų paskyros „Facebook“ tinkle pagal „Mėgti“ paspaudimus.

29 pav. duomenys rodo, kad didelį muziejaus paskyros populiarumą lemia ne vien jo statusas, dideli finansiniai ištekliai ar įtaka. Tarp populiariausių yra visi 4 nacionaliniai muziejai, bet jų rezultatai gerokai atsilieka nuo 1–4 vietą užimančių respublikinio Jūrų ir trijų (Žaislų, Bažnytinio paveldo, Kauno tvirtovės VII forto), nesančių LRKM muziejų sąrašuose muziejų.

Didelės reikšmės surinktų „Mėgti“ paspaudimų skaičiui neturi muziejaus atsiradimo socialinėje medijoje laikas. Pavyzdžiui, Valdovų rūmų ir Jūrų muziejaus paskyros buvo įsteigtos tais pačiais 2009 m., bet jų vykdomos komunikacijos lankytojų įvertinimai gerokai skiriasi.

Fenomenu galima laikyti aukštus Rokiškio muziejaus „Mėgti“ paspaudimų reitingus, mat muziejaus paskyra tinkle atsirado tik 2013 m. Jo rezultatus galima paaikškinti aktyvia tradicine muziejaus veikla, kurią rodo didelis kaip savivaldybių tipo muziejui tradicinių lankytojų ir rengiamų parodų skaičius (LRKM duomenimis, 31 tūkst. lankytojų ir 47 parodos – 2012 m.).

Aukštą vietą užima Lietuvos banko Pinigų muziejus, kuris neturi savarankiškos interneto svetainės. Šis pavyzdys rodo, kad kai kuriais atvejais muziejams neapsimoka dėl finansinių ir laiko sąnaudų sąveikai su lankytojais pasitelkti interneto svetainę, šias funkcijas – ir informavimo, ir komunikacijos – gali atlikti paskyra „Facebook“.

Dauguma „Facebook“ paskyrų lankytojų mėgstamiausių muziejų yra aiškios specializacijos: jūrų gyvūnijos ir augalijos, arklių, dailės, bažnytinio meno, reivo muzikos, deimantų ir kt. Palankius teminių muziejų lankytojų vertinimus patvirtina „Google“ paskelbtas 2013 m. populiariausių Lietuvoje pagal užklausą naršyklėje muziejų sąrašas⁶⁴ (12 lent.).

Muziejus
1. Jūrų
2. Karo
3. Žaislų
4. Arklio
5. Gintaro
6. Tado Ivanausko
7. Pinigų
8. Taikomosios dailės
9. Nacionalinis

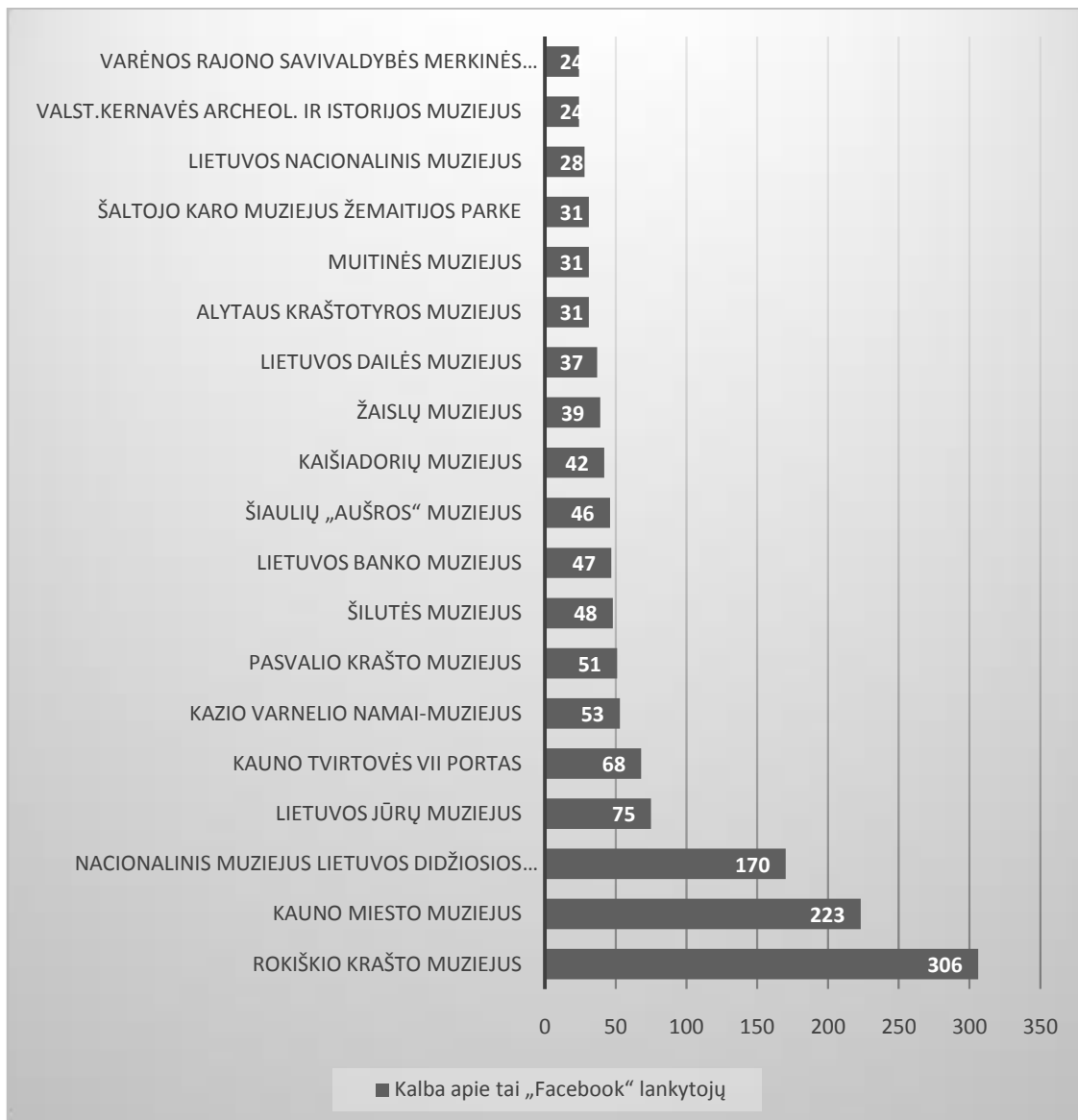
12 lent. 2013 m. populiariausi Lietuvos muziejai pagal užklausas „Google“ naršyklėje.

⁶⁴ [interaktyvus] [žiūrėta 2014 m. sausio 5 d.]. Interneto prieiga: <<http://www.google.com/trends/topcharts?date=2013#vm=chart&cid=zg2850&geo=LT&date=2013&cat=>>.

Vienas iš svarbiausių dalyvavimo pagrindų ir elementų, be kurio dalyvauti sunkiai įmanoma, yra stipri bendruomenė realiame pasaulyje. Bendruomenės gali būti stiprios arba aiškiu teminiu (aviatoriai – Aviacijos muziejuje), arba geografiniu pagrindu (joniškėčiai – Joniškio muziejuje). Tapatumo augimas yra vienas iš besiformuojančios tinklaveikos visuomenės ryškiausių bruožų (Castells, 2005).

Tiriant nagrinėta „Kalba apie tai“ (angl. *talking about*) rodiklio statistika muziejų paskyrose „Facebook“. Ji rodo su paskyra susijusias lankytojų sąveikas. Kiek jų kelia nuotraukas, vaizdo įrašus, rašo komentarus, dalijasi paskelbtomis naujienomis su draugais, spaudžia „Mėgti“ patikusiose naujienose ar komentaruose ir t. t. „Kalba apie tai“ rodiklis demonstruoja aukštesnę nei „Mėgti“ paspaudimas virtualių lankytojų dalyvavimo lygį.

Bendrą padėtį pagal „Kalba apie tai“ rodiklius iliustruoja 5 priedo duomenys. Nuo 100 iki 300 „Kalba apie tai“ turi vos 3 muziejai (Rokiškio krašto, Kauno miesto ir Nacionalinis). Nuo 100 iki 50 „Kalba apie tai“ turi tik 4, nuo 50 iki 10 – 34 muziejai. Likusių 45 muziejų šis rodiklis yra dar mažesnis – nuo 10 iki 0. Tad galima teigti, jog „Kalba apie tai“ rodmuo tipišku Lietuvos muziejams atveju siekia nuo 50 iki 0. Šie duomenys patvirtina R. Mayfieldo dalyvavimo galios dėsnį, kad, dalyvavimo lygiui didėjant, dalyvių skaičius mažėja. Muziejų „Kalba apie tai“ lyderių duomenys pateikiami (30 pav.).



30 pav. Lietuvos muziejai turintys geriausius „Facebook“ rodiklio „Kalba apie tai“ duomenis.

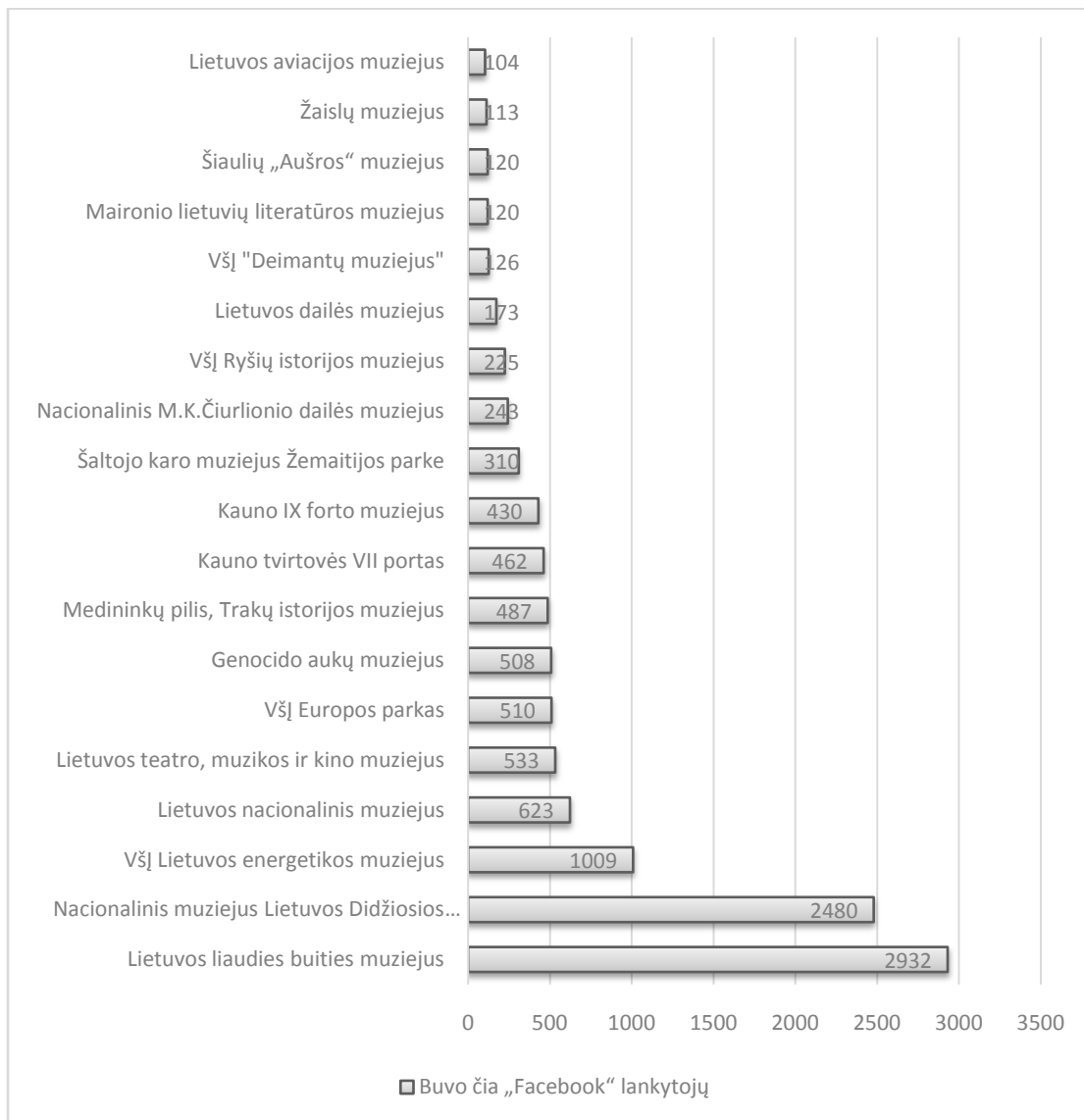
Lyginant su 29 pav. duomenimis, prie lyderių liko Rokiškio krašto, Nacionalinis, Kauno tvirtovės VII forto, Lietuvos banko, Žaislų, Valdovų rūmų muziejai.

Atsirado ir naujų į 29 pav. duomenis nepatekusių muziejų. Ryškus pokytis, lyginant su 29 pav. duomenimis, savivaldybių tipo muziejų pagausėjimas (7 muziejai). Šios tendencijos rodo, kad tokie muziejai tampa tam tikrų regioninių bendruomenių kultūros centrais, turinčiais pastovų ištikimų ir pakankamai aktyviai muziejaus veiklose dalyvaujančių lankytojų ratą. 30 pav. paaiškina ir *Alexa* tyrimo metu pastebėtus didelius kelių tokio tipo muziejų tinklalapių

atsivertimų rodiklius ir ilgą lankytojų vidutiniškai svetainėje praleidžiamą laiką. Nepaisant stiprėjančios visuomenės individualizacijos, kolektyvinio tapatumo paieškos išlieka aktualios. „Tokiam negalimui kontroliuoti, klaidžių pokyčių pasaulyje žmonės ima grupotis pamatinių tapatumo kategorijų – religinių, etninių, teritorinių, nacionalinių – pagrindu“ (Castells, 2005). Teritorinė tapatybė ir lokali vietovė yra viena pamatinių bendruomenės telkimosi paskatų.

Aukštesnį nei „Mėgti“ arba „Kalba apie tai“ dalyvavimą charakterizuoja „Facebook“ paskyros lankytojų rodiklis „Buvo čia“ (angl. *werehere*). Jis rodo, kiek lankytojų buvo tikrovėje egzistuojančiame muziejuje ar jo renginyje. Šio rodiklio duomenys renkami pagal muziejaus lankytojų registravimą išmaniajame telefone, lankytojų ir jų padarytų nuotraukų žymėjimus, susijusius su muziejaus vieta.

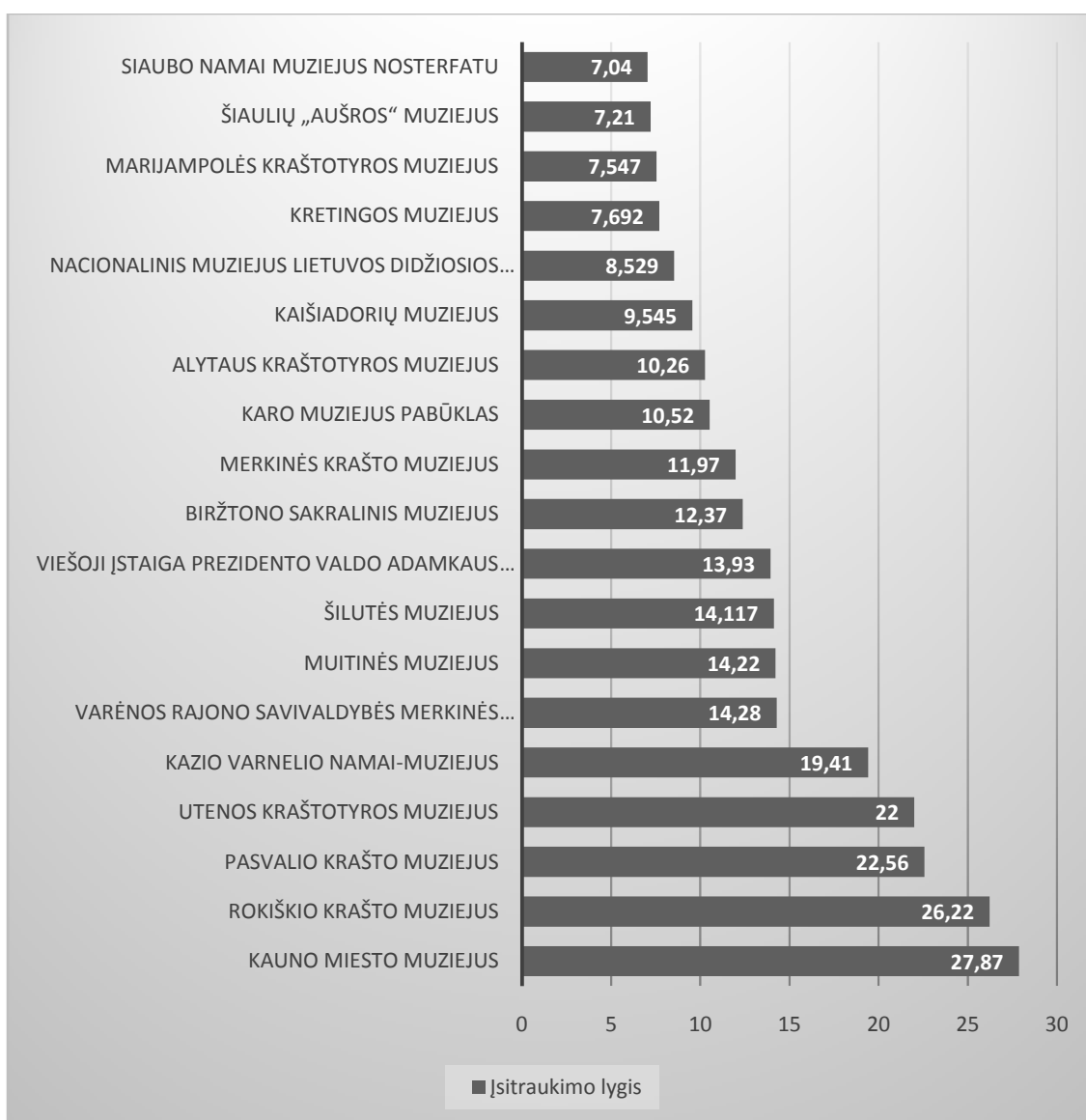
Pagal „Buvo čia“ statistiką kitus muziejus gerokai lenkia Liaudies buities, Nacionalinis ir Energetikos muziejai, kurių rodiklis apima nuo 3000 iki 1000 „Buvo čia“ intervalą. Į antrą – nuo 1000 iki 500 intervalą patenka 4, į trečią – nuo 500 iki 100 – 12, į ketvirtą – nuo 100 iki 10 – 26, į penktą – nuo 10 iki 1 – 9 muziejai.



31 pav. Lietuvos muziejai, turintys geriausius „Facebook“ rodiklio „Buvo čia“ duomenis.

31 pav. duomenys rodo, kad muziejų paskyrų „Facebook“ lankytojai nėra pagrindiniai tikrovėje esančių muziejų lankytojai, nes tradicinių apsilankymų muziejuose rodikliai pagal LRKM duomenis yra kur kas didesni. Taip pat ryškiai skiriasi nuo 30 pav. duomenų – pagal „Buvo čia“ rodiklius tarp lyderių nebeliko savivaldybių muziejų. Ryškesnis nei geografinis yra teminis lankomų muziejų aspektas.

Anksčiau pateiktų „Facebook“ rodiklių „Mėgti“, „Kalba apie tai“, „Buvo čia“ duomenys neparodo muziejų ir jų virtualių lankytojų sąveikos kokybės. Dalyvavimo lygiui nustatyti pasitelktas įsitraukimo rodiklis. Jis skaičiuojamas „Kalba apie tai“ rodiklį dalijant iš visos „Mėgti“ paspaudimų auditorijos ir dauginant iš 100, kad būtų gauta procentinė išraiška (Šuminas, Armonaitė, 2011). Tarp Lietuvos muziejų didžiausias įsitraukimo reikšmes turi matomi 32 paveiksle.



32 pav. Lietuvos muziejai, turintys geriausias „Facebook“ lankytojų įsitraukimo rodiklio duomenis.

Remiantis 5 priedo duomenimis, nustatyta, kad lankytojų įsitraukimo lygis Lietuvos muziejų „Facebook“ paskyrose įvairuoja nuo 27,87% (Kauno miesto muziejus) iki 0,005% (Grūto parkas).

