

Дарья Сергеевна ВАСИЛИНА / Darya VASILINA

## | Виртуальный музей как феномен современной культуры / Virtual Museum as a Phenomenon of Modern Culture |

Дарья Сергеевна ВАСИЛИНА / Darya VASILINA

*Башкирский государственный педагогический университет им. М. Акмуллы, Уфа, Россия  
Старший преподаватель кафедры культурологии и социально-экономических дисциплин, кандидат педагогических наук**M.Akmullah Bashkir State Pedagogical University, Ufa, Russia  
Ph. D., senior lecturer of the department of cultural and socio-economic disciplines  
Vasis365@yandex.ru*

## ВИРТУАЛЬНЫЙ МУЗЕЙ КАК ФЕНОМЕН СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЫ

Интернет и его возможности важны для представителей учреждений культуры. Феномен виртуальных музеев обладает важными свойствами: он существует в виртуальном пространстве, основан на артефактах и культурных объектах прошлого, настоящего и будущего; адресован широкому кругу лиц. Создание виртуальных музеев произошло в 90-е г. XX века, а через 15 лет количество экскурсантов увеличилось до уровня реальных посетителей музеев. Сегодня виртуальные музеи отличаются структурным и функциональным разнообразием. У виртуальных музеев есть много достоинств, но есть и недостатки: при «путешествии» пользователю встречается много сопутствующей информации; отсутствует живое общение; скорость подключения и программное обеспечение компьютеров может быть слабым, неограниченное пользование интернетом снижает работоспособность человека, человек слабо проявляет эмоции, длительная работа за компьютером приводит к заболеваниям глаз, мозга и позвоночника. Рассмотрение виртуального музея как феномена современной культуры демонстрирует воздействие информационных технологий на социально-культурное пространство России.

**Ключевые слова:** музей, виртуальный музей, свойства виртуального музея, музей и интернет-технологии, история возникновения виртуального музея, виды виртуальных музеев, функции виртуального музея, достоинства и недостатки виртуального музея, онлайн общение с музеем, информационные технологии.

## VIRTUAL MUSEUM AS A PHENOMENON OF MODERN CULTURE

Internet and its possibilities are important for the representatives of cultural institutions. The phenomenon of virtual museums has important properties: it exists in the virtual space, it bases on the artifacts and cultural objects of the past, present and future, it is addressed to a wide range of people. Virtual museums were established in the 90s of XX century, and 15 years later the number of visitors has increased to the level of actual visitors of museums. Today, virtual museums have structural and functional diversity. Virtual museums have a lot of advantages, but they have some drawbacks: while surfing user meets a lot of accompanying information, live communication is absent, unlimited use of the Internet reduces the person's work ability, long work at the computer leads to diseases of eyes, brain and spine. Consideration of the virtual museum as a phenomenon of modern culture demonstrates the impact of information technology on the socio-cultural space of Russia.

**Key words:** museum, virtual museum, properties of the virtual museum, museum and Internet technology, history of virtual museum, types of virtual museums, functions of virtual museum, advantages and disadvantages of the virtual museum, online communication with the museum, Information Technology.



Дарья Сергеевна ВАСИЛИНА / Darya VASILINA

**| Виртуальный музей как феномен современной культуры / Virtual Museum as a Phenomenon of Modern Culture |**

С конца XX века все крупные музеи в мире стремились создать собственный сайт, который бы способствовал увеличению посетителей и их интереса к данному учреждению. Это не удивительно, ведь в сети Интернет занимается поиском информации, осуществляет общение и организовывает досуг большое количество людей. Тому подтверждение – данные исследования Nua Internet Surveys<sup>1</sup> о количественном составе пользователей Интернета в общемировом пространстве: в 2003 г. насчитывалось около 600 млн., в 2005 г. – более 800 млн., в 2010 г. – более 2 млрд. человек. Видна прогрессирующая динамика роста количества пользователей. В России еще пятнадцать лет назад число пользователей было небольшим, и о серьезных трансформациях их характеристик практически не шло и речи. В настоящее время произошли существенные изменения. Так, если в 2001 г. было зафиксировано 18 млн. пользователей, то к 2016 г. это число приближается к 50 млн. человек. Цифры означают, что уже в ближайшее время мы можем обогнать Швецию, Исландию и Германию, являющихся передовыми странами по числу людей, подключенных к сети<sup>2</sup>. Это естественным образом привело к изменению взгляда на возможности сети Интернет представителей учреждений культуры, которые, осознав его преимущества, пытаются применить новые инструменты на практике<sup>3</sup>.