Prie aiškių muziejų lyderių galima priskirti Kauno miesto muziejų (27,87%), Rokiškio krašto (26,22%), Pasvalio krašto (22,56%), Šilutės (14,117%) bei Viešąją įstaigą Prezidento Valdo Adamkaus biblioteka-muziejus (13, 93%), Alytaus kraštotyros muziejų (10,26%). Pažymėtina, kad įsitraukimo rodiklis didesnis yra mažesniuose, regioninio tapatumo savivaldybių tipo, muziejuose. Tarp geriausių yra tik 1 nacionalinis (Valdovų rūmai) ir 1 respublikinis (Šiaulių „Aušros“ muziejus).

Lietuvos muziejų „Facebook“ paskyrų lankytojų įsitraukimo rodiklio duomenis galima palyginti su kai kurių užsienio muziejų paskyromis (13 lent.).

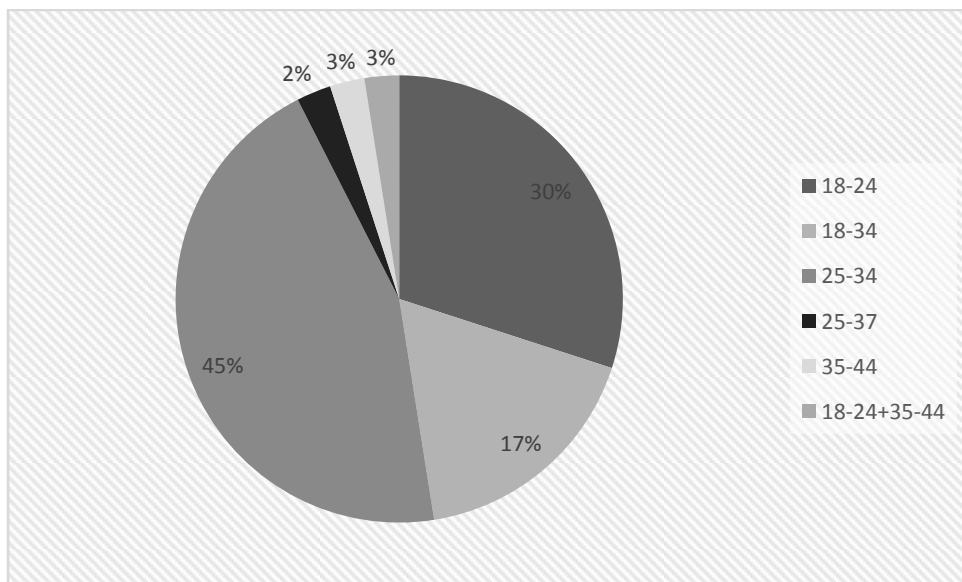
Muziejaus paskyra „Facebook“ tinkle	„Mėgti“ sk.	„Kalba apie tai“ sk.	Įsitraukimo lygis
Smithsonian instituto Natūraliosios istorijos muziejus (JAV)	115 000	5326	4,631
Britų muziejus (Jungtinė Karalystė)	480 993	16 789	3,49
Luvras (Prancūzija)	1187 617	31704	2,66

13 lent. JAV, Jungtinės Karalystės ir Prancūzijos didžiausių muziejų paskyrų „Facebook“ įsitraukimo rodiklis.

13 lent. duomenys rodo, kad net garsiausių pasaulio muziejų paskyrų „Facebook“ didžiąją gerbėjų dalį sudaro palyginti pasyvūs dalyviai.

Apibūdinant muziejų paskyrų lankytojus, papildomai peržvelgti duomenys apie jų ir muziejaus vietas (5 priedas). Jie rodo, kad dauguma sąveikų socialinėje medijoje įvyksta lokaliu apskrities, miesto, kuriame yra muziejus, lygmeniu. Pavyzdžiui, dauguma Alytaus kraštotyros muziejaus gerbėjų „Facebook“ yra iš Alytaus apskrities, Vilniuje esančių Nacionalinių muziejų – iš Vilniaus. Remiantis šiais duomenimis, užsienio šalių lankytojai sudaro labai nedidelę Lietuvos muziejų paskyrų „Facebook“ lankytojų dalį.

Paskyrų lankytojų amžiaus charakteristikos (33 pav.) rodo, kad tipišką gerbėjų grupę sudaro 25–34 metų (X kartos) žmonės (45%). Labai nedaug gerbėjų tarp vyresnių nei 35 jaunesnių nei 18 metų (3%). Remiantis šiais duomenimis, muziejams būtina perorientuoti savo veiklos strategijas, nes per 10–15 metų pagrindinę tikrų muziejų lankytojų dalį sudarys ši socialiniuose tinkluose užaugusi Z karta, turinti visai kitokių poreikių ir kitą kultūros paveldo suvokimą nei pagrindiniai muziejų lankytojai – W, X kartos – dabar.



33 pav. Lietuvos muziejų paskyrų lankytojų amžiaus grupės 2013 m. gruodžio mėnesį.

Apibendrinant Lietuvos muziejų komunikacijos „Facebook“ socialinėje medijoje padėtį, galima teigti, jog dauguma muziejų reaguoja į skaitmeninių medijų kaitą ir jos veikiamus lankytojų poreikius. Tai rodo muziejų paskyrų „Facebook“ gausa. Taip pat pagal įsitraukimo rodiklius galima konstatuoti, kad dauguma muziejų gerbėjų „Facebook“ tinkle pirmenybę teikia pasyviai dalyvavimui, aktyvūs dalyviai sudaro tik nedidelę jų dalį.

3.9. Lietuvos muziejų klasterizavimas pagal dalyvaujamojo muziejaus raiškos požymius

Lietuvos muziejų komunikacijos virtualioje erdvėje padėčiai pagal dalyvaujamojo muziejaus raiškos požymius įvertinti atliktas 160 šalies muziejų (4 nacionalinių, 17 respublikinių, 62 savivaldybių, 14 žinybinių, 6 nevalstybinių, 32 rastų Juridiniame registre, bet nesančių LRKM sąrašė ir 22 esančių tik „Facebook“ socialiniame tinkle) klasterizavimas pagal SPSS (angl. *Statistical Package for the Social Sciences*) programą. Muziejai skirstyti į klasterius pagal surinktus kiekybinius rodiklius, kurie atspindi 7 dalyvaujamojo muziejaus raiškos kriterijus. Klasterizuoti naudotas K-vidurkių (angl. *K-Means*) metodas iš anksto numatant penkis gaunamus klasterius. Nedidelis klasterių skaičius pasirinktas siekiant išryškinti jų skirtumus. K-vidurkių metodas priskiriamas prie padalijimo klasterizavimo metodų grupės. Tokio tipo metoduose stengiamasi duomenų aibę padalyti į nesusikertančius klasterius. Pradžioje inicijuojama klasterių aibė, tada objektai perkeliama iš vieno klasterio į kitą siekiant gauti geriausią klasterizavimo kokybę pasirinkto mato prasme (Molytė, 2011). K-vidurkių klasterizavimo metodo privalumas yra galimybė palyginti greitai klasterizuoti didelės apimties objektų grupes. Trūkumas – kad klasterių struktūrų sistema primetama pasirenkant tam tikrą klasterių skaičių.

Kriterijai, pagal kuriuos gauti kiekybiniai rodikliai muziejų klasterizacijai, buvo šie:

1. Muziejus turi veikiančią savarankišką interneto svetainę. Kiekybiniu vienetu imtas svetainės veikimo laikotarpis metais. Pradiniu tašku fiksuotas pirmasis svetainės patekimas į *Internet Wayback Machine* stebėsenos sistemą. Šis kriterijus pasirinktas, nes rodo muziejaus komunikacijos virtualioje erdvėje laikotarpį. Ilgesnė jo trukmė palankesnė virtualių lankytojų bendruomenei formuoti ir įtraukti į dalyvaujamojo muziejaus veiklas. Taip pat kriterijus rodo muziejaus novatoriškumą skaitmeninių IKT taikymo srityje.

2. Muziejaus svetainėje esantys socialinės tinklaveikos įrankiai sąveikai su lankytojais skatinti. Kaip kiekybinis vienetas į duomenis įtraukti muziejų svetainėse rastų 1–24 kriterijus atitinkančių įrankių suminiai skaičiai. Šis kriterijus pasirinktas, nes rodo, kaip muziejus savo svetainėje yra techniškai pasirengęs sukurti virtualią erdvę (platformą) dalyvaujamojo muziejaus sampratai įgyvendinti ir kaip suvokia savo lankytojus. Mažesnis įrankių skaičius rodo institucijos autoritariškumą lankytojams, didesnis – demokratiškumą ir artimumą dalyvaujajam muziejui.

3. Unikalaus lankytojo kasdien peržiūrimų muziejaus svetainės tinklalapių skaičius remiantis *Alexa* stebėsenos sistema. Duomenys papildo 2 kriterijų, nes atspindi lankytojų dalyvavimo muziejų komunikacijoje virtualioje erdvėje charakteristikas bei svetainės turinio patrauklumą. Patekimo į *Alexa* sistemą faktas rodo, kad populiariausiose interneto naršyklėse virtualūs lankytojai šių muziejų ieško dažniausiai ir domisi jų veikla.

4. Muziejus turi paskyrą socialiniame „Facebook“ tinkle. Šis kriterijus pasirinktas, nes „Facebook“ yra populiariausia socialinė medija pasaulyje ir Lietuvoje. Kriterijus rodo, kaip muziejai prisitaiko prie virtualių lankytojų kintančių poreikių ir skaitmeninių IKT naujovių diegdami universalų socialinės tinklaveikos įrankį – platformą, palankią dalyvaujajam muziejui kurti. Kriterijaus duomenys skaičiuojami pagal muziejaus paskyros „Facebook“ veikimo laikotarpį metais.

5. „Mėgti“ paspaudimų skaičius muziejų paskyrose socialinėje „Facebook“ medijoje. Šie duomenys rodo pasyvių lankytojų dalyvavimo veiksmų muziejaus paskyroje skaičių.

6. „Kalba apie tai“ rodiklio duomenys muziejų paskyrose „Facebook“. Šis kriterijus rodo virtualių muziejaus paskyros lankytojų aktyvumą ir saveikų su turiniu skaičių.

7. „Buvo čia“ rodiklio „Facebook“ duomenys rodo dar aukštesnį dalyvavimo lygį – tikrame muziejuje apsilankiusių paskyros lankytojų skaičių.

Pagal 7 kriterijus surinktus kiekybinius duomenis SPSS analitinė programa suskirstė į 5 klasterius, į kuriuos pateko pagal tam tikrus požymius panašūs muziejai. Lietuvos muziejų suskirstymo į klasterius rezultatus rodo 14 lentelė.

Klasteris	Muziejai
1.	Lietuvos liaudies buities.
2.	Lietuvos nacionalinis, Lietuvos dailės, Nacionalinis M. K. Čiurlionio dailės, Rokiškio krašto, Genocido aukų, VšĮ „Lietuvos energetikos muziejus“, Arklio, Kauno tvirtovės VII fortas.
3.	Lietuvos jūrų, Žaislų, Bažnytinio paveldo.
4.	Nacionalinis muziejus Lietuvos Didžiosios Kunigaikštystės Valdovų rūmai.
5.	Valstybinis Vilniaus Gaono žydų, Vytauto Didžiojo karo, Maironio lietuvių literatūros, Lietuvos aviacijos, Kauno T. Ivanausko zoologijos, Respublikinis V. Into akmenų, Žemaičių vyskupystės, Lietuvos geologijos, Lietuvos švietimo istorijos, A. Baranausko ir A. Vienuolio-Žukausko memorialinis, Šiaulių rajono literatūros, B. Grincevičiūtės memorialinis butas, Lietuvos prezidento K. Griniaus memorialinis, Prof. A. Hrebnickio memorialinis, Pagėgių savivaldybės M. Jankaus, A.

ir J. Juškų etninės kultūros, V. Krėvės-Mickevičiaus memorialinis butas, Varėnos rajono savivaldybės Vinco Krėvės, Rašytojo Thomo Manno memorialinis, Juozo Naujalio memorialinis, V. Mykolaičio-Putino memorialinis, M. ir K. Petrauskų lietuvių muzikos, Literatūrinis A. Puškino, Povilo Stulgos lietuvių tautinės muzikos, Marijos ir Jurgio Šlapelių namas, Vyskupo Motiejaus Valančiaus giminės, Vydūno, Akmenės krašto, Alytaus kraštotyros, Birštono, Daugyvenės kultūros istorijos, Druskininkų miesto, Gargždų krašto, Jonavos krašto, Elektrėnų savivaldybės literatūros ir meno, Joniškio istorijos ir kultūros, Jurbarko krašto, Kelmės krašto, Kėdainių krašto, Kretingos, Kupiškio etnografijos, Lazdijų krašto, Mažeikių, Marijampolės kraštotyros, Mažosios Lietuvos istorijos, Varėnos rajono savivaldybės Merkinės krašto, Molėtų krašto, Neringos istorijos, Panevėžio kraštotyros, Pasvalio krašto, Prienų krašto, Raseinių krašto istorijos, Skuodo, Šilalės Vlado Statkevičiaus, Nalšios, Tauragės „Santaka“, Ukmergės kraštotyros, Utenos kraštotyros, Vilkaviškio krašto, Znavyškų krašto, Zarasų krašto, Kražių M. K. Sarbievijaus kultūros centras, Telšių rajono savivaldybės Žemaičių „Alka“, Valstybės įmonės „Automagistralė“ kelių, Generolo Jono Žemaičio Lietuvos karo akademijos, Muitinės, Vilniaus dailės akademijos, KMU Lietuvos medicinos ir farmacijos istorijos, VU Medicinos fakulteto Medicinos istorijos, Pirmojo pėstininkų pulko, Šiaulių universiteto istorijos, Geležinkelių, Pasieniečių, Lietuvos nacionalinio radijo ir televizijos, Lietuvos sporto, A. Mončio namai, Janinos Monkutės-Marks, Ryšių istorijos, Prezidento Valdo Adamkaus, Alytaus teisėsaugos ir teisėtvarkos, Apskaitos, Ignalinos krašto, Jokūbo Kolaso, LDK, Lietuvos savanorių, „Šiaulių Technikos“, Palangos kurorto,

	<p>Rumšiškių J. Aisčio, Senovės buitės „Palėpė“, Technikos, Vaškinių skulptūrų, Babrausko namai, I. Luckevičiaus vardo Gudu, Kauno arkivyskupijos, Kuršių istorijos, Lietuvos kulinarinio paveldo, Okupacijos, Senovinės technikos, Senų automobilių, Stasio Brundzos automobilių, Trakų automobilių, Transporto, Vilniaus krašto etnografinis, Vladislavo Sirokoslės, A. Astrausko ortopedijos amato, Irklavimo, Liaudies meno centras Auksa, Sausio tryliktos radijožvalgybos, Upynos liaudies amatų, Velnių, Kazio Varnelio namai, Virtualus delfinų, Vilko, Siaubo namai „Nosterfatu“, Karo muziejus „Pabūklas“, Katinų, Merkinės krašto, Birštono sakralinis, J. Gruodžio memorialinis, A. Petrausko, Suaugusiųjų švietimo Lietuvoje istorijos, Užvenčio kraštotyros, Antano Jonyno memorialinis, Joniškėlio krašto, Viktoro Varno kelionių, Smėlio skulptūrų, Kauno IX forto, Lietuvos teatro, muzikos ir kino, Medininkų pilies, Šaltojo karo, Šiaulių „Aušros“, Trakų istorijos, Valstybinis Kernavės archeologijos ir istorijos, Lietuvos etnokosmologijos, Venclovų namai, Biržų krašto „Sėla“, Kauno miesto, Kaišiadorių, Žemaičių dailės, Rietavo Oginskių kultūros istorijos, Šilutės, Angelų, Lietuvos banko, Grūto parkas, Deimantų, Reivo.</p>
--	--

14 lent. Lietuvos muziejų klasterizacija pagal dalyvaujamojo muziejaus požymius, atitinkančius 7 kriterijus.

14 lent. rodo, kad dauguma muziejų – 147 pateko į penktą klasterį ir tik 13 muziejų į pirmą, antrą, trečią ir ketvirtą klasterius. Į pirmą klasterį patekęs Lietuvos liaudies buitės muziejus nuo kitų klasterių muziejų gerokai skiriasi pagal visus kriterijus. Jį galima laikyti gana novatorišku, nes svetainę internete turi 9 metus, paskyrą „Facebook“ – 3 metus. Muziejaus interneto svetainėje yra gana didelis Lietuvos mastu socialinės tinklaveikos įrankių skaičius – 4. Svetainės

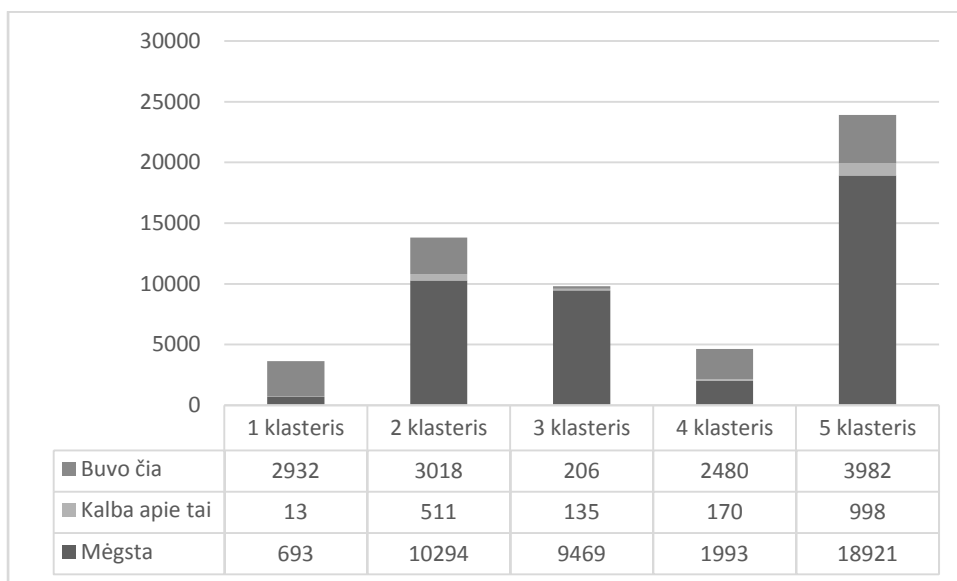
turinys lankytojams yra įdomus. Tai rodo gana aukštas kasdienis svetainės tinklalapių atsivertimų skaičius – 3. Ypač skiriasi „Buvo čia“ rodiklio „Facebooke“ duomenys. Pagal juos muziejus pirmauja Lietuvoje. Pagal „Mėgti“ duomenis patenka į mėgstamiausių Lietuvoje muziejų dvidešimtuką. „Kalba apie tai“ rodikliai yra prasčiausi.

Į antrą klasterį patekusius muziejus nuo kitų skiria aukšti „Mėgti“ rodikliai, siekiantys nuo 800 iki 2200 „Mėgti“ paspaudimų. Šie muziejai pagal „Facebook“ lankytojų rodiklius vieni mėgstamiausių Lietuvoje. Beveik visi jie yra tarp seniausiai turinčių paskyrą šioje socialinėje medijoje. 40% antro klasterio muziejų yra tarp seniausiai turinčių interneto svetainę ir gana didelį socialinės tinklaveikos įrankių skaičių (nuo 9 iki 3). „Kalba apie tai“ ir „Buvo čia“ rodikliai įvairuoja ir ryškių klasteriui bendrų tendencijų nerodo.

Trečiame klasteryje yra lankytojų patys mėgstamiausi muziejai (nuo 2000 iki 3600 „Mėgti“ paspaudimų). Kiti kriterijų rodikliai nėra išskirtiniai.

Į ketvirtą klasterį pateko Valdovų rūmai. Nors muziejaus svetainė ir pats muziejus atidaryti neseniai, jo komunikacijos virtualioje erdvėje rodikliai yra labai geri. Tai atspindi dalyvaujamajam muziejui labai palankios charakteristikos: didelis socialinės tinklaveikos įrankių skaičius (6), lankytojams įdomus svetainės internete turinys (3,9 tinklalapių atsivertimų), antros kartos saityno priemonių naudos suvokimas (vienas pirmųjų penkerius metus turinčių paskyrą „Facebook“ muziejų Lietuvoje), itin didelis paskyros lankomumas ir pasyvesniu (1993 „Mėgti“ paspaudimai), ir aktyvesniu dalyvavimo lygmeniu (170 – „Kalba apie tai“, 2480 – „Buvo čia“).

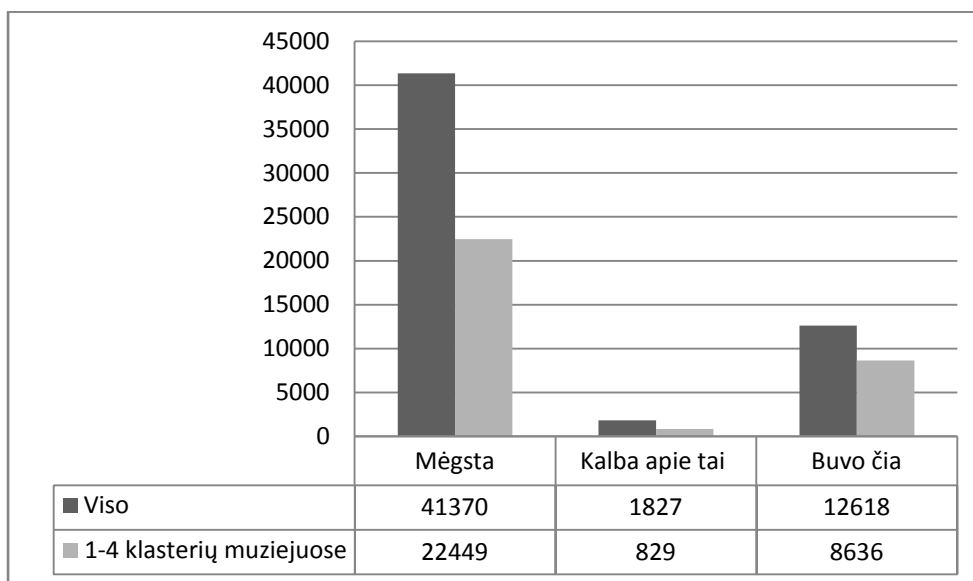
Apibendrinant tyrimo duomenis, galima teigti, kad ryškiausius klasterių skirtumus sudaro „Facebook“ rodikliai. 34 pav. rodo šių rodiklių skirtumus klasteriuose.



34 pav. „Facebook“ rodiklių skirtumai tarp pirmo – penkto klasterių muziejų.

34 pav. duomenys patvirtina R. Mayfieldo dalyvavimo galios dėsnį. Visuose klasteriuose lankytojai teikia pirmenybę pasyviems dalyvavimo veiksams – „Mėgti“ paspaudimams. Ryšys tarp pasyvių ir aktyvių dalyvavimo formų egzistuoja. Jį rodo antro klasterio pavyzdys. Šio klasterio muziejai turi surinkę daugiausia „Mėgti“ paspaudimų (pasyvus dalyvavimas) ir „Kalba apie tai“ (aktyvesnė dalyvavimo forma). „Buvo čia“ rodiklių, t.y. lankytojų įsitraukimo, lygis šio klasterio muziejuose yra aukščiausias. Tai leidžia teigti, kad šie muziejai ir jų lankytojai yra geriausiai pasirengę įgyvendinti dalyvaujamąjį muziejų.

Į penktą klasterį patekusi dauguma muziejų „Facebook“ paskyros lankomumo rodikliais neprilygsta esantiems nuo pirmo iki ketvirto klasteriuose. Ši masė skiriasi tuo, kad dauguma muziejų neturėjo vieno ar kito kriterijaus elementų, o esančių kiekybiniai rodikliai nėra itin aukšti. 13 pirmo – ketvirto klasterių muziejų sudaro tik 8,125% viso tiriant klasterizuotų muziejų skaičiaus. Bet 35 pav. duomenys rodo, kad pirmo–ketvirto klasterių muziejai pasiima apie pusę visų Lietuvos muziejų pagrindinių „Facebook“ rodiklių rinkos.



35 pav. Visų Lietuvos muziejų „Facebook“ rodiklių rinka ir jos dalis nuo pirmo iki ketvirto klasterių muziejuose.

Nuo pirmo iki ketvirto klasterių muziejai turi 54,26% visos „Mėgti“, 45,37% „Kalba apie tai“ ir 68,44% „Buvo čia“ rodiklių rinkos. Likusią jos dalį pasiima 147 muziejai iš penkto klasterio. Tad galima teigti, kad dalyvaujajam muziejui įgyvendinti geriausiai pasirengusi patekusi nuo pirmo iki ketvirto klasterių itin nedidelė dalis Lietuvos muziejų ir jų lankytojų. Šiuos didelius mažumos ir daugumos muziejų skirtumus, be tam tikrų tematikos patrauklumo, žinomumo, didelio lankytojų srauto tradiciniame muziejuje, lemia ir skaitmeninių IKT taikymo naudoms suvokimas. Dauguma pirmo–ketvirto klasterių muziejų yra tarp seniausiai turinčių interneto svetainę ir paskyrą „Facebook“ tinkle. 8 iš šių klasterių muziejų svetainių turi didelį socialinės tinklaveikos įrankių skaičių (nuo 3 iki 9).

Nedidelį dalyvaujamojo muziejaus raiškos požymius atitinkančių muziejų skaičių paaiškina E. Roggerso inovacijų sklaidos teorija. Remiantis ja, technologijos novatorių (angl. *innovators*) skaičius siekia iki 2,5% visos technologijos naudotojų dalies, ankstyvųjų naudotojų (angl. *early adopters*) – iki 13,5% (Roggers, 2003). O daugumą inovatyvios technologijos naudotojų sudaro ankstyvoji dauguma (angl. *early majority*) (34%), vėlyvoji dauguma (angl. *late majority*) (34 %) bei atsiliekantieji (angl. *laggards*) (16%), kurie technologiją

taiko vėliau. Ankstyvųjų ir vėlyvųjų naudotojų santykis, nurodytas E. Roggerso teorijoje (13,5 ir 84%) ir dalyvaujamojo muziejaus požymių raiškos tyrime, Lietuvoje muziejuose yra panašus: 8,1% prieš 91,9%.

3.10. Apibendrinimas

Disertacijos trečioje dalyje atlikti Lietuvos muziejų svetainėse esančių socialinės tinklaveikos įrankių, virtualių apsilankymų charakteristikų, muziejų paskyrų ir jų rodiklių „Facebook“ socialinėje medijoje tyrimas ir muziejų klasterizacija pagal dalyvaujamojo muziejaus raiškos požymius atskleidė, kad šios institucijos nepasirengusios platesniu mastu įgyvendinti dalyvaujamąjį muziejų.

Tiriant nustatyta, jog dalyvaujamojo muziejaus platformai netinka daugelio Lietuvos muziejų interneto svetainės, neturinčios aukšto interaktyvumo įrankių sąveikai su lankytojais. Muziejų svetainių lankomumo duomenys, gauti pasitelkus *Alexa* stebėsenos sistemą, rodo, kad muziejų svetainių turinys lankytojams nepatrauklus ir neskatina jų įsitraukti į dalyvaujamojo muziejaus veiklas.

Tačiau šios problemos nėra lokalinės. Atlikti Lietuvos ir užsienio šalių muziejų padėties palyginimai leidžia teigti, jog jos yra sisteminės, būdingos ir Vakarų, ir gretimų šalių muziejams.

Kiti požymiai, tokie kaip augantis „Facebook“ paskyrų skaičius, rodo, kad Lietuvos muziejai reaguoja į lankytojų pokyčius ir ieško kanalų sąveikai su lankytojais skatinti. Tai reiškia, jog dalyvaujamojo muziejaus platformą dauguma muziejų mato socialinėje medijoje, o ne muziejaus svetainėje, kuriai priskiria informavimo, pasirengimo vizitui funkciją. Lankytojų aktyvumas socialinėje medijoje labiau matomas nei svetainėse. Kita vertus, lankytojų charakteristikos rodo, kad jie linkę į pasyvesnes dalyvavimo veiklas.

Apibendrinus Lietuvos muziejų klasterizacijos tyrimo rezultatus, galima teigti, jog Lietuvos muziejų komunikacijos rodikliai virtualioje erdvėje gerokai skiriasi. Į penktą klasterį patekusių daugumos Lietuvos muziejų duomenys yra fragmentiški, jų kiekybiniai rodikliai neatitinka inovatyvaus ir dalyvaujamojo muziejaus bruožų. Tai rodo prasti lankytojų dalyvavimo, skaitmeninių medijų inovacijų taikymo laikotarpių ir gaunamos naudos (lankytojų dalyvavimo)

rodikliai, nedidelis socialinę tinklaveiką leidžiančių įrankių skaičius muziejaus svetainėje.

Mažesnė dalis muziejų, patekusių į pirmą–ketvirtą klasterius, geba tinkamai panaudoti skaitmenines medijas. Tai rodo apie jų paskyras besikuriantys gausūs virtualūs lankytojai ir jų įsitraukimas į muziejaus veiklas. Taip pat akivaizdu, kad iš šių muziejų geriausius rezultatus pasiekė tie, kurie anksčiausiai pradėjo taikyti skaitmenines medijas, tačiau kartu reagavo į jų taikymo komunikacijoje pokyčių tendencijas bei skaitmeninių medijų naudojimo praktikas orientavo ne vien į informacijos pateikimą, bet ir į sąveiką su lankytojais.

Vėlyva palyginti su Vakarų šalimis skaitmeninių medijų raiška Lietuvos muziejuose lėmė tai, jog dalyvaujamojam muziejui įgyvendinti reikalingą IKT taikymo lygį pasiekė tik pastaraisiais metais. Tai paaiškina lėtą Lietuvos muziejų slinkimą į dalyvaujamojo muziejaus įgyvendinimą. Nedidelis socialinę tinklaveiką skatinančių įrankių skaičius svetainėse rodo, jog Lietuvos muziejai savo paskirtį suvokia kaip informacinę, t.y. svetainė internete (muziejaus kontaktai, administracija, eksponatų grupių sąrašas) pirmiausia padeda muziejaus lankytojui pasirengti vizitui į tikrą pastatą esantį muziejų.

Prie dalyvaujamojo muziejaus labiausiai priartėję muziejai išsiskiria kaip IKT taikymo novatoriai. Jų svetainių ir paskyrų lankymo duomenys rodo tiesioginį ryšį tarp socialinės tinklaveikos įrankiais formuojamos ir dalyvaujamojam muziejui draugiškos aplinkos ir lankytojų.

Remiantis muziejų svetainių apsilankymo charakteristikomis ir „Facebook“ įsitraukimo rodikliais, galima konstatuoti, kad dauguma muziejų gerbėjų pirmenybę teikia pasyviai dalyvavimui, aktyvūs dalyviai sudaro tik nedidelę dalį. Augantis muziejų paskyrų „Facebook“ skaičius liudija naujas skaitmeninių medijų raiškos kryptis ir tai, jog dauguma muziejų reaguoja į skaitmeninių medijų kaitą ir jos veikiančių lankytojų poreikius. Tai reiškia lėtus muziejų lauko veikėjų žingsnius į dalyvaujamojo muziejaus įgyvendinimą virtualioje erdvėje.

IŠVADOS

1. Tiriant nustatyta, kad muziejaus veikimą kultūroje galima apibrėžti remiantis medijų teorija. Pagal ją muziejus yra komunikacijos kanalas, per kurį praeities paveldas veikia šių dienų kultūroje, ir erdvė, kurioje, pasitelkiant paveldą, mokslo žinias ir asmenines patirtis, kuriami pranešimai, skirti šių dienų visuomenei.

- Skaitmeninių medijų raiška muziejuje yra muziejaus kaip medijos ir skaitmeninių medijų abipusė sąveika, vykstanti muziejų lauko veikėjų (steigėjų, muziejininkų ir lankytojų) kuriamuose istoriniuose, teisiniuose-politiniuose ir socialiniuose kontekstuose.
- Istorinis, teisinis-politinis ir socialinis kontekstai skatina muziejus kaip viešojo sektoriaus institucijas priimti arba atmesti skaitmenines medijas bei sąlygoja pradėtų taikyti skaitmeninių medijų naudojimo būdus. Dėl šios priežasties istorinis, teisinis-politinis ir socialinis kontekstai veikia skaitmeninių medijų raišką muziejuje.
- Muziejuose naudojamos skaitmeninės medijos prisideda prie muziejininkystės, kaip taikomosios muziejų profesionalų veiklos, ir muzeologijos, kaip teorinio muziejų veiklos lauko bei muziejaus institucijos, sampratos kismo.

2. Atlikta teorinės ir specialiosios literatūros analizė leido nustatyti, kad skaitmeninių medijų raiška skatina muziejaus sampratos kaitą. Remiantis muziejaus-medijos ir skaitmeninių medijų sąveikos tyrimu, skiriamos muziejaus 0.0, 1.0 ir 2.0 sampratos.

- Muziejus 0.0 yra tradicinis, realioje erdvėje veikiantis, „reprezentacinei kultūrai“ atstovaujantis, autoritariškas visuomenės atžvilgiu ir analogines medijas naudojantis muziejus, kuriame pranešimus kuria mokslininkai ir kuratoriai tradicinėmis priemonėmis: ekspozicijomis, parodomis, leidiniais. Visuomenė suprantama kaip masė, neturinti žinių ir įgūdžių pranešimams

kurti, todėl muziejus turi jai perteikti informaciją. Steigėjai instituciją laiko galios įrankiu, pasitelkiamu politikų ar vykdomosios valdžios interesams. Formuodami muziejų teisinį bei politinį veiklos kontekstą steigėjai sprendimus priima vienašališkai. Muziejus 0.0 yra būdingas industrinei XIX a. pab.– XX a. I pusės visuomenei, o jo konceptualus apibrėžimas ryškus to laikotarpio muzeologų darbuose.

- Muziejaus 1.0 samprata yra muziejaus 0.0 ir pirmos kartos saityno (neinteraktyvių, vienakryptės komunikacijos) skaitmeninių medijų sąveikos rezultatas. Tai iš dalies „viešosios sferos kultūrai“ atstovaujantis muziejus. Jame, kuriant pranešimus, lemiamą vaidmenį atlieka mokslininkai ir kuratoriai, tačiau per lankytojų nuomonių tyrimus bandoma atsižvelgti į visuomenės poreikius. Pranešimams perduoti naudojamos ir tradicinės muziejaus 0.0 priemonės, ir mažo interaktyvumo skaitmeninės medijos, teikiančios informaciją viena kryptimi, dažniausiai siekiant parengti muziejaus lankytoją vizitui realiame muziejuje. Visuomenė tebe laikoma nepajėgia kurti pranešimų, todėl muziejus jai turi perduoti informaciją. Muziejaus steigėjai muziejų laiko vienu iš galios įrankių, turinčių tarnauti tokiems visuomenės interesams, kaip juos supranta steigėjai. Formuodami muziejų teisinį bei politinį veiklos kontekstą patariamojo balso teise pasitelkia muziejininkų bendruomenes, tačiau sprendimus vienašališkai priima steigėjai. Muziejus 1.0 būdingas pereinamojo iš industrinės į tinklaveikos laikotarpio, XX a. II pusės, visuomenei, o jo konceptualus apibrėžimas ryškus „naujosios muzeologijos“ teoriniuose darbuose.
- Muziejus 2.0 atsirado dėl muziejaus 1.0 ir antros kartos saityno (interaktyvių, daugiakryptės komunikacijos, socialinių) skaitmeninių medijų sąveikos. Tai visuomenės atžvilgiu demokratiškas ir visiškai „viešosios sferos kultūrai“ atstovaujantis muziejus. Jame pranešimams kurti pasitelkiamas visuomenės dalyvavimas per bendruomenės paslaugas. Muziejus tampa platforma, kurioje

lankytojai kuria pranešimus moderuojami, o ne vadovaujami mokslininkų ir kuratorių. Muziejuje 2.0 pranešimams perduoti pasitelkiamos visos priemonės, kurių dalį valdo muziejų lankytojai. Be to, atsiranda muziejų veikiančių tik virtualioje erdvėje. Lankytojai vertinami kaip turintys unikalų patirčių, kūrybingi ir norintys dalyvauti asmenys ir asmenų grupės. Skaitmeninės medijos naudojamos muziejaus socialiniam vaidmeniui didinti kuriant muziejaus draugų ir interesų grupių bendruomenes. Muziejaus steigėjai suvokia muziejaus kaip viešosios sferos kultūros institucijos socialinę reikšmę ir įtaką įvairioms kapitalo formoms (socialiniam, inovacijų, kultūriniam, finansiniam) kurti. Į muziejų teisinio bei politinio veiklos konteksto formavimą įtraukia kitus muziejų lauko veikėjus atsižvelgdami į kintančius jų poreikius bei kitus muziejų veiklai svarbius kontekstus. Muziejus 2.0 būdingas tinklaveikos laikotarpiu, XXI a. pradžios, visuomenei, o jo apibrėžimas pateikiamas dalyvaujamojo muziejaus teoretikų darbuose.

- Be technologinės platformos, dalyvaujamojam muziejui įgyvendinti ne mažiau svarbus yra visuomenės pasirengimas ir poreikis dalyvauti tokio muziejaus veiklose. Šis skaitmeninių medijų paveiktos tinklaveikos visuomenės poreikis kuria ne tik muziejaus veiklos socialinį kontekstą (reikalavimus muziejui), bet demokratinėse šalyse formuoja ir teisinį-politinį kontekstą, kuris ne mažiau svarbus muziejui 2.0 atsirasti ir funkcionuoti. Jeigu nėra visuomenės individualios ar kolektyvinės iniciatyvos ir muziejui 2.0 nepalankus teisinis-politinis kontekstas, įgyvendinti dalyvaujamojo muziejaus sampratą neįmanoma.

3. Remiantis tyrimu, atliktu pagal lūkesčių ciklo metodologiją, nustatyti šie skaitmeninių medijų taikymo etapai.

- Technologijos kibirkštis truko 1989–1996 m. Tuo laikotarpiu pavieniuose Lietuvos muziejuose pradėti naudoti kompiuteriai, sukurta pirmoji

skaitmeninė rinkinių valdymo sistema, informacija apie muziejus imta talpinti į internetą.

- Išpūstų lūkesčių pikas vyko 1997–2001 m. Pradėjo veikti pirmos savarakiškos Lietuvos muziejų svetainės internete. Piko viršukalnę žymi pirmoji Lietuvos muziejų kompiuterizacijos situacijos studija, taip pat parengta, bet neįgyvendinta Lietuvos muziejų rinkinių kompiuterizavimo koncepcija.
- Nusivylimo įduba tęsėsi 2002–2003 m. Ją žymi negatyvios žinios apie skaitmeninių medijų taikymą žiniasklaidoje, ilgam sustoję Lietuvos informacinės muziejų sistemos (LIMIS) kūrimo darbai.
- Apšvietos šlaitu laikomi 2004–2009 m. Šiam laikotarpiui būdingi pozityvūs poslinkiai: užtikrintas pastovus finansavimas, skaitmeninimo procesų koordinavimas valstybės mastu, prasidėjo institucijų bendradarbiavimas, atnaujinti LIMIS diegimo darbai.
- Produktyvumo plokštuma prasidėjo 2010 m. ir tęsiasi iki šiol. Pradėjo veikti LIMIS, muziejai ėmė kurti paskyras socialinėse medijose, parengtos rekomendacijos skaitmeniniam turiniui kurti. Tai rodo, kad šios atminties institucijos jau suvokia skaitmeninių medijų taikymo savo veikloje praktinę naudą ir pasiekė palankų laikotarpį įgyvendinti dalyvaujamąjį muziejų.
- Lietuvos muziejuose ilgai užtrukęs skaitmeninių medijų taikymo lūkesčių ciklas trukdė formuoti dalyvaujamajam muziejui įgyvendinti palankią aplinką. Skaitmeninių medijų taikymas buvo skirtas ne sąveikai su lankytojais stiprinti, bet muziejų vidaus poreikiams, susijusiems su eksponatų apskaita, tenkinti. Lietuvos muziejams taikant technologijas, pavyko išvengti kai kurių lūkesčių ciklo spąstų, tokių kaip per ankstyvas taikymas ar jo visiškas nutraukimas dėl nesėkmių nusivylimo įdubos laikotarpiu.