<sup>1</sup> Nuasoft [Электронный ресурс] // Web Design web hosting Internet marketing. Режим доступа: URL: [www.nua.ie/surveys/](http://www.nua.ie/surveys/) Дата обращения: 13.03.2016.

<sup>2</sup> Уроки создания сайта – как создать и раскрутить свой сайт [Электронный ресурс] // Свой сайт. Режим доступа: URL: <http://www.svoysite.info/internet/skolko-polzovatelej-interneta-v-mire.html>. Дата обращения: 26.06.2016.

<sup>3</sup> Продвижение сайтов, реклама в Интернет [Электронный ресурс] // Технологии для бизнеса. Режим доступа: URL: <http://www.proweb.ru/articles/oglavlenie/glava3/auditoria> - Дата обращения: 13.03.2015.

Одной из таких возможностей является создание при помощи Интернета виртуальных музеев – нового динамично развивающегося феномена культуры. Виртуальный музей (от virtual – скрытый, возможный, как бы существующий) представляет собой информацию о музее (в рамках электронного носителя), который существует либо в реальной жизни (сайт музея), либо на просторах сетевого пространства<sup>4</sup>. Виртуальный музей – это пространство, использующее интерактивные возможности на электронных носителях, позволяющее пользователю «перемещаться» среди трехмерных залов и знакомиться с необходимыми изображениями и сведениями.

Феномен виртуального музея появился благодаря синтезу сети Интернет и информационных технологий. Посредством интенсивного их развития виртуальные музеи постепенно стали отходить от сайтов традиционных музеев. В настоящее время можно констатировать, что феномен виртуальных музеев обладает важными свойствами. Во-первых, он всегда существует в виртуальном пространстве. Его местонахождение – сеть Интернет, но основа – реальные экспонаты, поэтому он имеет свою собственную структуру. При этом для каждого организатора предоставляются возможности выбора той структуры и организации, которая является наиболее удобной и наглядной. Безусловно, прообраз для виртуального музея – это реальный музей с его структурной организацией (экспонатами, выставками, экспозициями, запасниками, каталогами и т.д.), но каждый организатор вносит что-то свое для создания своего особого виртуального музея.

Во-вторых, виртуальный музей основан на артефактах и культурных объектах прошлого, настоящего и (в некоторых случаях) будущего. При

<sup>4</sup> Виртуальный музей [Электронный ресурс] // Российская музейная энциклопедия. Режим доступа: URL: [http://www.museum.ru/rme/sci\\_virt.asp?2](http://www.museum.ru/rme/sci_virt.asp?2) Дата обращения: 25.08.2016.



Дарья Сергеевна ВАСИЛИНА / Darya VASILINA

| **Виртуальный музей как феномен современной культуры / Virtual Museum as a Phenomenon of Modern Culture** |

рассмотрении реального и интересующего нас музея становится очевидным, что его виртуальная форма – это «новая реальность». Если традиционный музей характеризуют постоянные экспозиции и временные выставки, то виртуальный способен отображать свою экспозицию постоянно только в своем развитии (любую выставку можно представлять посетителям годами, их количество зависит от новых идей, проектов, ограничения связаны лишь с направлением деятельности и тематическими особенностями данного музея). Кроме того, если экспонаты реального музея со временем могут прийти в негодность, то виртуальный музей не имеет проблем в области их сохранения.

В-третьих, виртуальный музей адресован широкому кругу лиц. Каждый человек, подключенный к сети Интернет, способен в любой части света и в любое время (не выходя из дома) изучить и рассмотреть музейные объекты или собрания редкостей. Если у человека ограничено время на посещение культурных учреждений или у него нет возможности выезда за пределы своего места жительства, то в таких случаях виртуальный музей удобен и необходим<sup>5</sup>. Кроме того, зрителю (пользователю) предоставляется возможность «посещения» виртуального музея с помощью своего компьютера, общения с новой реальностью (воссозданной в собственном сознании) и установления личных отношений. Он испытывает комфорт, ведь ему не мешают иные посетители и работники музея. Конечно, у виртуального музея (аналогично любому сайту) есть свой «сценарий» (структура, план, карта), но инициатива при посещении принадлежит все-таки самому человеку<sup>6</sup>.