4. Lietuvos muziejų svetainių internete ir paskyrų „Facebook“ socialinėje medijoje turinio, apsilankymų charakteristikų tyrimas ir muziejų klasterizavimo rezultatai rodo, kad daugelio Lietuvos muziejų komunikacija virtualioje erdvėje neatitinka muziejaus 2.0 (dalyvaujamojo muziejaus)

- Lietuvos muziejų svetainės internete turi nedaug socialinės tinklaveikos įrankių (forumų, pokalbių svetainių, svečių knygų, žymėjimo, kūrybos, siuntimo, dalijimosi, komentavimo įrankių, tinklaraščių, žaidimų ir kt.), kurie technologiškai leistų įgyvendinti dalyvaujamojo muziejaus platformą.
 - Svetainių lankomumo apskaitos ir stebėsenos trūkumai ir ypatybės patvirtina prielaidą, kad Lietuvos muziejai nesidomi, nevertina savo virtualių lankytojų, kurie yra potencialūs dalyvaujamojo muziejaus lankytojai. Virtualių apsilankymų Lietuvos muziejų interneto svetainėse charakteristikos (trukmė, atmetimo rodikliai, atsiverčiamų tinklalapių skaičius) rodo, kad jų turinys lankytojus ne itin domina.
 - Muziejų paskyrų „Facebook“ socialinėje medijoje kiekybinės charakteristikos – „Mėgti“, „Kalba apie tai“, „Buvo čia“ paspaudimai, įsitraukimo rodiklio duomenys – atitinka R. Mayfieldo dalyvavimo galios dėsnį ir patvirtina, kad aukštesnio lygio dalyvaujamojo muziejaus veiklas įgyvendina itin nedidelė lankytojų dalis.
5. Disertacijos tyrimas parodė, jog skaitmeninių medijų raišką Lietuvoje lemia istorinis, teisinis-politinis kontekstas, technologinės galimybės bei atitinkamas skaitmeninių medijų taikymas Lietuvos muziejuose ir visuomenėje. Kuriami skirtingi muziejaus kaip medijos ir skaitmeninių medijų sąveikos kontekstai grindžiami orientacija į visas muziejų sampratas.
- Dėl Sovietų Sąjungos okupacijos padarinių skaitmeninių medijų raiška Lietuvos muziejuose prasidėjo vėliau nei Vakarų šalių muziejuose ir visuomenėje. Todėl Lietuvos muziejų komunikacijoje iki 1990 m. vyravo muziejaus 0.0 samprata. Šiuo metu neigiama istorinė patirtis nedaro lemiamos įtakos skaitmeninei medijų raiškai Lietuvos muziejų komunikacijoje.

- Teisinis-politinis kontekstas priklauso nuo Europos Sąjungos ir Lietuvos politikų, vykdomosios valdžios bei Lietuvos muziejų steigėjų pozicijos. Teisės aktų analizė rodo, kad dauguma muziejų steigėjų, politikų ir vykdomosios valdžios atstovų muziejų suvokia pagal 0.0 (Lietuvos Respublikos muziejų įstatymas) arba 1.0 sampratą. Po 2005 m. atminties institucijose dirbančių profesionalų pastangomis ir iniciatyva teisinė bazė ėmė keistis, suformuota vientisa skaitmeninio paradigma lėmė muziejaus 1.0 raiškai palankią teisinę aplinką. Svarbų vaidmenį įgyvendinant užsibrėžtus tikslus turėjo narystė Europos Sąjungoje, užtikrinusi pastovius su kultūros sritimi susijusius finansavimo šaltinius.
- Tiriama nustatyta, kad nepakankamai teorinių mokslo žinių turintis muziejų personalas ne visada pajėgia įvertinti tinklaveikos visuomenės poreikius ir skaitmeninių medijų taikymo tinklaveikos visuomenėje galimybes. Svarbus vaidmuo tenka muziejų vadovams, nuo kurių priklauso skaitmeninių medijų raišką muziejuose lemiantys sprendimai. Muziejų klasifikacija medijų taikymui nėra svarbi. Masinis skaitmeninių medijų priėmimas, naudojimas, plintantis antros kartos saityno technologijų taikymas, inovatyvūs socialinę sąveiką su lankytojais skatinantys kai kurių muziejų veiksmai virtualioje erdvėje rodo, kad Lietuvos muziejininkai pagal muziejų sampratą suvokimą yra tarp muziejų 1.0 ir 2.0 sampratų.
- Augantis ir tradicinius apsilankymus lenkiantis muziejų interneto svetainių virtualių lankytojų skaičius liudija muziejaus 1.0 sampratą visuomenėje stiprėjimą. Iš virtualių lankytojų charakteristikų muziejų svetainėse matyti, kad dauguma jų jau naudoja skaitmenines medijas, bet pasyviai, ieškodami informacijos rengtis vizitui tikrame muziejuje. Svetainių lankytojai neaktyviai sąveikauja su pateikiamu muzealiniu turiniu, menkai prisideda prie jo kūrimo, platinimo, aptarimo virtualioje erdvėje. Muziejų steigėjai ir muziejininkai kol kas nepatiria viešoje erdvėje juntamo stipraus visuomenės spaudimo keisti

esamą teisinį-politinį kontekstą, reikalingą įgyvendinti dalyvaujamąjį muziejų. Kita vertus, poreikis dalyvaujajam muziejui pamažu atsiranda. Sparčiai populiarėjančios socialinės medijos, apie muziejų paskyras besiburiantys lankytojai, besiformuojančios jų bendruomenės ir sąveikos su paskyros turiniu rodo, kad lankytojai pagal muziejaus supratimą yra tarp muziejaus 1.0 ir 2.0 sampratų.

Rekomendacijos mokslininkams ir muziejininkams

Atliktas skaitmeninių medijų raiškos padėties Lietuvos muziejuose tyrimas tais pačiais metodais gali būti kartojamas įvertinant situacijos pokyčius laikui bėgant. Papildančių tyrimų kryptys būtų atskirų IKT taikymo lūkesčių ciklą nustatymas, lyginamoji Baltijos šalių, Lietuvos bibliotekų, muziejų ir archyvų skaitmeninimo raidos analizė. Darbe, ištyrus muziejų slinktį dalyvaujamojo muziejaus link, rekomenduojamas kokybinis Lietuvos muziejų svetainių internete ir paskyrų „Facebook“ lankytojų poreikių tyrimas, galintis išsamiai atskleisti jų požiūrius į skaitmeninių IKT naudojimą muziejuose.

Muziejų steigėjams, pirmiausia Lietuvos Respublikos valdžios institucijoms, priimančioms su muziejų sektoriumi susijusius teisinius aktus, reikia atsižvelgti į tinklaveikos visuomenėje pasikeitusią muziejų sampratą, skatinti lankytojus kaip lygiaverčius partnerius aktyviai įsitraukti į gamtos ir kultūros paveldo komunikacijos procesus. Taip pat užtikrinti su skaitmeninėmis technologijomis susijusių muziejininkų teorinių ir praktinių žinių, komunikacinių įgūdžių kaupimą, kvalifikacijos kėlimą, gerinti sektoriaus finansavimą, kuris leistų muziejuose įdarbinti skaitmeninių IKT profesionalus. Vertinant muziejų veiklą, vadovautis ne tik kiekybiniais rodikliais, bet ir atsižvelgti į sukuriamą socialinį kapitalą.

Siekiant pagerinti sąveiką su lankytojais, muziejams būtina atkreipti dėmesį ne tik į skaitmeninių technologijų taikymo kiekybę, bet ir į kokybę, orientotis į tinklaveikos visuomenės poreikius ir išaugusį bendrą Lietuvos gyventojų informacinį raštingumą. Per kelis dešimtmečius virtualūs lankytojai sudarys

didžiausią muziejų lankytojų srautą. Tai rodo LDM ir dar kelių savo veikloje skaitmenines technologijas plačiai taikančių muziejų pavyzdžiai: kur virtualūs apsilankymai ima lenkti fizinius.

Norint ateityje pagerinti muziejų komunikaciją su lankytojais virtualioje erdvėje, siūloma didinti socialinę tinklaveiką leidžiančių įrankių skaičių interneto svetainėse, atverti ir gerinti virtualių parodų turinį bei kokybę. Virtualiems lankytojams stebėti ir juos nagrinėti galima naudoti nemokamas stebėsenos sistemas, pavyzdžiui, „Google analytics“, *Alexa* ir kt.

Muziejams būtina didinti ir komunikacijos virtualioje erdvėje priemonių skaičių bei įvairovę: atidaryti ir palaikyti paskyras pirmiausia populiariausiame Lietuvoje „Facebook“ tinkle, dėti informaciją Wikipedijoje ir „Youtube“ svetainėje, kurti programėles išmaniesiems telefonams.

Įvardytos priemonės visuomenėje formuotų palankų kūrybinį socialinį-kultūrinį lauką, reikalingą dalyvaujamajam muziejui įgyvendinti, demokratizuotų Lietuvos muziejų institucijas ir padėtų suvokti lankytojų įtraukimo į muziejines veiklas naudą. Personalo ugdymas ir valstybės kultūros politika, tinkamas finansavimas turėtų padėti Lietuvos muziejams tapti dalyvaujamaisiais ir atitikti platesnių lankytojų grupių poreikius. Tai ypač aktualu tinklaveikos visuomenės formavimosi kontekste, nes per kelis dešimtmečius itin didelę skaitmeninių medijų įtaką patyrę dabartiniai Z kartos atstovai taps pagrindiniais muziejų lankytojais.

ŠALTINIAI

1. 2011 m. spalio 27 d. Europos komisijos rekomendacija dėl kultūrinės medžiagos skaitmeninimo, internetinės prieigos ir skaitmeninio išsaugojimo. [interaktyvus] [žiūrėta lapkričio 5 d.]. Prieiga per internetą: <http://www.emuziejai.lt/wp-content/uploads/2013/02/Europos_komisijos_rekomendacija_2011_10_27.pdf>.
2. 2005 m. Europos Tarybos Faro konvencija. [interaktyvus] [žiūrėta 2013 m. lapkričio 25 d.]. Prieiga per internetą: <<http://conventions.coe.int/Treaty/en/Treaties/Html/199.htm>>.
3. Tarptautinės muziejų tarybos (ICOM) statutas. (1995). [interaktyvus] [Žiūrėta 2014 m. birželio 10 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.lnm.lt/files/muziejus/icom/statutas.pdf>>.
4. 1995 m. Lietuvos Respublikos muziejų įstatymas. [interaktyvus] [žiūrėta lapkričio 5 d.]. Prieiga per internetą: <http://www3.lrs.lt/pls/inter3/dokpaieska.showdoc_l?p_id=464341>.
5. 1996 m. Lietuvos Respublikos kilnojamųjų kultūros vertybių apsaugos įstatymas. [interaktyvus] [žiūrėta lapkričio 3 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www3.lrs.lt/pls/inter3/oldsearch.preps2?Condition1=24349&Condition2=>>>.
6. 2004 m. Lietuvos Respublikos bibliotekų įstatymas. [interaktyvus] [žiūrėta lapkričio 5 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www3.lrs.lt/pls/inter3/oldsearch.preps2?Condition1=238641&Condition2=>>>.
7. 2007 m. kovo 14 d. Lietuvos Respublikos vyriausybės nutarimas Nr. 275 „Dėl Muziejų modernizavimo 2007–2015 metais programos patvirtinimo“. [interaktyvus] [žiūrėta lapkričio 2 d.]. Prieiga per internetą: <http://www.muziejai.lt/Teises_aktai/images/muzieju_modernizavimas.pdf>.

8. 2009 m. gegužės 20 d. Lietuvos Respublikos vyriausybės nutarimas Nr. 493 „Dėl Lietuvos kultūros paveldo skaitmeninimo, skaitmeninio turinio saugojimo ir prieigos strategijos patvirtinimo“. [interaktyvus] [žiūrėta lapkričio 2 d.]. Prieiga per internetą:
<http://www3.lrs.lt/pls/inter3/dokpaieska.showdoc_1?p_id=389331&p_query=Lietuvos%20kult%FBros%20paveldo%20skaitmeninimo%2C%20skaitmeninio%20turinio%20saugojimo%20ir%20prieigos%20strategija&p_tr2=2>.
9. 2005 m. gruodžio 16 d. Lietuvos Respublikos kultūros ministro įsakymas Nr. IV-716 „Dėl Muziejų rinkinių apsaugos, apskaitos ir saugojimo instrukcijos“.
10. 2008 m. rugpjūčio 27 d. Lietuvos Respublikos kultūros ministro įsakymas Nr. 429 „Dėl muziejų vertinimo nuostatų patvirtinimo“. [interaktyvus] [žiūrėta lapkričio 3 d.]. Prieiga per internetą:
<http://www.muziejai.lt/Informacija/infoimages/2008_IV_429.pdf>.
11. 2011 m. gegužės 23 d. Nr. IV-384 Lietuvos Respublikos kultūros ministro įsakymas „Dėl skaitmeninio turinio kūrimo rekomendacijų patvirtinimo“. [interaktyvus] [žiūrėta lapkričio 5 d.]. Prieiga per internetą:
<http://www.muziejai.lt/Teises_aktai/images/2011_05_23_del_skaitm_turinio_rekomendaciju.pdf>.
12. Lietuvos integralios informacinės sistemos (LIMIS) galimybių studija. (2009). Lietuvos Respublikos kultūros ministerija.
13. Lietuvos integralios muziejų informacinės sistemos nuostatai. Patvirtinta Lietuvos dailės muziejaus direktoriaus 2013 m. lapkričio 22 d. įsakymu Nr. V.1-122. [interaktyvus] [žiūrėta lapkričio 5 d.]. Prieiga per internetą:<<http://www.emuziejai.lt/wp-content/uploads/2013/02/V.1-122nuostatai.pdf>>
14. Lietuvos muziejų statistiniai duomenys 2002 m. *Muziejininkystės biuletenis*, 2003, Nr. 1.[interaktyvus] [žiūrėta 2012 m. spalio 1 d.]. Prieiga per internetą: <http://www.muziejai.lt/prev_vers/Statistika%202002.pdf>.

15. Muziejų statistika. Lietuvos Respublikos kultūros ministerijos pateikti duomenys 2003–2013 m. [interaktyvus] [žiūrėta 2014 m. birželio 13 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.muziejai.lt/statistika.htm>>.
16. *Namų ūkiai, turintys asmeninį kompiuterį, interneto prieigą 2003–2012 m.* Lietuvos statistikos departamentas. [interaktyvus] [žiūrėta 2012 m. spalio 20 d.]. Prieiga per internetą: <<http://db1.stat.gov.lt/>>.
17. Skuodo muziejaus direktoriaus 2012 m. kovo 19 d. ataskaita rajono savivaldybės tarybai. [interaktyvus] [žiūrėta 2012 m. spalio 1 d.]. Prieiga per internetą:
<http://www.google.lt/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&frm=1&source=web&cd=1&ved=0CB8QFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.skuodas.lt%2Fsprendimai%2Fst_12_051p1.doc&ei=JcpzUM6zJcbk4QTB6YBo&usg=AFQjCNGAWiyOsAB_gi7Ge_1WzzN4GBABJQ&sig2=TmOc2mzeVEVSz1kaM0Fkrq>.
18. The Gartner research process and methodologies. (2011). 24 p. [interaktyvus] [žiūrėta 2014 m. birželio 1 d.]. Prieiga per internetą:
<<http://www.google.lt/url?url=http://www.gartner.com/imagesrv/research/methodologies/methodologies.pdf&rct=j&frm=1&q=&esrc=s&sa=U&ei=XrmdU433CeXb7AaljIG4CA&ved=0CB4QFjAA&usg=AFQjCNGyRd9JlF1VB4CXdzbKqWnei0KlTA>>.
19. 1997 m. gruodžio 31 d. Lietuvos Respublikos kultūros ministro įsakymas Nr. 922 „Dėl valstybinių muziejų rinkinių apsaugos, apskaitos ir saugojimo instrukcijos patvirtinimo“.
20. 2012 m. liepos 31 d. interviu su Loreta Meškelevičiene, 2012. Įrašas saugomas disertacijos autoriaus archyve.
21. 2012 m. spalio 23 d. interviu su Adolfu Laimučiu Telksniu. Įrašas saugomas disertacijos autoriaus archyve.
22. 2013 m. liepos 11 d. interviu su Danute Mukiene. Įrašas saugomas disertacijos autoriaus archyve.

23. 2013 m. liepos 17 d. interviu su Varniene-Janssen, 2013. Įrašas saugomas disertacijos autoriaus archyve.
24. 2013 m. liepos 24 d. interviu su Romanu Senapėdžiu, 2013. Įrašas disertacijos saugomas autoriaus archyve.
25. Lietuvos muziejų svetainės internete. Sąrašas pateikiamas 1 priede.
26. Lietuvos muziejų svetainių lankymo rodikliai Alexa sistemoje. Sąrašas pateikiamas 2 priede.
27. Lietuvos muziejų paskyros socialinėje „Facebook“ medijoje. Sąrašas pateikiamas 5 priede.

LITERATŪRA

1. AKSTINAITĖ, Eglė. (2002). Levo Vladimirovo asmeninė biblioteka. *Knygotyra*, t. 38, p. 238–258. [interaktyvus] [žiūrėta 2014 m. spalio 5 d.]. Prieiga per internetą:<<http://archive.minfolit.lt/arch/7501/7638.pdf>>.
2. ANDERSON, Benedict. (1999). *Įsivaizduojamos bendruomenės: apmąstymai apie nacionalizmo kilmę ir plitimą*. Vilnius: Baltos lankos. 245 p. ISBN 9986861748.
3. APPADURAI, Arjun. (2001). *Globalization*. Duke University Press. 344 p. ISBN 978-0822327233. [interaktyvus] [žiūrėta 2011 kovo 1 d.]. Prieiga per internetą: <<http://books.google.com/books?id=kMVCawrpcQEC&hl=lt>>.
4. BAREVIČIŪTĖ, Jovilė. (2008). Komunikacijos problema šiuolaikinių medijų teorijose: M. McLuhanas ir J. Baudrillard'as. *Filosofija*. t. 8, p. 58–69. [interaktyvus] [žiūrėta 2014 rugsėjo 1 d.]. Prieiga per internetą:<<http://www.scribd.com/doc/208701797/Bareviciute-Jovile-Komunikacijos-Problema-Siuolaikiniu-Mediju-Teorijose>>.
5. BAUDRILLARD, Jean. (1983). The Ecstasy of Communication. *The Anti-Aesthetic Essays on Postmodern Culture*. Port Washington, N. Y.: New Press. p. 145–153. [interaktyvus] [žiūrėta 2014 rugsėjo 1 d.]. Prieiga per internetą:<http://www.brianschrank.com/Intro_to_Media_Studies/resources/Ecstasy.pdf>.
6. BAUDRILLARD, Jean. (2010). *Vartotojų visuomenė: mitai ir struktūros*. Vilnius: Kitos knygos, 264 p. ISBN 9786094270253.
7. BAUMAN, Zygmunt. (2007). *Globalizacija: pasekmės žmogui*. Strofa: Vilnius. 207 p. ISBN 9986751519.
8. BEARMAN, David; GEBER, Katy. (2008). Transforming Cultural Heritage Institutions through New Media. *Museum Management&Curatorship*, t. 23 (4), p. 385–399.
9. BENJAMIN, Walter. (1999). *The Arcades Project*. Harvard University Press. 1073 p. ISBN 9780674043268. [interaktyvus] [žiūrėta 2013 m.