<sup>5</sup> Барабанова Л. Я. Гражданин электронной России [Электронный ресурс]. Режим доступа: URL: <http://rybinsk-onse.ru/virtualnyj-muzej/> Дата обращения: 16.04.2016.

<sup>6</sup> Несговорова Г. П. Обзор виртуальных музеев [Электронный ресурс] // Обзор виртуальных музеев в сети Интернет. Режим доступа: URL: [http://www.gosbook.ru/system/files/documents/2011/07/11/sbor\\_kas\\_12\\_nesgovorova.pdf](http://www.gosbook.ru/system/files/documents/2011/07/11/sbor_kas_12_nesgovorova.pdf). Дата обращения: 07.08.2016.

Создание виртуальных музеев произошло около двадцать лет назад. Изначально они представляли собой страницы (вкладки), расположенные в рамках официальных сайтов реально существующих музеев мира (такие страницы были у музеев «Лувр», «Государственный Эрмитаж», «Третьяковская галерея» и др.). Популярность привела к их копированию средствами цифровых носителей<sup>7</sup>. В дальнейшем виртуальными музеями стали называть какую-либо выборку изображений (набор, коллекцию), собранную любителями или коллекционерами. Туда же относились и все музейные сайты<sup>8</sup>. Отсюда и множественность трактовок и пониманий феномена виртуального музея, к которому в настоящее время относятся и те музеи, которые существуют исключительно в глобальной сети.

Первые виртуальные музеи появились в сети Интернет в 90-е г. XX века. Телевизионную программу «Воображаемый музей Михаила Шемякина» (транслировалась каналом «Культура») можно считать «первой ласточкой»<sup>9</sup>. По сути, это несколько познавательных лекций (13) для интересующихся искусством и культурой, в которых художник знакомил зрителей с созданием уникальных коллекций, говорил о том, как и при каких условиях ими может воспользоваться любой желающий<sup>10</sup>.

Тогда было сложно предположить, что уже через 15 лет количество экскурсантов (как виртуальных музеев, так и веб-сайтов) увеличится и дос-

<sup>7</sup> Кучурин В. В. Виртуальная музейная педагогика: современные возможности и перспективы [Текст] / В. Кучурин. Санкт-Петербург: Научно-методический центр Красногвардейского района. 2014. С.5.

<sup>8</sup> Лебедев А. В. Виртуальные музеи и виртуализация музея [Текст] / А. В. Лебедев // Мир музея. 2010. № 10. С. 5-9.

<sup>9</sup> Тельчаров А. Д. Основы музейного дела. Введение в специальность: курс лекций [Текст] / А. Тельчаров. Москва: Омега. Л., 2005. С.82.

<sup>10</sup> Воображаемый музей М. Шемякина [Электронный ресурс] // Официальный сайт телеканала. Режим доступа: URL: <http://www.tvkultura.ru/page.html?cid=2004>. Дата обращения: 30.10.2014.



Дарья Сергеевна ВАСИЛИНА / Darya VASILINA

**| Виртуальный музей как феномен современной культуры / Virtual Museum as a Phenomenon of Modern Culture |**

тигнет уровня реальных посетителей музеев. К примеру, в 2016 году виртуальный музей Эрмитажа посетило 3 млн 650 тысяч человек, тогда как в реальном музее побывало 3 млн 700 тысяч человек<sup>11</sup>. Аналогичная картина наблюдается и в других музеях страны. Это не случайно, поскольку виртуальные музеи являются экономически выгодными и легкодоступными (вследствие информатизации) музейными ресурсами.

Интегративная культурная форма виртуальных музеев отличается структурным и функциональным разнообразием. По мнению Т. Е. Максимовой, виртуальный музей можно рассмотреть с трех сторон:

- как новую технологию бесконтактного информационного взаимодействия пользователя с музейной средой или компьютерную систему, обеспечивающую визуальные и звуковые эффекты;

- как информационный ресурс, который служит средством массовой коммуникации и формой издательства;

- как значимый элемент современной культурно-досуговой среды. Он формирует творческие способности, способствует культурному обмену и общению пользователей)<sup>12</sup>.