- gruodžio 28 d.]. Prieiga per internetą:
<http://books.google.lt/books?id=tdM9Hn7pzrsC&pg=PA1936&source=gbs_s_toc_r&cad=2#v=onepage&q&f=false>.
10. BORGMAN, Christine L. (2000). *From Gutenberg to the Global Information Infrastructure: Access to Information in the Networked World (Digital Libraries and Electronic Publishing)*. The MIT Press. 344 p. ISBN 9780262024730. [interaktyvus] [žiūrėta 2013 m. gruodžio 20 d.]. Prieiga per internetą:
<http://books.google.lt/books?id=xQnNI0GNqIC&pg=PA1&source=gbs_toc_r&cad=4#v=onepage>.
11. BROWN, Rob. (2009). *Public Relations and the Social Web: How to Use Social Media and Web 2.0 in Communications*. Kogan Page Publishers. 192 p. ISBN 9780749457327. [interaktyvus] [žiūrėta 2014 m. sausio 5 d.]. Prieiga per internetą: <
http://books.google.lt/books?id=fVYkbbMHj7cC&pg=PA1&source=gbs_toc_r&cad=4#v=onepage&q&f=false>.
12. BURTON-JONES, Katherine. (2008). The transformation of the Digital museum. *Museum informatics: people, information, and technology in museums* (edited by P. F. Marty, K. Jones). Routledge. p. 9–25. ISBN 9780824725815.
13. CAMERON, Fiona; KENDERDINE, Sarah (2007). *Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse (Media in Transition)*. The MIT Press. 480 p. ISBN 9780262033534.
14. CAMPELL-KELLY, Martin; ASPRAY, William. (2009). *Computer: A History Of The Information Machine*. Oxford. 360 p. ISBN 9780786729913. [interaktyvus] [žiūrėta 2014 m. sausio 20 d.]. Prieiga per internetą:
<http://books.google.lt/books/about/Computer_A_History_Of_The_Information_Ma.html?id=IKmXI2H4afwC&redir_esc=y>.
15. CARLETTI, Laura; GIANNACHI, Gabriella; PRICE, Dominic, McAULEY, Derek. (2013). *Digital Humanities and Crowdsourcing: An*

- Exploration. *Museums and the Web 2013*, N. Proctor& R. Cherry (eds). SilverSpring, MD: Museums and the Web. [interaktyvus] [žiūrėta 2014 m. sausio 10 d.]. Prieiga per internetą: <<http://mw2013.museumsandtheweb.com/paper/digital-humanities-and-crowdsourcing-an-exploration-4/>>.
16. CASTELLS, Manuel. (2001). Museums in the information era. *ICOM news, 2001, special issue*. [interaktyvus] [žiūrėta 2012 m. rugpjūčio 5 d.]. Prieiga per internetą: <http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/ICOM_2001/ICOM_ENG_10_2001_small.pdf>.
17. CASTELLS, Manuel. (2005). *Tinklaveikos visuomenės raida*. Vilnius: Poligrafija ir informatika. 536 p. ISBN 9986850525.
18. CRANE, Diane; KAWASHIMA, Nobuko; KAWASAKI Kenichi. (2002). *Global culture—media, arts, policy, and globalization*. Routledge. 286 p. ISBN 9780415932295. [interaktyvus] [žiūrėta 2011 sausio 15 d.]. Prieiga per internetą: <<http://books.google.com/books?id=5M5DIUiscucC&hl=lt>>.
19. CUNLIFE, Daniel; KRITOU, Efmorphia; TUDHOPE, Douglas. (2001). Usability Evaluation for Museum Web Sites. *Museum Managment and Curatorship*, Vol. 19. No. 3, p. 229–252. [interaktyvus] [žiūrėta 2012 m. rugpjūčio 5 d.]. Prieiga per internetą: <http://www.ct.aegean.gr/people/vkavakli/MIS/papers/Cunliffe_2001.pdf>.
20. ČEPAITIENĖ, Rasa. (2007). Sovietmečio atmintis – tarp atmetimo ir nostalgijos. *Lituanistica*, t. 53, p. 36–50. [interaktyvus] [žiūrėta 2014 m. spalio 20 d.]. Prieiga per internetą:<http://www.lmaleidykla.lt/publ/0235-716X/2007/4/Lit_036_050.pdf>.
21. DAGIENĖ, Valentina; GRIGAS, Gintautas; JEVSIKOVA, Tatjana. (2008). *Enciklopedinis kompiuterijos žodynas*. Vilnius: Matematikos ir informatikos institutas, TEV. ISBN 9789955879428. [interaktyvus] [žiūrėta 2014 m. birželio 1 d.]. Prieiga per internetą:<<http://ims.mii.lt/EK%C5%BD/>>.

22. DAVIES, Norman. (2002). *Europos istorija*. Vilnius: Vaga, 1366 p. ISBN 541501578.
23. DICKS, Bella. (2004). *Culture On Display – The Production of Contemporary Visitability*. McGraw-Hill International. 233 p. ISBN 9780335206575.
24. DIN, Herminia; HECHT, Phyllis. (2007). *The Digital Museum: A Think Guide*. American Association of Museums. 223 p., ISBN 9781933253091.
25. FENN, Jackie; RASKINO, Mark. (2008). *Mastering the Hype Cycle: How to Choose the Right Innovation at the Right Time*. Harvard Business Press. 237 p. ISBN 9781422135129. [interaktyvus] [žiūrėta 2013 m. rugsėjo 5 d.]. Prieiga per internetą: <http://books.google.lt/books?id=ApeSoRHCcGwC&pg=PA3&dq=FENN,+Jackie%3B+RASKINO,+Mark&source=gbs_toc_r&cad=4#v=onepage&q=FENN%2C%20Jackie%3B%20RASKINO%2C%20Mark&f=false>.
26. GAUBYTĖ, Margarita. (2011). Lietuvos muziejų interneto svetainių tyrimo rezultatai. *Muziejų skaitmeniniai leidiniai: teorija ir praktika*, Lietuvos muziejų asociacija, p. 19–36. [interaktyvus] [žiūrėta 2012 m. spalio 5 d.]. Prieiga per internetą: <http://emuziejai.lt/skaitmeninimas/files/TeorijaIrPraktika_18_36.pdf>.
27. GIACCARDI, Elisa. (2012). *Heritage and Social Media: Understanding heritage in a participatory culture*. Routledge, 272 p. ISBN 9781136284878. [interaktyvus] [žiūrėta 2014 m. spalio 6 d.]. Prieiga per internetą:
28. <http://www.google.lt/books?hl=en&lr=&id=62FebXpeRtMC&oi=fnd&pg=PP2&dq=Heritage+and+Social+Media:+Understanding+heritage+in+a+participatory+culture&ots=X9bvzSSDmw&sig=MC5CHdjXvawNjHm4pdXtkuDZ0P0&redir_esc=y#v=onepage&q=Heritage%20and%20Social%20Media%3A%20Understanding%20heritage%20in%20a%20participatory%20culture&f=false>

29. GIDDENS, Anthony. (2000). *Modernybė ir asmens tapatumas: asmuo ir visuomenė vėlyvosios modernybės amžiuje*. Vilnius: Pradai. 315 p. ISBN 9986943604.
30. GINEVIČIUS, Romualdas; PALIULIS, Narimantas Kazimieras; CHLIVICKAS, Eugenijus; MERKEVIČIUS, Juozas. (2006). *XXI amžiaus iššūkiai: organizacijų ir visuomenės pokyčiai*. Vilnius: Technika. 548 p. ISBN 9955280573.
31. GLOSIENĖ, Audronė; PETUCHOVAITĖ Ramunė; RACEVIČIŪTĖ, Rasa. (1998). *Viešoji biblioteka: Tradicija ir modernumas*. Vilnius: Žara. 1998. 140 p. ISBN 9986340187.
32. GLOSIENĖ, Audronė; MANŽUCH, Zinaida. (2003). Skaitmeninio ir skaitmeninto kultūros paveldo valdymo strategijos atminties institucijose. *Informacijos mokslai*, t. 25, p. 9–31. [interaktyvus] [žiūrėta 2014 m. rugsėjo 5 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.epaveldas.lt/vbspi/content/docs/publications/2.pdf>>.
33. GLOSIENĖ, Audronė. (2007). Kūrybingumas žinių visuomenėje: idėjų žemėlapis. *Informacijos mokslai*, t. 41, p. 9–24. [interaktyvus] [žiūrėta 2014 m. rugpjūčio 1 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.vu.lt/leidyba//dokumentai/zurnalai/INFORMACIJOS%20MOKSLAI/Informacijos%20mokslai%202007%2041/9-240.pdf>>.
34. GOMBRICH, Ernst Hans. (1995). *Meno istorija*. Vilnius: Alma litera. 688 p. ISBN: 9986020921.
35. GOLDMAN, Alvin. (1999). *Knowledge in a Social World*. Oxford University Press. 409 p. ISBN 9780198238201.
36. GOSNELL, Denise M. (2005). *Professional Development with Web APIs: Google, eBay, Amazon.com, MapPoint, FedEx*. JohnWiley&Sons. 324 p. ISBN 9780764597510. [interaktyvus] [žiūrėta 2014 m. sausio 15 d.]. Prieiga per internetą: <<http://books.google.lt/books?id=nWTLjB33bP4C&pg=PA49&dq=Gosnel>

l+Denise&source=gbs_toc_r&cad=4#v=onepage&q=Gosnell%20Denise&f=false>.

37. GREENGRASS, Mark; HUGHES, Lorna M. (2008). *The Virtual Representation of the Past*. Ashgate. 276 p. ISBN 9780754672883.
38. GUDINAVIČIUS, Arūnas (2011). Lietuvos rankraštinio paveldo publikavimas skaitmeninėje erdvėje: skaitmenintų ir viešai prieinamų rinkinių techninė analizė. *Knygotyra*, t. 56, p. 85–111. [interaktyvus] [žiūrėta 2012 m. spalio 5 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.leidykla.vu.lt/fileadmin/Knygotyra/56/85-111.pdf>>.
39. GUDINAVIČIUS, Arūnas (2012). Skaitmeninės knygos kokybė vartotojo požiūriu: disertacija. Vilnius: Vilniaus universitetas. 180 p.
40. GUDYKUNST, William B., MODY, Bella. (2002). *Handbook of international and intercultural communication*. SAGE. 606 p. ISBN 9780761920908. [interaktyvus] [žiūrėta 2011 kovo 5 d.]. Prieiga per internetą: <<http://books.google.com/books?id=0FYtvfvpphIC&hl=lt>>.
41. HABERMAS, Jürgen. (1991). *The Structural Transformation of the Public Sphere: An Inquiry into a Category of Bourgeois Society (Studies in Contemporary German Social Thought)*. The MIT Press. 301 p. ISBN 9780262581080. [interaktyvus] [žiūrėta 2012 m. rugsėjo 25 d.]. Prieiga per internetą. <http://books.google.lt/books/about/The_Structural_Transformation_of_the_Pub.html?id=e799caakIWoc&redir_esc=y>.
42. HAUENSCHILD, Andrea. (1988). *Claims and Reality of New Museology: Case Studies in Canada, the United States and Mexico*. [interaktyvus] [žiūrėta 2013 m. spalio 10 d.]. Prieiga per internetą: <<http://museumstudies.si.edu/claims2000.htm>>.
43. HEIN, Hilde S. (2000). *Museum in transition: A Philosophical Perspective*. Smithsonian. 203 p. ISBN 9781560983712.
44. HEIN, George E. (1995). The Constructivist Museum, *Journal for Education in Museums*, No. 16, p. 21–23. [interaktyvus] [žiūrėta 2013 m.

- gruodžio 25 d.]. Prieiga per internetą:
<<http://www.gem.org.uk/pubs/news/hein1995.html>>.
45. HELD, David (2002). *Demokratijos modeliai*. Vilnius: Eugrimas. 436 p. ISBN 9789955501332.
46. HENNING, Michelle. (2006). New media. *A companion to museum studies*, ed. S. MacDonald. Blackwell Publishing. p. 302–317. ISBN 9781405108393.
47. HOCKEY, Susan. (2004). The History of Humanities Computing. *A Companion to Digital Humanities*, ed. Susan Schreibman, Ray Siemens, John Unsworth. Oxford: Blackwell. [interaktyvus] [žiūrėta 2012 m. spalio 10 d.]. Prieiga per internetą:
<<http://www.digitalhumanities.org/companion/view?docId=blackwell/9781405103213/9781405103213.xml&chunk.id=ss1-2-1&toc.depth=1&toc.id=ss1-2-1&brand=default>>.
48. HOOPER-GREENHILL, Eilean. (1994). *Educational Role of the Museum*. Routledge, 368 p. ISBN 9780415198271.
49. HOOPER-GREENHILL, Eilean. (1999). *Museum, Media, Message*. Routledge. 299 p. ISBN 9780415116725.
- HOOPER-GREENHILL, Eilean. (2000). Culture and meaning in the museum, *Museums and the interpretation of visual culture*. London: Routledge, p. 1–22. ISBN 9780415086332.
50. HOWE, Neil; STRAUSS, Wiliam. (1992). *Generations: The History of America's Future 1584 to 2069*. Harper Collins. 544 p. ISBN 9780688119126.
51. YOUNG, Peter. (2013). *Untangling the Web: The Nsa's Guide to Gathering Information on Google*. Nsa, 652 p. ISBN 9780984284498. [interaktyvus] [žiūrėta 2014 m. gruodžio 10 d.]. Prieiga per internetą:<http://books.google.lt/books?id=qLzoWKp2JHcC&pg=PA9&lpg=PA9&dq=Untangling+the+Web:+The+Nsa%27s+Guide+to+Gathering+Information+on+Google&source=bl&ots=JfyhkmMIFN&sig=uL8KFfs1bOS6Xny70_0ILx-

Q0WA&hl=en&sa=X&ei=ytPmUsuLFuT9yAOho4DIBA&ved=0CEkQ6AEwBA#v=onepage&q=Untangling%20the%20Web%3A%20The%20Nas%20a's%20Guide%20to%20Gathering%20Information%20on%20Google&f=false>.

52. JANKEVIČIŪTĖ, Laura. (2009). Lietuvos muziejų leidybinė veikla: ypatumai ir tendencijos. *Knygotyra*, t. 53, p. 123–146. [interaktyvus] [žiūrėta 2012 m. spalio 1 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.leidykla.eu/fileadmin/Knygotyra/53/123-146.pdf>>.
53. JONES-GARMILL, Katherine; ANDERSON Maxwell (1997). *The Wired Museum: Emerging Technology and Changing Paradigms*. American Association of Museums. 250 p. ISBN 9780931201363.
54. KARDELIS, Kęstutis. (2002). *Mokslinių tyrimų metodologija ir metodai*. Kaunas: Judex, 398 p. ISBN 9986948657.
55. KAPLAN, Andreas; HAENLEIN, Michael. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of social media. *Business Horizons*, t. 53 (1), p. 59–68. [interaktyvus] [žiūrėta 2014 m. kovo 13 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.michaelhaenlein.eu/Publications/Kaplan,%20Andreas%20-%20Users%20of%20the%20world,%20unite.pdf>>.
56. KEENE, Suzanne (1998). *Digital collections: museums and the information age*. Butterworth-Heinemann. 160 p. ISBN 9780750634564.
57. KERŠYTĖ Nastazija; KELPŠA Mindaugas (2012). *Nacionalinė muziejų politika: muziejų valdymo kaita, integracinės strategijos tinklaveikos visuomenėje tarp savo ir kitų patirties*. Pranešimas tarptautinėje konferencijoje „Muziejus XXI amžiuje – pokyčiai ir iššūkiai. Vilnius: Lietuvos Respublikos Seimas. 2012 m. rugsėjo 21 d.

58. KERŠYTĖ, Nastazija. (2007). *Lietuvos muziejai: pokyčiai ir tęstinumas*. Vilnius: Vilniaus universiteto leidykla. 76 p. ISBN 9789955331612.
59. KLIGIENĖ, Nerutė. (2004). Lietuvos kultūros paveldas skaitmeninėje terpėje. *Informacijos mokslai*, t. 31, p. 82–93. [interaktyvus] [žiūrėta 2012 m. rugpjūčio 1 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.epaveldas.lt/vbspi/content/docs/publications/3.pdf;jsessionid=F3A4EE1609569074D5176406E0271297>>.
60. LAUŽIKAS, Rimvydas. (2007). Archeologija, kaip komunikacija. *Lietuvos archeologija*, t. 32, p. 31–50.
61. LAUŽIKAS, Rimvydas. (2008a). Kam neandertaliečiui reikalingas kompiuteris? *Knygotyra*, t. 50, p. 253–257.
62. LAUŽIKAS, Rimvydas. (2008b). Skaitmeninimas kaip mokslas: BARIS projekto patirtis. *Informacijos mokslai*, t. 46, p. 67–83. [interaktyvus] [žiūrėta 2012 m. rugpjūčio 17 d.]. Prieiga per internetą: <http://www.leidykla.vu.lt/fileadmin/Informacijos_mokslai/46/67-83.pdf>.
63. LAUŽIKAS, Rimvydas (2009). *Kultūros paveldo skaitmeninimo ABC... DEFG... : mokomoji metodinė knyga*. Vilnius. 161 p. [interaktyvus] [žiūrėta 2012 m. rugpjūčio 25 d.]. Prieiga per internetą: <http://www.emuziejai.lt/skaitmeninimas/PDF/Skaitmeninimo_ABC_Rimvydas_Lauzikas.pdf>.
64. LAUŽIKAS, Rimvydas; VOSYLIŪTĖ, Ingrida. (2012). Kultūros paveldo ir lituanistinių mokslo duomenų skaitmeninimas Lietuvoje: 2011 metų situacija. *Informacijos mokslai*, t. 60, p. 96–115. [interaktyvus] [žiūrėta 2013 m. gruodžio 17 d.]. Prieiga per internetą: <http://www.leidykla.eu/fileadmin/Informacijos_mokslai/2012-60/96-115.pdf>.
65. LAUŽIKAS, Rimvydas. (2013). Lietuvos muziejai 1991–2011 metais: pagrindiniai kiekybiniai veiklų rodikliai, rezultatai ir problemos. *Lietuvos muziejai po 1990 metų: mokslinių straipsnių rinkinys*. Acta

- Museologica Lithuanica*, sud. Rimvydas Laužikas, Vilnius, Akademine leidyba, 368 p. ISBN 9786094203398.
66. LAUŽIKAS, Rimvydas; VARNIENĖ-JANSSEN, Regina. (2014). Paveldas ir visuomenė: Lietuvos kultūros paveldo skaitmeninimo strateginės plėtros gairės 2014–2020 metų programavimo periodui. *Informacijos mokslai*, t. 69.
67. LOPEZ, Ximena; MARGAPOTI, Ilaria; MARAGLIANO, Roberto; BOVE, Giuseppe. (2010). The presence of Web 2.0 tools on museum websites: a comparative study between England, France, Spain, Italy, and the USA. *Museum Management and Curatorship*, Vol. 25, No. 2, Routledge, p. 235–249.
68. LUOBIKIENĖ, Irena; BUTKEVIČIENĖ, Eglė. (2010). Kaimo gyventojų sociokultūrinio portreto bruožai. *Ekonomika ir vadyba: aktualijos ir perspektyvos*, t. 3. (19), p. 31–38. [interaktyvus] [žiūrėta 2014 m. sausio 7 d.]. Prieiga per internetą: <http://www.su.lt/bylos/mokslo_leidiniai/ekonomika/2010_3_19_2/luobikiene_butkeviciene.pdf>.
69. MacARTHUR, Matthew. (2007). Can Museums allow on line users to become participants? *The Digital Museum: A ThinkGuide*, American Association of Museums, 223 p. ISBN 9781933253091.
70. MacDONALD, Lindsay. (2006). *Digital Heritage: Applying Digital Imaging to Cultural Heritage*. Elsevier. 583 p. ISBN 9780750661836.
71. MAIRESSE, Francois. (2006). Pasaulio muziejimas. [interaktyvus] [žiūrėta 2013 m. gruodžio 10 d.]. Prieiga per internetą: <http://www.muzeologija.lv/sites/default/files/f-mairesse_pasaulio-muziejimas_lt.pdf>.
72. MAYFIELD, Ross. (2006). Power Law of Participation. *RossMayfield'sWebblog*. [interaktyvus] [žiūrėta 2013 m. gruodžio 17 d.].

Prieiga per internetą:
<http://ross.typepad.com/blog/2006/04/power_law_of_pa.html>.

73. MANOVICH, Lev. (2009). *Naujųjų medijų kalba*. Vilnius: Mene. 472 p. ISBN 9789955834038.
74. MANŽUCH, Zinaida. (2007). *Atminties komunikacija archyvuose, bibliotekose ir muziejuose: Europos Sąjungos strateginio požiūrio analizė: disertacija*. Vilnius, Vilniaus universitetas, 243 p.
75. McCARTHY, Conal; MASON, David M. (2008). Museums and the culture of new media: An empirical model of museum websites. *Museum Management & Curatorship*, t. 23, p. 63–80.
76. MAROEVIČ, Ivo. (1998a). The phenomenon of cultural heritage and the definition of a unit of material. *Nordisk Museology*, t. 2, p. 135–142.
77. MAROEVIČ, Ivo. (1998b). *Introduction to museology – The European approach*. München: Vlg. Dr. C. Müller-Straten. 358 p. ISBN 3932704525.
78. MARTY Paul F. (2007a). Museum Websites and Museum Visitors: Before and After the Museum Visit. *Museum Management & Curatorship*, t. 22 (4), p. 337–360.
79. MARTY Paul F. (2007b). Museum websites and museum visitors: Digital museum resources and their use. *Museum Management & Curatorship*, t. 23 (1), p. 81–99.
80. MARTY, Paul F.; BURTON, Katherine Jones. (2007c). *Museum Informatics: People, Information, and Technology in Museums*. Routledge, 356 p. ISBN 9781135572051.
81. MASLAUSKIENĖ, Rasa. (1999). Kompiuterinio rinkinių katalogo kūrimo problemos. *Lietuvos muziejų rinkiniai. Tyrimų metodika*. Konferencijos tezės ir pranešimai. Sudarytoja B. Salatkienė, Vilnius: Lietuvos muziejų asociacija. 36 p.