В настоящее время выявлено несколько видов виртуальных музеев: а) как представительства музеев (существующих в реальной жизни, популярных или менее известных для посетителей); б) реализованных только в сети Интернет (не имеют реального помещения для экспонатов); в) созданные на территории административных единиц (городами, поселками и т.д.) или в рамках образовательных и культурных учреждений; г) частные

коллекции. Но все ли их можно отнести к таковым?

По мнению А. В. Лебедева, существует только два типа виртуальных музеев. Первый – тот, который относится к интернету (реже к искусственным построениям в компьютере). В таком случае в компьютере моделируется искусственное трехмерное пространство, интерьер для размещения музейных предметов. В итоге создается экспозиция (не альбом с изображениями, не электронные каталоги). Второй тип – это реально существующее помещение, где располагаются виртуальные объекты (голограммы, разные виды объемных проекций)<sup>13</sup>. Пока в настоящее время оба типа носят название «виртуальный музей», но в будущем, возможно, произойдет их частичное разобщение. Поэтому такое объяснение выглядит убедительно.

Но какие же функциональные обязанности берут на себя современные виртуальные музеи? Опираясь на функции, относящиеся к реальным музеям, а также на особенности воздействия информационных технологий, выделим следующие:

- социально-ориентированная (предоставление свободного доступа к артефактам и произведениям культуры представителями различных социальных групп, независимо от гендерной, возрастной, национальной и религиозной принадлежности, ограниченных возможностей здоровья);

- гносеологическая (обеспечение знакомства с общемировыми и национальными достижениями культуры в оцифрованной форме);

- коммуникативная (способность размещения в виртуальном музее экспонатов; посредством форумов, чатов, блогов, электронной почты, комментариев и обратной связи организация обсуждения среди посетителей);

- образовательная (возможность использования экспонатов для организации учебно-

<sup>11</sup> Бардынов А. Эрмитаж попал в десятку самых посещаемых музеев мира [Электронный ресурс] // Комсомольская правда. Режим доступа: URL: <http://www.ufa.kp.ru/daily/26514.4/3382517/>. Дата обращения: 25.08.2016.

<sup>12</sup> Максимова Т. Е. Виртуальные музеи как социокультурный феномен [Текст] / Т.Е.Максимова // Дисс. ... канд. культ.: 24.00.01. Москва, 2012. 187 с.

<sup>13</sup> Лебедев А. В. Виртуальные музеи и виртуализация музея [Текст] / А. В. Лебедев // Мир музея. 2010. № 10. С. 5-9.



Дарья Сергеевна ВАСИЛИНА / Darya VASILINA

**| Виртуальный музей как феномен современной культуры / Virtual Museum as a Phenomenon of Modern Culture |**

воспитательного процесса в образовательном учреждении или для самообразования);

- интегрирующая (объединение посетителей по интересам, образование сетевых сообществ; объединение таких коллекций, которые в реальности объединить не получается по каким-либо причинам);

- досуговая (возможность «окунуться» в музейный мир, повысить свой культурный уровень в свободное от работы или дел время).

Следует добавить в этот список такие функции как общественно-преобразующая (создание виртуальных музеев как вид творческой деятельности); сохранение современности (электронного контента, материалов выставок, конференций, современного искусства, культурных практик, исчезающих культурных ценностей, народных обычаев, творчества частных лиц); экономической (фактор развития туризма, ремёсел, народных промыслов, частного предпринимательства – интернет-магазины)<sup>14</sup>.

Безусловно, виртуальные музеи позволяют по-новому организовать деятельность в области фондовой работы. С помощью интернет-технологий решаются проблемы хранения, безопасности и доступа к экспонатам (широкого, быстрого и легкого), осуществляется хранение информации о них в структурированном виде. Кроме того, технические возможности виртуального музея позволяют представлять музейные предметы и научно-вспомогательные материалы из фондов в сети Интернет, в сенсорных киосках, на компакт-дисках, сопровождая их изображениями, аудио, видео материалами и документами. Эти материалы могут затрагивать различные области: от предметов, произведений искусства, артефактов до коллекций чего-либо и фамильных реликвий.