82. MASON, Rhiannon. (2006). Cultural theory and museum studies. *A companion to museum studies*, Ed.S. MacDonald. Blackwell Publishing. p. 17–33. ISBN 9781405108393.
83. MATHUR, Saloni. (2005). Museums and Globalization. *Anthropological Quarterly*, t. 78, p. 697–708.
84. MATKEVIČIENĖ, Renata; ALEKSANDRAVIČIUS, Arnas. (2013). Muziejaus komunikacija su suinteresuotaisiais: kokie muziejaus veiklos aspektai svarbūs muziejui prisistatyti ir įvaizdžiui formuoti? *Acta Museologica Lithuanica*, sud. Rimvydas Laužikas, Vilnius, t.1, 368 p. ISBN 9786094203398.
85. MAŽEIKIS, Gintautas. (2006). Kūrybinės industrijos: nuo kasdienybės revoliucijos iki įdarbintos fantazijos. *Inter-studia humanitatis*, Nr. 3, p. 66–94.
86. McLUHAN, Marshall. (2003). *Kaip suprasti medijas: žmogaus tęsiniai*. Vilnius: Baltos lankos. 348 p. ISBN 9955584076.
87. MEIJER-van MENSCH, Leontine; MENSCH van, Peter. (2010). From disciplinary control to co-creation. Collecting and the development of museums as praxis in the nineteenth and twentieth century. *Encouraging collections mobility – a way forward for museums in Europe*, Helsinki, p. 33–53. ISBN 9789078956150. [interaktyvus] [žiūrėta 2013 m. gruodžio 10 d.]. Prieiga per internetą: <http://www.lending-for-europe.eu/fileadmin/CM/public/handbook/Encouraging_Collections_Mobility_A4.pdf
88. MENSCH van, Peter; POUW, P. (1983). Methodology of museology and professional training, *ICOFOM Study series 1*.
89. MENSCH van, Peter. (1987). Museums in movement. A stimulating dynamic view on the interrelation museology-museums, *ICOFOM Study Series*, t. 12, p. 17–20.

90. MENSCH van, Peter. (1992). *Towards a methodology of museology. PhD thesis*. University of Zagreb. [interaktyvus] [žiūrėta 2014 m. sausio 6 d.]. Prieiga per internetą: <http://www.muuseum.ee/et/erialane_areng/museoloogiaalane_ki/ingliske_elne_kirjand/p_van_mensch_towar/>.
91. MENSCH van, Peter. (2011). *Paveldo bendruomenės tinkliškumas ir profesionalumas. 2.0*. Vilnius, birželio 16 d. Tarptautinė mokslinė konferencija „Komunikacijos ir informacijos mokslai tinklaveikos visuomenėje: patirtys ir išvalgos“.
92. MEŠKELEVIČIENĖ, Loreta. (1996). Muziejaus rinkinių apskaitos kompiuterizavimas. *Lietuvos Dailės muziejus, Metraštis, 1*, p. 163–165.
93. MEŠKELEVIČIENĖ, Loreta. (2001). Parengtas Lietuvos muziejų rinkinių kompiuterizavimo koncepcijos projektas. *Muziejininkystės biuletenis*, Nr. 5–6. [interaktyvus] [žiūrėta 2012 m. birželio 20 d.]. Prieiga per internetą: http://www.muziejai.lt/prev_vers/Informacija/L_Meskelevicienes_str.htm>.
94. MEŠKELEVIČIENĖ, Loreta. (2003). Europos tyrimų plėtros ir bendradarbiavimo programos EUREKA projektas MUSEUM ONLINE CATALOGUE Baltijos valstybėse. *Lietuvos muziejai*, Nr. 4. [interaktyvus] [žiūrėta 2012 m. rugsėjo 20 d.]. Prieiga per internetą: <http://www.museums.lt/Zurnalas/L_Meskelevicienes_Lt.htm>.
95. MEŠKELEVIČIENĖ, Loreta. (2007). Rinkinių skaitmeninimas Lietuvos dailės muziejuje. *Lietuvos dailės muziejaus metraštis*, t. 12, 429 p.
96. MINIOTAS, I. (1999). Lietuvos kultūros paveldas tūkstantmečio virtualioje parodoje. *Muziejininkystės biuletenis*, t. 1, p. 14.
97. MOLYTĖ, Alma. (2011). *Vektorių kvantavimo metodų jungimo su daugiamatėmis skalėmis analizė (daktaro disertacija)*. Vilnius, Vilniaus universitetas, 123 p. [interaktyvus] [žiūrėta 2014 m. sausio 17 d.]. Prieiga per internetą: <http://www.mii.lt/files/mii_dis_2011_molyte.pdf>.

98. MUKIENĖ, Danutė. (1999). Virtualių muziejų portalas „Lietuvos muziejai“. *Muziejininkystės biuletenis*, Nr. 5, p. 6.
99. MUKIENĖ, Danutė (2000a). Lietuvos dailės muziejuje – Skaitmeninių leidinių informacinis kultūros centras-skaitykla. *Muziejininkystės biuletenis*, Nr. 3, p. 8. [interaktyvus] [žiūrėta 2012 m. rugsėjo 20 d.]. Prieiga per internetą: <http://www.muziejai.lt/prev_vers/Informacija/Muzbiuletenis2000Nr3.htm>.
100. MUKIENĖ, Danutė. (2000b). Naujos Lietuvos virtualių muziejų svetainės internete. *Muziejininkystės biuletenis*, Nr. 4, p. 10.
101. MUKIENĖ, Danutė (2001). Muziejai interneto erdvėje. Koks tolesnis mūsų kelias? *Muziejininkystės biuletenis*, Nr. 5–6, p. 8–9. [interaktyvus] [žiūrėta 2012 m. rugsėjo 20 d.]. Prieiga per internetą: <http://www.muziejai.lt/prev_vers/Informacija/D_Mukienes_str.htm>.
102. MUKIENĖ, Danutė. (2003). Muziejai interneto informacijos labirintuose. *Muziejininkystės biuletenis*, Nr. 2. [interaktyvus] [žiūrėta 2012 m. rugsėjo 20 d.]. Prieiga per internetą: <http://www.museums.lt/zurnalas/Mukiene.htm>
103. MUKIENĖ, Danutė. (2009). Muziejinių vertybių skaitmeninimas ir automatizuota apskaita. *Lietuvos muziejai*, 2009 m. Nr. 2, p. 5–7. [interaktyvus] [žiūrėta 2012 m. rugsėjo 20 d.]. Prieiga per internetą: <http://www.museums.lt/Zurnalas/2009_02/Skaitmeninimas.pdf>.
104. MUKIENĖ, Danutė. (2011). Lietuvos muziejų skaitmeninių leidinių raida 1995–2010 metais. *Lietuvos Dailės muziejus, Metraštinis*, t. 14, p. 314–315.
105. NARVYDAS, V. (2007). Kompiuterinis terminalas Trakų istorijos muziejuje. *Lietuvos muziejai*, Nr. 2, p. 12.
106. OLDENBURG, Ray. (1999). *The great good place: cafés, coffeeshops, bookstores, bars, hairsalons, and other hangouts at the heart of a community*. Marlowe. 336 p. ISBN 9781569246818.

107. OOMEN J.; AROYO, L. (2011). Crowdsourcing in the cultural heritage domain: Opportunities and challenges. *Proceedings of the 5th International Conference on Communities and Technologies*. 19 June–2 July. Brisbane, Australia. Percituojama iš: *Museums and the Web 2013*, N. Proctor & R. Cherry (eds). SilverSpring, MD: Museums and the Web. [interaktyvus] [žiūrėta 2014 m. sausio 10 d.]. Prieiga per internetą: <<http://mw2013.museumsandtheweb.com/paper/digital-humanities-and-crowdsourcing-an-exploration-4/>>.
108. PARRY, Ross (2005). Digital heritage and the rise of theory in museum computing. *Museum Management and Curatorship*, t. 20, p. 333–348.
109. PARRY, Ross (2007). *Recording the Museum: Digital heritage and the technologies of change*. Routledge. 192 p. ISBN 9780415353885.
110. PEČIULIAUSKIENĖ, Palmyra; VALANTINIENĖ, Ilona; MALONAITIENĖ, Vilija. (2013). *Z karta: kūrybingumas ir integracija*. Vilnius: Edukologija. 454 p. ISBN 9789955208853.
111. PEČIULIS, Žygintas (2014). Žurnalistika 2.0. Evoliucijos revoliucija? *Informacijos mokslai*, t. 68, p. 100–112. [interaktyvus] [žiūrėta 2014 m. sausio 20 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.vu.lt/leidyba/lt/mokslo-zurnalai/informacijos-mokslai/naujausias-numeric/item/3918-zurnalistika-2-0-evoliucijos-revoliucija#rptoken=1043130520&forcesecure=1>>.
112. PRENSKY, Mark. (2001). Digital natives, Digital immigrants, *On the Horizont*, MCB University press, Nr. 9, p. 5–6. [interaktyvus] [žiūrėta 2014 m. sausio 20 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>>.
113. ROGERS, Everet M. (2003). *Diffusion of Innovations*. New York: Simon and Schuster. 576 p. ISBN 9780743258234. [interaktyvus] [žiūrėta 2014 m. sausio 20 d.]. Prieiga per internetą:

<http://books.google.lt/books?id=9U1K5LjUOwEC&pg=PA1&dq=Everett+M.+Rogers,+Diffusion+of+Innovations,&source=gbs_toc_r&cad=3#v=onepage&q=Everett%20M.%20Rogers%2C%20Diffusion%20of%20Innovations%2C&f=false>.

114. ROSEBROCK, Eric. (2006). *Creating Interactive Websites with PHP and Web Services*. JohnWiley&Sons, 2006, 432 p. ISBN 0782151930, 9780782151930. [interaktyvus] [žiūrėta 2014 m. sausio 3 d.]. Prieiga per internetą: <http://books.google.lt/books?id=ID3S2DmFu0gC&pg=PA25&source=gbs_toc_r&cad=4#v=onepage&q&f=false>.
115. RUSSO, Angelina; WATKINS, Jerry; KELLY, Lynda; CHAN, Sebastian. (2006). How will social media affect museum communication? *Proceedings Nordic Digital Excellence in Museums (NODEM)*, Oslo, Norway.N. [interaktyvus] [žiūrėta 2014 m. sausio 20 d.]. Prieiga per internetą: <http://eprints.qut.edu.au/6067/1/6067_1.pdf>.
116. SCHORCH, Philipp. (2013). Contact Zones, Third Spaces, and the Act of Interpretation. *Museum and society*, Nr. 11(1), p. 68–81. [interaktyvus] [žiūrėta 2014 m. lapkričio 2 d.]. <Prieiga per internetą: <https://www2.le.ac.uk/departments/museumstudies/museumssociety/documents/volumes/schorch.pdf>>
117. SORREN, B. J. (2005). Best practises in creating quality online experiences for museum user. *Museum Management&Curatorship*, t. 20, p. 131–148.
118. SIMON, Nina; BERNSTEIN, Shelley. (2009). Museum 2.0. Navigating E-culture, *Virtueelplatform* [interaktyvus] [žiūrėta 2014 m. sausio 20 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.virtueelplatform.nl/g/content/download/2009navigatinge-culture.pdf>>

119. SIMON, Nina. (2010). *The Participatory Museum*. Museum 2.0. 352 p. [interaktyvus] [žiūrėta 2014 m. gruodžio 10 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.participatorymuseum.org/read/>>.
120. SIRGEDAITĖ, Dalia; STANKEVIČIŪTĖ, Giedrė. (2009). Lietuvos muziejų dalyvavimas kultūros paveldo objektų skaitmeninime, nacionaliniuose ir tarptautiniuose projektuose. *Muziejinių vertybių skaitmeninimas: teorija ir praktika*, Vilnius: Lietuvos dailės muziejus, p. 6–23. [interaktyvus] [žiūrėta 2012 m. liepos 10 d.]. Prieiga per internetą: <http://emuziejai.lt/skaitmeninimas/leidiniai_skaitmeninimas01.html>.
121. STANKEVIČIŪTĖ, Giedrė. (2010). Muziejų eksponatų skaitmeninimas Čekijoje. *Skaitmeninimas: Lietuvos muziejai 2010*. Vilnius: Lietuvos dailės muziejus, p. 79–90. [interaktyvus] [žiūrėta 2012 m. spalio 10 d.]. Prieiga per internetą: <http://emuziejai.lt/skaitmeninimas/files/3_metodinis_leidiny_79_90.pdf>
122. STARKEVIČIŪTĖ, Margarita. (2001). *Išlaidų kultūrai apžvalga*. [interaktyvus] [žiūrėta 2012 m. spalio 10 d.]. Prieiga per internetą: <<http://politika.osf.lt/kultura/index.htm>>.
123. STRANSKY, Zbynek, Zbyslav. (1980). Museology – science or just practical museum work? *Museological working papers*, p. 42–44.
124. STREIKUS, Arūnas. (2005). *Lietuvos kultūra sovietinės ideologijos nelaisvėje 1940–1990: dokumentų rinkinys*. Vilnius: Lietuvos gyventojų genocido ir rezistencijos tyrimo centras. 488 p. ISBN 9986757681.
125. STROLYTĖ, Rasa. (2010). Kultūros paveldo skaitmeninio turinio sklaida Lietuvoje: projekto vykdytojų požiūris. *Skaitmeninimas: Lietuvos muziejai 2010*. LM ISC LIMIS, p. 117–134. [interaktyvus] [žiūrėta 2012 m. rugpjūčio 10 d.]. Prieiga per internetą: <http://www.emuziejai.lt/skaitmeninimas/leidiniai_skaitmeninimas03.html>.

126. ŠOLA, Tomislav. (1984). A contribution of possible definition of museology. *Informatica museologica*, Nr. 1/3, p. 8–10.
127. ŠOLA, Tomislav. (1997). *Essays On Museums And Their Theory: towards the cybernetic museum*. Helsinki: Finnish Museums Association. 293 p. ISBN 9789519426181.
128. ŠUMINAS Andrius; ARMONAITĖ, Veta. (2013). Socialinių medijų taikymas muziejų komunikacijoje: naujosios muziejinkystės aspektas. Lietuvos muziejai po 1990 metų: mokslinių straipsnių rinkinys/sud. Rimvydas Laužikas. Vilnius. 368 p. ISBN 9786094203398.
129. TAPSCOTT, Don. (2008). *Grown Up Digital: How the Net Generation is Changing Your World*, McGraw-Hill. 384 p. ISBN 0071508635. [interaktyvus] [žiūrėta 2014 m. kovo 10 d.]. Prieiga per internetą:
<http://books.google.lt/books?id=DWIIY1PxkyYC&pg=PA1&source=gbs_toc_r&cad=3#v=onepage&q&f=false>.
130. TALLON, Loic; WALKER, Kevin. (2008). *Digital Technologies and the Museum Experience: Handheld Guides and Other Media*. Altamira Press, 264 p. ISBN 9780759112377.
131. TELEŠIENĖ, Audronė. (2005). Kitiškiosios diskurso analizės metodologinio principo taikymas sociologiniuose tyrimuose. *Filosofija. Sociologija*. Lietuvos mokslų akademija, p. 1–6.
132. TOMLINSON, John. (2002). *Globalizacija ir kultūra*. Vilnius: Mintis. 254 p. ISBN 5417008435.
133. TONTA, Y. (2008). Libraries and museums in the flat world: Are they becoming virtual destinations? *Library Collections, Acquisitions & Technical Services*. 32, p. 1–9.
134. UHLIR, Zdenek. (2008). Digitization is not only making images: manuscript studies and digital processing of manuscripts. *Knygotyra*, t. 51, p. 148–162. [interaktyvus] [žiūrėta 2012 rugpjūčio 8 d.]. Prieiga per

- interneta: <<http://www.leidykla.vu.lt/fileadmin/Knygotyra/51/148-162.pdf>>.
135. WAIDACHER, Friedrich. (2007). *Bendrosios muzeologijos metmenys*. Vilnius: Lietuvos nacionalinis muziejus. 534 p. ISBN 978-9955-415-69-5.
136. VAITKUTĖ L. (2009). Naujausios technologijos skverbiasi ir į muziejus. *Lietuvos muziejai*. Nr. 4. p. 47.
137. VARNIENĖ-JANSSEN, Regina. (2010). *Lietuvos kultūros paveldas atsiveria pasauliui: metodologiniai, technologiniai ir organizaciniai sprendimai*. Vilnius: Lietuvos Nacionalinė Martyno Mažvydo biblioteka. 478 p. ISBN 9786094050213.
138. VARNIENĖ-JANSSEN, Regina. (2011). Metodologiniai ir organizaciniai kultūros paveldo skaitmeninimo ir bibliografinės sklaidos aspektai: lietuviškoji koncepcija. *Bibliografija: mokslo darbai*, p. 102–113. [interaktyvus] [žiūrėta 2012 m. rugpjūčio 29 d.]. Prieiga per internetą: <http://www.lnb.lt/stotisFiles/uploadedAttachments/varniene_201120118511377>.
139. VILKAS, Mantas; BUČAITĖ-VILKĖ, Jurga. (2009). Besiformuojanti tinklaveikos teorija. *Ekonomika ir vadyba*, t. 14, p. 1100-1106. [interaktyvus] [žiūrėta 2014 m. birželio 6d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.ktu.edu/lt/mokslas/zurnalai/ekovad/14/1822-6515-2009-1100.pdf>>
140. WALSH, Peter. (2007). Rise and Fall of the Post-Photographic Museum: Technology and the Transformation of Art. *Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse (Media in Transition)*. The MIT Press, 480 p. ISBN 9780262033534.
141. WATERTON, Emma. (2010). The advent of Digital technologies and the idea of community. *Museum Management and Curatorship*, Vol. 25, No. 1, March 2010, Routledge, p. 5–11.

142. WILLIAMS, Michael R. (2002). A preview of things to come: some remarks on the first generation of computers. *The first computers: history and architectures* (ed. by Raul Rojas and Ulf Hashagen), MIT Press, p. 1–14. ISBN 9780262681377. [interaktyvus] [žiūrėta 2012 m. spalio 9 d.]. Prieiga per internetą: <<http://books.google.lt/books?id=nDWPW9uwZPAC&pg=PR12&lpg=PR12&dq=Ra%C3%BAI+Rojas,+Ulf+Hashagen&source=bl&ots=Z-KdkkaSAu&sig=U7VPuPJmLXdJRgcXFT8osEeQFu4&hl=en&sa=X&ei=m2SOUIGOE6Hx4QSYxYCIDg&ved=0CB0Q6AEwAQ>>.
143. WILLIAMS, Raimond. (2003). *Television: Technology and cultural form*, Routledge. ISBN 9780415314565. [interaktyvus] [žiūrėta 2014 m. gruodžio 18 d.]. Prieiga per internetą: <http://books.google.lt/books?id=52rC7cqfPPEC&printsec=frontcover&dq=raymond+williams&hl=en&sa=X&ei=j_3zUviBF8yp7AbFx4CABg&redir_esc=y#v=onepage&q=raymond%20williams&f=false>.
144. WILKINS, Karin G. (2000). *Redeveloping Communication for Social Change—Theory, Practice, and Power*. Rowman & Littlefield, 216 p. ISBN 9780847695881. [interaktyvus] [žiūrėta 2013 m. gruodžio 29 d.]. Prieiga per internetą: <http://books.google.lt/books?id=wVsWtVRp-mYC&pg=PA5&dq=K.+G.+Wilkins&hl=lt&source=gbs_toc_r&cad=3#v=onepage&q=K.%20G.%20Wilkins&f=false>.
145. WITKOMB, Andrea. (2004). *Re-Imagining the Museum: Beyond the Mausoleum*. Taylor & Francis. 208 p. ISBN 9780203361023.
146. WITKOMB, Andrea. (2007). The Materiality of Virtual Technologies: A New Approach to Thinking about the Impact of Multimedia in Museums. *Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse (Media in Transition)*, The MIT Press, 480 p. ISBN 9780262033534.
147. ŽEKONIENĖ, Normantė. (1996). Čekijos ir Danijos muziejų kompiuterizavimo patirtis. *Lietuvos Dailės muziejus, Metraštis I*. p. 166–169.