Достаточно удобной и популярной формой виртуального музея являются компакт-диски, соз-

данные с помощью программы «Virtual» (позволяет перемещаться среди интерактивных залов с экспонатами, с помощью комфортного интерфейса возможно осуществить выбор выставочного зала и экспозиции). Как правило, диски наполнены обширными коллекциями экспонатов, богатыми полноэкранными изображениями и справочными материалами. Дизайнерские решения имеют решающее значение: цвет, графика, анимация создают настроение посетителям виртуальных музеев, привлекают их внимание, подчеркивают и выделяют важные моменты. Анимационные заставки делают виртуальную экскурсию живой и динамичной; флэш-технологии позволяют включать в процесс «общения с искусством» аудио- и видео-форматы, насыщая выставку мультимедийностью (направлена на решение содержательных задач) и интерактивностью (направлена на привлечение посетителей в музейный мир и создание обратной связи с ними).

Несмотря на описанные выше возможности виртуальных музеев, есть и недостатки. Во-первых, при «путешествии» по музею, пользователю встречается много ненужной, сопутствующей информации. Это может быть реклама, ссылки на другие сайты, что ведет к рассеиванию информации. Кроме того, некоторые из них несут в себе негативную и аморальную информацию, что может сказаться на психике подрастающего поколения.

Во-вторых, отсутствие живого общения. В Интернете можно найти очень большой список виртуальных музеев, с помощью которых возможно самостоятельное изучение и рассмотрение предложенной темы, но все-таки общение с экскурсоводом (учителем, преподавателем), который может объяснить непонятный материал, не заменишь никакой машиной. Именно человек сможет сделать паузы в те секунды, когда слушателю необходимо подумать; изменить тон общения в особые моменты подачи материала; активизировать внимание людей; сможет еще раз повторить или разъяснить ту информацию, которая осталась не воспринятой и т.п.

<sup>14</sup> Максимова Т.Е. Виртуальные музеи как социокультурный феномен [Текст] / Т.Е.Максимова // Дисс. ... канд. культ.: 24.00.01. Москва, 2012. 187 с.



Дарья Сергеевна ВАСИЛИНА / Darya VASILINA

**| Виртуальный музей как феномен современной культуры / Virtual Museum as a Phenomenon of Modern Culture |**

В-третьих, скорость подключения и программное обеспечение компьютеров оставляет пока желать лучшего. А это, в свою очередь, накладывает определенные ограничения на функциональные возможности виртуального музея. Чаще всего, виртуальные музеи доступны в среде Интернет-браузера при поддержке Java-апплета. Но ряд пользователей не имеют возможности установить Java-машину, поэтому часть разработчиков вынуждены создавать дополнительные версии музейных туров, способные отображаться и проигрываться, к примеру, в flash-проигрывателе. Виртуальные туры с ориентировкой на Web скромные в плане размеров, имеют быструю скорость загрузки, но характеризуются средним качеством изображения (в отличие от CD-туров). Виртуальные музеи на компакт-дисках (CD) могут быть доступны при специальных обозревателях; у них нет жестких требований, они, как правило, содержат высококачественные фотопанорамы.

В-четвертых, неограниченное пользование интернетом снижает работоспособность человека, существенно влияет на налаживание связей с реальными людьми, на возможность самореализации. В последнее время появилось такое понятие, как Интернет-зависимость (или Интернет-аддикция), подразумевающее навязчивое желание подключиться к Интернету и болезненная неспособность вовремя отключиться от Интернета.

В-пятых, с помощью Интернета человек может найти быстрые решения, но забывает проявлять эмоции. Этому способствует система смайлов (помогают сообщать эмоции не словами, а небольшими рисунками). Смайлик (англ. smiley – «улыбающийся») или счастливое лицо (☺/☻) – это стилизованное изображение улыбающегося человеческого лица, изображенного в виде желтого круга (дополнение: две черные точки – глаза, черная дуга – рот). Термин «смайлик» может быть использован для обозначения какого-либо эмоджона (англ. emoticon) – пиктограммы, изображающей эмоцию. В процессе общения в Интернете смайли-

ки используются заодно с кириллической графикой, встречаются в структуре высказываний.

В-шестых, в сети Интернет уменьшается работоспособность, мозг со временем начинает ожидать поступления информации в том виде, в каком ее распространяет сеть – в виде стремительного потока. Мышление становится отрывочным, чтение – поверхностным.

В-седьмых, изображение на экране складывается из отдельных светящихся и мерцающих точек – пикселей. По сравнению с естественным изображением, оно самосветящееся и отличается значительно меньшим контрастом (который еще и уменьшается из-за внешнего освещения). По мнению офтальмологов, зрительная система человека плохо приспособлена для рассматривания такого изображения (для глаз – это огромная нагрузка, повод для утомляемости). Более двух трети людей нашей планеты, подолгу пользующихся компьютером, в возрасте от пятнадцати до шестидесяти лет страдают «синдромом компьютерного зрения», который впоследствии приводит к уменьшению остроты зрения. При этом у человека не просто болят глаза, а отмечается целый комплекс изменений (развивается временная близорукость, нарушается работа глазных мышц, уменьшается чувствительность зрения, появляется покраснение и жжение в глазах, ощущение песка в них, боль в районе глаз и лба, а также при движении глазами).

В-восьмых, длительная работа за компьютером из-за значительных нагрузок является сильным раздражителем не только для человеческого глаза, но и мозга и позвоночника. Остеохондроз – это неизбежная болезнь тех, кто проводит много времени за компьютером. Необходимо следить за осанкой (поясница должна опираться на спинку стула, что снижает нагрузку на позвоночник), стараться не находиться у компьютера больше часа в одной позе, обогатить режим дня зарядкой.

Результаты исследования независимой аналитической компании InsightExpress по заказу



Дарья Сергеевна ВАСИЛИНА / Darya VASILINA

**| Виртуальный музей как феномен современной культуры / Virtual Museum as a Phenomenon of Modern Culture |**

Cisco<sup>15</sup> демонстрируют, что для каждого третьего молодого человека Интернет – важнейшая потребность (они ставят в один ряд Интернет и воздух, воду, еду и жилье). Специалистами был организован опрос молодых людей (2.800 студентов колледжей) и работников в возрасте до 30 лет в различных странах (Австралия, Бразилия, Великобритания, Германия, Индия, Испания, Италия, Канада, Китай, Мексика, Россия, США, Франция и Япония). Выборка состояла из 200 респондентов из каждой названной страны. Итог опроса следующий: почти половина опрошенных (49% студентов и 47% молодых сотрудников) считает Интернет важной составляющей жизни; другая половина респондентов (51% студентов и 53% молодых сотрудников) не мыслит существование без возможностей Интернета, который является неотъемлемой и важной частью их жизни (Интернет считается, по их мнению, наиболее важной составляющей, оставая позади владение автомобилями, организацию свиданий и вечеринок)<sup>16</sup>. Получается, что при условии выбора между недвижимостью и Интернетом, две трети (64% студентов и молодых сотрудников) респондентов предпочли бы Интернет.

Если прежние поколения предпочитали личное общение, то современная молодежь выбирает онлайн. Огромное количество современных молодых людей считают компьютерные и мобильные устройства (компьютеры, нетбуки, ноутбуки, смартфоны, планшеты) «самой важной технологией» в их жизни. Изменить эту картину, к сожалению, невозможно, но виртуальный музей и его возможности может научить получать полезную информацию, грамотно использовать Интернет как помощника современной жизни. Получается, что, несмотря на отрицательные элементы виртуальности и Интернета, они достаточно прочно вошли в нашу жизнь.

Таким образом, подробное рассмотрение виртуального музея как феномена современной культуры демонстрирует прямое воздействие информационных технологий на социально-культурное пространство России. Как известно, общественная значимость любого музея определяется качеством его экспозиции, но не менее существенным фактором является «лицо» музея, обращенное в открытое информационное пространство.

<sup>15</sup> Факты о PCI DSS [Электронный ресурс]

А. К. Алексанов, И. А. Демчев, А. М. Доронин // Безопасность карточного бизнеса: бизнес-энциклопедия.

Москва: МФПА, 2012 Режим доступа: URL:

<http://economic.social/dengi-dengi/faktyi-pci-dss-31419.html>. Дата обращения: 27.08.2016.

<sup>16</sup> Молодежь не может жить без Интернета. [Электронный ресурс] // Hi-Tech. Mail.ru Режим доступа: URL:

[http://soft.mail.ru/pressrl\\_page.php?id=43847](http://soft.mail.ru/pressrl_page.php?id=43847). Дата обращения: 17.06.2014.