148. *Aiškinamasis įmonės vadybos terminų žodynas*. (2000). Kaunas: Technologija. 234 p. ISBN 9986138302.
149. Institute of Museum and Library Services (2009). *Museums, Libraries, and 21st Century Skills*. Washington, D.C. [interaktyvus] [žiūrėta 2014 m. gruodžio 18 d.]. Prieiga per internetą: <http://www.imls.gov/assets/1/AssetManager/21stCenturySkills.pdf>
150. *Bibliotekininkystės ir informacijos studijų vadovas*. (2009). Vilnius: Vilniaus universiteto leidykla. 700 p. ISBN 9789955334965.
151. *Aiškinamasis telekomunikacijų terminų žodynas*, Vilnius: Lietuvos telekomas, 2004.
152. Lietuvos muziejai šiandien ir rytoj „Muziejininkystės biuletenio“ interviu su Lietuvos muziejų asociacijos pirmininku Romualdu Budriu, (2002). *Muziejininkystės biuletenis*, Nr. 1. [interaktyvus] [žiūrėta 2013 m. gruodžio 29 d.]. Prieiga per internetą: <http://www.muziejai.lt/prev_vers/Informacija/Budrio_straipsnis.htm>.

PRIEDAI

1. Lietuvos muziejų ir jų svetainių internete sąrašas (2013 m. gruodis – 2014 m. sausis).

Muziejus	Svetainės adresas
Nacionaliniai	
Lietuvos nacionalinis muziejus	www.lnm.lt
Lietuvos dailės muziejus	www.ldm.lt
Nacionalinis M.K.Čiurlionio dailės muziejus	www.ciurlionis.lt
Nacionalinis muziejus Lietuvos Didžiosios Kunigaikštystės valdovų rūmai	www.valdovurumai.lt
Respublikiniai	
Valstybinis Vilniaus Gaono žydų muziejus	www.jmuseum.lt
Vytauto Didžiojo karo muziejus	www.jmuseum.lt
Kauno IX forto muziejus	www.9fortomuziejus.lt
Maironio lietuvių literatūros muziejus	www.maironiomuziejus.lt
Lietuvos aviacijos muziejus	www.lam.lt
Lietuvos liaudies buities muziejus	www.llbm.lt
Šiaulių „Aušros“ muziejus	www.ausromuziejus.lt
Trakų istorijos muziejus	www.trakaimuziejus.lt
Valstybinis Kernavės archeologijos ir istorijos	www.kernave.org

muzejus	
Lietuvos teatro, muzikos ir kino muzejus	www.ltmkm.lt
Lietuvos etnokosmologijos muzejus	www.etnokosmomuziejus.lt
Kauno T. Ivanausko zoologijos muzejus	www.zoomuziejus.lt
Respublikinis V. Into akmenų muzejus	www.akmenumuziejus.lt
Lietuvos jūrų muzejus	www.muzejus.lt
Žemaičių vyskupystės muzejus	www.varniai-museum.lt
Lietuvos geologijos muzejus	www.lgm.lt
Lietuvos švietimo istorijos muzejus	www.lsim.lt
Savivaldybių	
A. Baranausko ir A. Vienuolio-Žukausko memorialinis muzejus	www.baranauskas.lt
Šiaulių rajono literatūros muzejus	www.muzejai.lt
B. Grincevičiūtės memorialinis butas-muziejus „Beatričės namai“	www.vilniausmuziejai.lt
Lietuvos prezidento K. Griniaus memorialinis muzejus	www.muzejai.lt
Prof. A. Hrebnickio memorialinis muzejus	www.muzejai.lt

Pagėgių savivaldybės M. Jankaus muziejus	www.muziejai.lt
A. ir J.Jušų etninės kultūros muziejus	www.muziejai.lt
V.Krėvės-Mickevičiaus memorialinis butas-muziejus	www.vilniausmuziejai.lt
Varėnos rajono savivaldybės Vinco Krėvės -Mickevičiaus	www.muziejai.lt
Rašytojo Thomo Manno memorialinis muziejus	www.mann.lt
Juozo Naujaliao memorialinis muziejus	www.naujaliomuziejus.lt
V.Mykolaičio-Putino memorialinis butas-muziejus	www.vilniausmuziejai.lt
M.ir K.Petrauskų lietuvių muzikos muziejus	www.petrauskumuziejus.lt
Literatūrinis A.Puškinio muziejus	www.vilniausmuziejai.lt
Povilo Stulgos lietuvių tautinės muzikos instrumentų muziejus	www.muzikos-instrumentu-muziejus.lt
Marijos ir Jurgio Šlapelių namas-muziejus	www.slapiumuziejus.lt
Vyskupo Motiejaus Valančiaus gimtinės muziejus	www.nasrenai.lt
Vydūno muziejus	www.vydunocentras.lt
Venclovų namai-muziejus	www.vilniausmuziejai.lt
Akmenės krašto	www.akmenesmuziejus.lt

muzejus	
Alytaus kraštotyros muzejus	www.alytausmuziejus.lt
Birštono muzejus	www.birstonomuziejus.lt
Biržų krašto muzejus „Sėla“	www.birzumuziejus.lt
Daugyvenės kultūros istorijos muzejus-draustinis	www.daugyvenesmuziejus.lt
Druskininkų miesto muzejus	www.druskininkumuziejus.lt
Gargždų krašto muzejus	www.gargzdumuziejus.lt
Jonavos krašto muzejus	www.jonavosmuza.lt
Elektrėnų savivaldybės literatūros ir meno muzejus	www.elektrenumuziejus.lt
Joniškio istorijos ir kultūros muzejus	www.joniskiomuziejus.lt
Jurbarko krašto muzejus	www.jurbarkomuziejus.lt
Kauno miesto muzejus	www.kaunomuziejus.lt
Kaišiadorių muzejus	www.kaisiadoriumuziejus.lt
Kelmės krašto muzejus	www.kelmesmuziejus.lt
Kėdainių muzejus	www.kedainiumuziejus.lt
Kretingos muzejus	www.kretingosmuziejus.lt
Kupiškio etnografijos muzejus	www.etnografijosmuziejus.lt
Lazdijų krašto muzejus	www.lazdijumuziejus.lt
Mažeikių muzejus	www.muzejai.lt

Marijampolės kraštotyros muziejus	www.marijampolesmuziejus.lt
Mažosios Lietuvos istorijos muziejus	www.mlmuzejus.lt
Varėnos rajono savivaldybės Merkinės kraštotyros ir genocido muziejus	www.muzejai.lt
Molėtų krašto muziejus	www.muzejus.moletai.lt
Neringos istorijos muziejus	www.neringosmuziejus.lt
Panevėžio kraštotyros muziejus	www.paneveziomuziejus.lt
Pasvalio krašto muziejus	www.pasvaliomuziejus.lt
Žemaičių dailės muziejus	www.oginski.lt
Prienų krašto muziejus	www.prienumuziejus.lt
Raseinių krašto istorijos muziejus	www.raseiniumuziejus.lt
Rietavo Oginskių kultūros istorijos muziejus	www.oginskiriet.lt
Rokiškio krašto muziejus	www.muzejus.rokiskyje.lt
Skuodo muziejus	www.skuodomuziejus.lt
Šilalės Vlado Statkevičiaus muziejus	www.muzejai.lt
Šilutės muziejus	www.silutesmuziejus.lt
Nalšios muziejus	www.nalsia.lt
Tauragės muziejus „Santaka“	www.tkmuziejus.lt

Ukmergės kraštotyros muziejus	www.ukmuziejus.lt
Utenos kraštotyros muziejus	www.utenosmuziejus.lt
Vilkaviškio krašto muziejus	www.vkmuziejus.lt
Zanavykų krašto muziejus	www.muziejai.lt
Zarasų krašto muziejus	www.zarasumuziejus.lt
Kražių M. K. Sarbievijaus kultūros centro muziejus	www.kraziai.lt
Telšių rajono savivaldybės Žemaičių muziejus „Alka“	www.muziejusalka.lt
Angelų muziejus (Anykščių meno centras)	www.angelumuziejus.lt
Žinybiniai	
Lietuvos banko muziejus	www.pinigumuziejus.lt
Genocido aukų muziejus	www.genocid.lt/muziejus
Valstybės įmonės „Automagistrālė“ Kelių muziejus	www.automagistrale.lt
Generolo Jono Žemaičio Lietuvos karo akademijos muziejus	http://www.lka.lt/index.php/lt/115286/; www.muziejai.lt
Muitinės muziejus	http://www.cust.lt/web/guest/apiemus/muziejus; www.muziejai.lt
Vilniaus dailės akademijos muziejus	www.titanikas.com; www.vda.lt
KMU Lietuvos medicinos ir farmacijos	www.lsmuni.lt

istorijos muziejus	
VU Medicinos fakulteto Medicinos istorijos muziejus	www.muziejai.lt ; www.mies.mf.vu.lt
Pirmojo pėstininkų Lietuvos Didžiojo Kunigaikščio Gedimino pulko ir Lietuvos Didžiojo Kunigaikščio Gedimino štabo bataliono muziejus	www.muziejai.lt
Šiaulių universiteto istorijos muziejus	www.muziejai.lt
Geležinkelių muziejus	www.litrail.lt ; www.muziejai.lt
Pasieniečių muziejus	www.pasienietis.lt
Lietuvos nacionalinio radijo ir televizijos istorijos muziejus	www.lrt.lt
Lietuvos sporto muziejus	www.vdu.lt
Nevalstybiniai	
VšĮ Grūto parkas	www.grutoparkas.lt
VšĮ Europos parkas	www.europosparkas.lt
VšĮ A.Mončio namai-muziejus	www.antasmoncys.com
VšĮ Janinos Monkutės-Marks muziejus	www.jmm-muziejus.lt
VšĮ Ryšių istorijos muziejus	www.rysiumuziejus.teo.lt
VšĮ Lietuvos energetikos muziejus	www.emuziejus.lt
Kiti (pagal juridinių asmenų registrą)	

Viešoji įstaiga Prezidento Adamkaus biblioteka-muziejus Valdo	www.adamkuslibrary.lt
Žaislų muziejus	www.zaislumuziejus.lt
Alytaus teisėsaugos ir teisėtvarkos muziejus	www.muziejai.lt
Apskaitos muziejus	www.apskaita.lt
Ignalinos krašto muziejus	www.ignalina.lt
Jokūbo Kolaso muziejus	neturi
LDK muziejus	neturi
Lietuvos savanorių muziejus	neturi
NVO „Šiaulių Technikos Muziejus“	neturi
Palangos kurorto muziejus	neturi
Rumšiškių J. Aiščio muziejus	neturi
Senovės buities muziejus „Palėpė“	neturi
UAB TECHNIKOS MUZIEJUS	neturi
Uždaroji akcinė bendrovė „VAŠKINIŲ SKULPTŪRŲ MUZIEJUS“	neturi
Viešoji įstaiga „Babrausko namai-muziejus“	neturi
VIEŠOJI ĮSTAIGA I. LUCKEVIČIAUS VARDŲ GUDŲ	neturi

MUZIEJUS	
Viešoji įstaiga Kauno arkivyskupijos muziejus	neturi
Viešoji įstaiga Kuršių istorijos muziejus	neturi
Viešoji įstaiga Lietuvos kulinarinio paveldo muziejus	neturi
Viešoji įstaiga Okupacijos muziejus	neturi
Viešoji įstaiga „Senovinės technikos muziejus“	neturi
VIEŠOJI ĮSTAIGA SENŲ AUTOMOBILIŲ MUZIEJUS	neturi
Viešoji įstaiga „STASIO BRUNDZOS AUTOMOBILIŲ IR TRANSPORTO MUZIEJUS“	neturi
Viešoji įstaiga „Trakų automobilių muziejus“	neturi
Viešoji įstaiga Transporto muziejus	neturi
Vilniaus krašto etnografinis muziejus	neturi
Vladislavo Sirokomlės muziejus	www.tic.vrsa.lt
VšĮ „A. Astrausko ortopedijos amato muziejus“	neturi
VšĮ „Deimantų muziejus“	www.prestigeidea.lt

VšĮ IRKLAVIMO MUZIEJUS	neturi
VšĮ Liaudies meno centras Auksarankiai muziejus	neturi
VšĮ „Sausio tryliktos radijožvalgybos“ muziejus	neturi
VšĮ Upynos liaudies amatų muziejus	neturi

2. Lietuvos muziejų svetainių lankomumo *Alexa* stebėsenos sistemoje rodikliai 2013 m. gruodžio mėn.

Muziejus	Svetainė <i>Alexa</i> sistemoje	Atmetimo rodiklis	Kasdienių peržiūrų skaičius	Kasdien lankytojo praleidžiamas laikas	Pasaulinis svetainės reitingas	Svetainės reitingas Lietuvoje
Nacionaliniai muziejai						
Lietuvos nacionalinis muziejus	yra	90,9	1,5	02:45	3593573	
Lietuvos dailės muziejus	yra	35,3	2,4	02:24	2045323	6056
Nacionalinis M.K.Čiurlionio dailės muziejus			1		10552351	
Nacionalinis muziejus Lietuvos Didžiosios Kunigaikštystės valdovų rūmai		11,8	3,9	04:33	1726337	
Respublikiniai						
Valstybinis Vilniaus Gaono žydų muziejus			2			
Kauno IX forto			4			

muziejus						
Maironio lietuvių literatūros muziejus			2			
Lietuvos aviacijos muziejus			2			
Lietuvos liaudies buities muziejus			3			
Trakų istorijos muziejus			1			
Valst.Kernavės archeol. ir istorijos muziejus			2	02:53		
Lietuvos teatro, muzikos ir kino muziejus			3	01:19		
Kauno T.Ivanausko zoologijos muziejus			3	05:29		
Lietuvos jūrų muziejus			3,4	04:37		
Žemaičių vyskupystės muziejus			1			
Lietuvos švietimo istorijos muziejus			1			
Savivaldybių						
A.Baranausko ir A.Vienuolio- Žukausko memorial. muz			1			
Rašytojo Thomo Manno memorialinis			5	07:09		

muziejus						
M.ir K.Petrauskų lietuvių muzikos muziejus			1			
Biržų krašto muziejus „Sėla“			1			
Daugyvenės kultūros istorijos muziejus- draustinis			1			
Kauno miesto muziejus			1,5			
Kaišiadorių muziejus			1			
Mažosios Lietuvos istorijos muziejus			1			
Molėtų krašto muziejus		17	5,2	07:23		
Neringos istorijos muziejus			1,5			
Panevėžio kraštotyros muziejus			1,4			
Prienų krašto muziejus			1			
Rokiškio krašto muziejus			2,8	03:57		
Šilutės muziejus			14	11:32		
Nevalstybiniai muziejai						
VšĮ Grūto parkas			2			

VšĮ Europos parkas			4	02:45		
VšĮ Lietuvos energetikos muziejus			3	03:10		
Žaislų muziejus			1			

3. Pirmos kartos saityno socialinės tinklaveikos įrankiai Lietuvos muziejų interneto svetainėse (1–9 kriterijai).

Pirmos kartos saityno įrankiai ir technologijos (1–9 kriterijai)

1. **Tekstas/Iliustracijos planuoti apsilankymą.** Tekstas ir paveikslėliai pateikti informaciją, planuoti apsilankymą muziejuje ar giliau naršyti specifinį subjektą.
2. **Informacija daugialypės terpės formatu.** Daugialypės terpės įrankiai (garso/vaizdo/tinklaidė (angl. *podcast*), animacija) pateikti informaciją, planuoti apsilankymą muziejuje ar giliau naršyti specifinį subjektą.
3. **Detali virtuali prieiga prie kolekcijos objektų.** Pavyzdžiui, iliustracijos, kurios tiriamos per virtualų didinamąjį stiklą, arba knygos, kurių puslapiai atverčiami.
4. **Virtualus apsilankymas.** Vaizdo arba fotokameros, leidžiančios virtualų vizitą į muziejaus aplinką (sodą, parką) arba pastatą (sales, kambarius).
5. **Asmeninė lankytojo galerija tinkle.** Įrankiai, leidžiantys sukurti lankytojo galeriją muziejaus svetainėje (pvz., įrankiai „Mano galerija“ arba „Mano mėgstami“) ir reikalaujantys asmeninio prisijungimo ir slaptažodžio prieigai prie pasirinktų darbų ir pastabų, kurias parašė muziejaus svetainės lankytojas.
6. **Svečių atsiliepimų knyga tinkle.**
7. **Vieno asmens žaidimai.** Susiję su muziejaus kolekcija arba paroda.
8. **Modeliavimo (simuliacijos) arba eksperimentavimo įrankiai.** Vienam lankytojui skirti įrankiai modeliuoti ar atlikti eksperimentą.
9. **Vieno asmens laisvos kūrybos įrankiai.** Įrankiai naudotojui atlikti kūrybišką užduotį (pvz., paveikslai, dėlionės, istorinių vietovių ar įvykių rekonstrukcijos).

Muziejus / Kriterijus	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
Nacionaliniai									
muziejai									
Lietuvos nacionalinis muziejus	1	1	1	0	0	0	0	0	0
Lietuvos dailės muziejus	1	1	1	1	0	0	1	1	1
Nacionalinis M.K.Čiurlionio dailės muziejus	1	1	1	0	0	0	0	0	0
Nacionalinis muziejus Lietuvos Didžiosios Kunigaikštystės valdovų rūmai	1	1	0	0	0	0	0	0	0
	4	4	3	1	0	0	1	1	1
Respublikiniai									
Valstybinis Vilniaus Gaono žydų muziejus	1	1	1	0	0	1	0	0	0
Kauno IX forto muziejus	1	0	0	1	0	0	0	0	0
Maironio lietuvių literatūros	1	0	1	0	0	0	0	0	0

muziejus									
Lietuvos aviacijos muziejus	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Lietuvos liaudies buities muziejus	1	1	0	0	0	0	1	0	0
Šiaulių „Aušros“ muziejus	1	1	0	1	0	0	0	0	0
Trakų istorijos muziejus	1	1	0	0	0	0	1	0	0
Valst.Kernavės archeol. ir istorijos muziejus	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Lietuvos teatro, muzikos ir kino muziejus	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Lietuvos etnokosmologijos muziejus	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Kauno T. Ivanausko zoologijos muziejus	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Respublikinis V. Into akmenų muziejus	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Lietuvos jūrų muziejus	1	0	0	0	0	0	1	1	0
Žemaičių vyskupystės	1	0	1	0	0	0	0	0	0

muziejus									
Lietuvos geologijos muziejus	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Lietuvos švietimo istorijos muziejus	1	0	1	1	0	0	0	0	0
	16	4	4	3	0	1	3	1	0
Savivaldybių muziejai (kraštotyros, memorialiniai ir kt.)									
A.Baranausko ir A.Vienuolio- Žukausko memorialinis muziejus	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Rašytojo Thomo Manno memorialinis muziejus	1	0	0	1	0	0	0	0	0
Juozo Naujaliao memorialinis muziejus	1	0	0	0	0	0	0	0	0
M.ir K.Petrauskų lietuvių muzikos muziejus	1	0	0	0	0	1	0	0	0

Povilo Stulgos lietuvių tautinės muzikos instrumentų muziejus	1	1	0	0	0	0	0	0	0
Marijos ir Jurgio Šlapelių namas- muziejus	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Vyskupo Motiejaus Valančiaus gimtinės muziejus	1	0	1	0	0	1	0	0	0
Akmenės krašto muziejus	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Alytaus kraštotyros muziejus	1	0	0	0	0	0	1	0	0
Birštono muziejus	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Biržų krašto muziejus „Sėla“	1	1	0	0	0	0	0	0	0
Daugyvenės kultūros istorijos muziejus-draustinis	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Druskininkų miesto muziejus	1	0	0	0	0	1	1	0	0
Gargždų krašto muziejus	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Elektrėnų	1	0	0	0	0	0	0	0	0

savivaldybės literatūros ir meno muziejus									
Joniškio istorijos ir kultūros muziejus	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Jurbarko krašto muziejus	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Kauno miesto muziejus	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Kaišiadorių muziejus	1	0	1	0	0	0	0	0	1
Kelmės krašto muziejus	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Kėdainių krašto muziejus	1	1	0	0	0	0	0	0	0
Kretingos muziejus	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Kupiškio etnografijos muziejus	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Lazdijų krašto muziejus	1	1	0	0	0	0	0	0	0
Marijampolės kraštotyros muziejus	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Mažosios Lietuvos istorijos muziejus	1	0	0	0	0	0	0	0	0

Molėtų krašto muziejus	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Neringos istorijos muziejus	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Panevėžio kraštotyros muziejus	1	0	1	0	0	0	0	0	0
Pasvalio krašto muziejus	1	0	1	0	0	0	0	0	0
Žemaičių dailės muziejus	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Prienų krašto muziejus	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Raseinių krašto istorijos muziejus	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Rietavo Oginskių kultūros istorijos muziejus	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Rokiškio krašto muziejus	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Skuodo muziejus	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Šilutės muziejus	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Nalšios muziejus	1	1	0	0	0	0	0	0	0
Tauragės muziejus „Santaka“	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Utenos kraštotyros muziejus	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Vilkaviškio krašto	1	0	0	0	0	0	0	0	0

muziejus									
Zarasų krašto muziejus	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Telšių rajono savivaldybės Žemaičių muziejus „Alka“	1	1	0	0	0	0	0	0	0
	43	6	4	1	0	3	2	0	1
Nevalstybiniai muziejai									
VšĮ Grūto parkas	1	0	0	0	0	0	0	0	0
VšĮ Europos parkas	1	1	0	1	0	0	1	0	0
VšĮ A.Mončio namai-muziejus	1	0	0	0	0	0	0	0	0
VšĮ Janinos Monkutės-Marks muziejus	1	0	0	0	0	0	0	0	0
VšĮ Lietuvos energetikos muziejus	1	0	0	1	0	0	0	0	0
Viešoji įstaiga Prezidento Valdo Adamkaus biblioteka- muziejus	1	1	0	0	0	0	0	0	0
Žaislų muziejus	1	0	0	0	0	0	0	0	0
	7	2	0	2	0	0	1	0	0
Viso	71	16	11	7	0	4	7	2	2

4. Antros kartos saityno socialinės tinklaveikos įrankiai Lietuvos muziejų interneto svetainėse (10–24 kriterijai).

Antros kartos saityno įrankiai ir technologijos (10–24 kriterijai)

11. **Skaidos kanalas** (angl. *RSS feed*). Jis praneša naudotojams arba lankytojams apie muziejaus veiklą.
12. **Hibridinės interneto aplikacijos** (angl. *Mashup moduls*). Įtraukia naudotojo asmeninius tinklalapius.
13. **Laisvi forumai**. Juose naudotojams leidžiama laisvai pateikti komentarus.
14. **Autorizuoti forumai**. Juose, naudotojui norint pateikti komentarą, būtinas muziejaus svetainės moderatoriaus leidimas.
15. **Tinklaraščiai** (angl. *blogs*).
16. **Pokalbių svetainės** (angl. *chat rooms*). Pokalbių su muziejininkais, jų svečiais ar kitais žmonėmis kambariai.
17. **Siuntimo įrankiai**. Įrankiai nusiųsti medžiagą (tekstus, iliustracijas, tinklalaides, vaizdus) muziejaus svetainei.
18. **Daugiaasmeniai žaidimai**.
19. **Vikio** (angl. *wiki*) **programinė įranga**.
20. **Komentavimo įrankiai**. Juose komentarai prieinami kitiems naudotojams (pvz., www.amazon.com svetainės stilius su skiltimi komentarams).
21. **Žymėjimo** (angl. *tagging*) **įrankiai**. Jie prieinami muziejaus svetainėje, kurioje naudotojai gali peržiūrėti savo ir kitų naudotojų paliktas žymes.
22. **Įrankiai surišti kolekcijas ir eksponatus su išoriniais tinklais**. Pavyzdžiui, nuorodos prie virtualios parodos eksponato į lankytojo elektronį paštą ar paskyrą socialinėje medijoje.
23. **Išorinės dalijimosi svetainės**. Įrankiai, leidžiantys dalytis turiniu per socialines medijas (pvz. „Youtube“, „Flickr“).
24. **Įrankiai spontaniškai kūrybai**, modeliuoti ar eksperimentuoti kartu su kitais naudotojais.
25. **Nuorodos pridėti ir surišti muziejaus išteklius** internete prie naudotojo asmeninių archyvų kitose svetainėse (pvz., „Facebook“).

Muziejus / Kriterijus	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.	23.	24.
Nacionaliniai muziejai															
Lietuvos nacionalinis muziejus	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
Lietuvos dailės muziejus	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
Nacionalinis M.K.Čiurlonio dailės muziejus	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
Nacionalinis muziejus Lietuvos Didžiosios Kunigaikštystės valdovų rūmai	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1
	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	4	0	1
Respublikiniai															
Valstybinis Vilniaus Gaono žydų muziejus	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Kauno IX forto muziejus	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1
Maironio lietuvių literatūros muziejus	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Lietuvos aviacijos muziejus	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Lietuvos liaudies buities muziejus	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Šiaulių „Aušros“ muziejus	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1
Trakų istorijos muziejus	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Valst.Kernavės archeol. ir istorijos muziejus	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Lietuvos teatro, muzikos ir kino muziejus	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Lietuvos etnokosmologijos muziejus	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Kauno T.Ivanausko zoologijos muziejus	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Respublikinis V. Into akmenų muziejus	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Lietuvos jūrų muziejus	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1
Žemaičių vyskupystės muziejus	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Lietuvos geologijos muziejus	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Lietuvos švietimo istorijos muziejus	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

	2	1	0	0	1	0	0	0	0	2	2	1	2	0	5
Savivaldybių muziejai (kraštotyros, memorialiniai ir kt.)															
A.Baranausko ir A.Vienuolio-Žukausko memorial. muz	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Rašytojo Thomo Manno memorialinis muziejus	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Juozo Naujalio memorialinis muziejus	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
M.ir K.Petrauskų lietuvių muzikos muziejus	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1
Povilo Stulgos lietuvių tautinės muzikos instrumentų muziejus	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
Marijos ir Jurgio Šlapelių namas-muziejus	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Vyskupo Motiejaus Valančiaus gimtinės muziejus	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Akmenės krašto muziejus	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Alytaus kraštotyros muziejus	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Birštono muziejus	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Biržų krašto muziejus "Sėla"	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Daugyvenės kultūros istorijos muziejus-draustinis	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Druskininkų miesto muziejus	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1
Gargždų krašto muziejus	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Elektrėnų savivaldybės literatūros ir meno muziejus	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Joniškio istorijos ir kultūros muziejus	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Jurbarko krašto muziejus	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Kauno miesto muziejus	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Kaišiadorių muziejus	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1
Kelmės krašto muziejus	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0
Kėdainių krašto muziejus	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Kretingos muziejus	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Kupiškio etnografijos muziejus	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Lazdijų krašto muziejus	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Marijampolės kraštotyros muziejus	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Mažosios Lietuvos istorijos muziejus	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Molėtų krašto muziejus	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Neringos istorijos muziejus	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Panevėžio kraštotyros muziejus	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Pasvalio krašto muziejus	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1
Žemaičių dailės muziejus	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Prienų krašto muziejus	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Raseinių krašto istorijos muziejus	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Rietavo Oginskių kultūros istorijos muziejus	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1

Rokiškio krašto muziejus	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Skuodo muziejus	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Šilutės muziejus	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1
Nalšios muziejus	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Tauragės muziejus "Santaka"	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Utenos kraštotyros muziejus	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Vilkaviškio krašto muziejus	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Zarasų krašto muziejus	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0
Telšių rajono savivaldybės Žemaičių muziejus "Alka"	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1
	8	6	0	0	2	0	1	0	1	3	4	0	4	0	13
Nevalstybiniai muziejai															
VšĮ Grūto parkas	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
VšĮ Europos parkas	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
VšĮ A.Mončio namai-muziejus	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0

VšĮ Janinos Monkutės-Marks muziejus	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
VšĮ Lietuvos energetikos muziejus	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Viešoji įstaiga Prezidento Valdo Adamkaus biblioteka-muziejus	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Žaislų muziejus	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1
	0	2	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	2

5. Lietuvos muziejų paskyrų „Facebook“ socialinėje medijoje charakteristikos 2013 m. gruodis – 2014 m. sausis.

1. Prisijungė prie „Facebook“ (metai).
2. Turi „Mėgti“ paspaudimų.
3. Turi „Kalba apie tai“ paspaudimų.
4. Turi „Buvo čia“.
5. Populiariausia amžiaus grupė.
6. Vietovė.
7. Didžiausias būrys.
8. Nuotraukose.
9. Įsitraukimo lygis

Muziejus / Kriterijus	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
Nacionaliniai									
Lietuvos nacionalinis muziejus	2010	826	28	623	18-34	Vilniaus apskritis	8		3,389
Lietuvos dailės muziejus	2010	1392	37	173	25-37	Vilniaus apskritis	6		2,658
Nacionalinis M.K.Čiurlionio dailės muziejus	2010	1086	23	243	18-24		4		2,117
Nacionalinis muziejus Lietuvos Didžiosios Kunigaikštystės valdovų rūmai	2009	1993	170	2480	25-34	Vilniaus apskritis	7	3865	8,529

Respublikiniai									
Valstybinis Vilniaus Gaono žydų muziejus	0	0							0
Vytauto Didžiojo karo muziejus	2013	240	3		18-24				1,25
Kauno IX forto muziejus	2010	517	10	430	18-24		1	1140	1,934
Maironio lietuvių literatūros muziejus	2010	148	5	120	18-34		2	204	3,378
Lietuvos aviacijos muziejus	2013	262	3	104	18-24		2	224	1,145
Lietuvos liaudies buities muziejus	2011	693	13	2932	25-34		2	9360	1,875
Šiaulių „Aušros“ muziejus	2010	638	46	120	25-34			157	7,21
Trakų istorijos muziejus	2010	661	16		25-34				2,42
Valst.Kernavės archeol. ir istorijos muziejus	2013	519	24	24	25-34		3	30	4,624
Lietuvos teatro, muzikos ir kino muziejus	2010	614	13	533	18-34		5	1242	0,211
Lietuvos etnokosmologijos muziejus	2010	423	2		25-34				0,472
Kauno T.Ivanausko zoologijos muziejus		0		12					0
Respublikinis V. Into akmenų muziejus	yra bet asmeninis								0
Lietuvos jūrų muziejus	2009	3628	75		25-34	Klaipėdos apskritis			2,067
Žemaičių vyskupystės muziejus									0
Lietuvos geologijos muziejus									0
Lietuvos švietimo istorijos muziejus	2011	262	10	90	25-34		1	55	3,816

Savivaldybių									
A.Baranausko ir A.Vienuolio-Žukausko memorial. muz	2012	175	6	30	18-24		7	17	3,428
Šiaulių rajono literatūros muziejus									0
B.Grincevičiūtės memorialinis butas-muziejus „Beatričės namai“									0
Lietuvos prezidento K.Griniaus memorialinis muziejus									0
Prof.A.Hrebnickiomem.muziejus									0
Pagėgių savivaldybės M.Jankaus muziejus									0
A. ir J.Jušų etninės kultūros muziejus									0
V.Krėvės-Mickevičiaus memorialinis butas-muziejus									0
Varėnos rajono savivaldybės Vinco Krėvės - Mickevičiaus									0
Rašytojo Thomo Manno memorialinis muziejus	2012	98	1		25-34		2	1	1,02
Juozo Naujalio memorialinis muziejus	0								0
V.Mykolaičio-Putino memorialinis butas-muziejus	2011	96	1		18-24		2	270	1,04
M.ir K.Petrauskų lietuvių muzikos muziejus	2010	180	9	35	18-24	Kaunas, Kauno apskritis	2	35	5
Literatūrinis A.Puškinio muziejus									0
Povilo Stulgos lietuvių tautinės muzikos instrumentų muziejus		0	1						0

Marijos ir Jurgio Šlapelių namas-muziejus	2011	248	8	83	18-34		2	282	3,225
Vyskupo Motiejaus Valančiaus gimtinės muziejus	0								0
Vydūno muziejus	2013	85	5		25-34			5	5,882
Venclovų namai-muziejus	2010	772	2		25-34				0,259
Akmenės krašto muziejus									
Alytaus kraštotyros muziejus	2012	302	31	5	25-34	Alytus, Alytaus apskritis	1	1	10,26
Birštono muziejus	2011	104	1		25-34				0,96
Biržų krašto muziejus „Sėla“	2013	333	18	76	18-24		6	69	5,405
Daugyvenės kultūros istorijos muziejus-draustinis	0								0
Druskininkų miesto muziejus	2011	200	12	42	18-24			99	6
Gargždų krašto muziejus	0								0
Jonavos krašto muziejus	2013	101	4		25-34				3,96
Elektrėnų savivaldybės literatūros ir meno muziejus	0								0
Joniškio istorijos ir kultūros muziejus	0								0
Jurbarko krašto muziejus	2010	191	1	37	25-34		1	60	0,523
Kauno miesto muziejus	2012	800	223	67	18-24	Kaunas, Kauno apskritis	1	143	27,87
Kaišiadorių muziejus	2011	440	42	25	25-34	Kaišiadorys, Kauno	1	38	9,545

						apskritis			
Kelmės krašto muziejus	0								0
Kėdainių krašto muziejus	0								0
Kretingos muziejus	verslo	52	4						7,692
Kupiškio etnografijos muziejus	2012	141	6	1	25-34		1	11	4,25
Lazdijų krašto muziejus	2011	52	2	20	18-24			5	3,84
Mažeikių muziejus	2010	265	5		18-24			14	1,886
Marijampolės kraštotyros muziejus	2013	53	4	1	35-44			1	7,547
Mažosios Lietuvos istorijos muziejus	0								0
Varėnos rajono savivaldybės Merkinės kraštotyros ir genocido muziejus		168	24	3	18-24		1	2	14,28
Molėtų krašto muziejus	0								0
Neringos istorijos muziejus	0								0
Panevėžio kraštotyros muziejus	2009	kaip asmuo							0
Pasvalio krašto muziejus	2012	226	51	11	18-24+35-44	Pasvalys, Panevėžio apskritis	15		22,56
Žemaičių dailės muziejus	2011	378	6	41	18-34		2	53	1,587
Prienų krašto muziejus		127	1	12	25-34			14	0,787
Raseinių krašto istorijos muziejus	0								0
Rietavo Oginskių kultūros istorijos muziejus	2010	417	13	52					3,117

Rokiškio krašto muziejus	2013	1167	306		18-34				26,22
Skuodo muziejus	0								0
Šilalės Vlado Statkevičiaus muziejus									0
Šilutės muziejus	2011	340	48	29	25-34			361	14,117
Nalšios muziejus	2011	kaip asmuo							0
Tauragės muziejus "Santaka"	0								0
Ukmergės kraštotyros muziejus	2012	kaip asmuo							0
Utenos kraštotyros muziejus	2013	50	11	3	25-34			3	22
Vilkaviškio krašto muziejus	0								0
Zanavykų krašto muziejus	0								0
Zarasų krašto muziejus	2011	kaip asmuo							0
Kražių M. K. Sarbievijaus kultūros centro muziejus									0
Telšių rajono savivaldybės Žemaičių muziejus „Alka“	2011	187	5	24	18-24		2	24	2,673
Angelų muziejus (Anykščių meno centras)	2011	419	7	25	25-34		1	55	1,67
Žinybiniai									
Lietuvos banko muziejus	2011	940	47	71	18-24	Vilnius, Vilniaus apskritis	2	79	5
Genocido aukų muziejus	2010	983	8	508	18-24		4	1.111	0,813
Valstybės įmonės "Automagistralė" Kelių muzieju	2012	33	0		25-34				0

Generolo Jono Žemaičio Lietuvos karo akademijos muziejus									0
Muitinės muziejus	2011	218	31		25-34		2	18	14,22
Vilniaus dailės akademijos									0
KMU Lietuvos medicinos ir farmacijos istorijos muziejus									0
VU Medicinos fakulteto Medicinos istorijos muziejus									0
Pirmojo pėstininkų Lietuvos Didžiojo Kunigaikščio Gedimino pulko ir Lietuvos Didžiojo Kunigaikščio Gedimino štabo bataliono muziejus									0
Šiaulių universiteto istorijos muziejus									0
Geležinkelių muziejus	2012	323	11	43	25-34		1	130	3,405
Pasieniečių muziejus									0
Lietuvos nacionalinio radijo ir televizijos istorijos muziejus									0
Lietuvos sporto muziejus	2013	138	7	12	18-24			20	0,05
Nevalstybiniai									
VšĮ Grūto parkas	2010	387	2		18-24				0,005
VšĮ Europos parkas	2012	316	6	510	18-34		8	1608	1,898
VšĮ A.Mončio namai-muziejus	0								0
VšĮ Janinos Monkutės-Marks muziejus	2012	328	6	27	18-24	Kėdainiai, Panevėžio apskritis	2	188	1,829

VšĮ Ryšių istorijos muziejus			91		225				0	
VšĮ Lietuvos energetikos muziejus	2010		1513	23	1009	25-34	Vilnius, Vilniaus apskritis	7	2885	1,52
Kiti (pagal juridinių asmenų registrą)										
Viešoji įstaiga Prezidento Valdo Adamkaus biblioteka- muziejus	2013		122	17		25-34				13,93
Žaislų muziejus	2010		3293	39	113	25-34	Vilnius, Vilniaus apskritis		258	1,184
Alytaus teisėsaugos ir teisėtvarkos muziejus										0
Apskaitos muziejus										0
Ignalinos krašto muziejus										0
Jokūbo Kolaso muziejus										0
LDK muziejus										0
Lietuvos savanorių muziejus										0
NVO „Šiaulių Technikos Muziejus“										0
Palangos kurorto muziejus										0
Rumšiškių J. Aisčio muziejus										0
Senovės buities muziejus „Palėpė“										0
UAB TECHNIKOS MUZIEJUS										0
Uždaroji akcinė bendrovė „VAŠKINIŲ SKULPTŪRŲ										0

MUZIEJUS“									
Viešoji įstaiga „Babrausko namai-muziejus“									0
VIEŠOJI ĮSTAIGA I. LUCKEVIČIAUS VARDŲ GUDŲ MUZIEJUS									0
Viešoji įstaiga Kauno arkivyskupijos muziejus									0
Viešoji įstaiga Kuršių istorijos muziejus									0
Viešoji įstaiga Lietuvos kulinarinio paveldo muziejus									0
Viešoji įstaiga Okupacijos muziejus									0
Viešoji įstaiga „Senovinės technikos muziejus“									0
VIEŠOJI ĮSTAIGA SENŲ AUTOMOBILIŲ MUZIEJUS									0
Viešoji įstaiga „STASIO BRUNDZOS AUTOMOBILIŲ IR TRANSPORTO MUZIEJUS“									0
Viešoji įstaiga „Trakų automobilių muziejus“									0
Viešoji įstaiga Transporto muziejus									0
Vilniaus krašto etnografinis muziejus									0
Vladislavo Sirokomlės muziejus	2012	222	13	18-24			589		5,85
VšĮ „A. Astrausko ortopedijos amato muziejus“									0
VšĮ „Deimantų muziejus“	2011	733	4	126					0,54
VšĮ IRKLAVIMO MUZIEJUS									
VšĮ Liaudies meno centras muziejus Auksarankiai									

VšĮ „Sausio tryliktos radijožvalgybos“ muziejus									
VšĮ Upynos liaudies amatų muziejus									
Bažnytinio paveldo muziejus	2012	2548	21	93	25-34		2	130	0,82
Medininkų pilis, Trakų istorijos muziejus	2013	395	8	487	25-34		3	2186	2,02
Arklio muziejus	2010	1124	18		25-34				1,6
Šaltojo karo muziejus Žemaitijos parke	2012	528	31	310	18-24		6	724	5,87
Reivo muziejus	2011	660	6		18-34				0,9
Velnių muziejus	2013	143	2	85	25-34		3	391	0,01
Kauno tvirtovės VII portas	2010	2203	68	462	25-34		4	1139	3,08
Kazio Varnelio namai-muziejus	2013	273	53		25-34				19,41
Virtualus delfinų muziejus	2010	291	2		18-24				0,687
Vilko muziejus	2010	259	1		25-34				0,386
Siaubo namai muziejus Nosterfatu	2010	227	16		18-24		4	3	7,04
Karo muziejus Pabūklas	2013	19	2						10,52
Katinu muziejus									0
Merkinės krašto muziejus	2013	167	20	3	18-24		1	2	11,97
Biržtono sakralinis muziejus	2011	97	12		35-44			7	12,37
J. Gruodžio memorialinis muziejus	2013	143	3	3	13-17			3	2,09
A. Petrausko muziejus	2013	52	2		25-34			10	3,84

Suagusiųjų švietimo Lietuvoje istorijos muziejus	2012	194	1	1	45-54				0,51
Užvenčio kraštotyros muziejus	2013	69	2	1	18-24			1	2,89
Antano Jonyno memorialinis muziejus	2013	82	5		18-24				6,09
Joniškėlio krašto muziejus	kaip grupė turinti 1481 narius								0
Viktoro Varno kelionių muziejus	2012	115	2	23	18-24			188	1,73
Smėlio skulptūrų muziejus	2013	72	2		25-34				2,77