

УДК 374.1

Спиридонова Александра Владимировна, магистрант 1 курса очной формы обучения направления «Педагогическое образование», профиль «Развитие личности средствами искусства» факультета искусств Педагогического института СГУ имени Н.Г. Чернышевского, г. Саратов, Россия

Рахимбаева Инга Эрленовна, доктор педагогических наук, профессор, зав. кафедрой теории, истории и педагогики искусства, декан факультета искусств Педагогического института СГУ имени Н.Г. Чернышевского, г. Саратов, Россия

А.В. Спиридонова, И.Э. Рахимбаева
ФГБОУ ВО «Саратовский национальный исследовательский
государственный
университет им. Н.Г. Чернышевского», Саратов, Россия

СОВРЕМЕННЫЕ ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В МУЗЕЙНОМ ПРОСТРАНСТВЕ

Аннотация. Целью данной статьи является анализ современных интерактивных технологий, применяемых в музейном пространстве, а также рассмотрение их роли в образовательном процессе и профориентации. В статье рассматриваются основные типы интерактивных решений, их преимущества и ограничения, а также приводятся примеры успешной интеграции цифровых инструментов в музейные программы.

Ключевые слова: интерактивные технологии, музейное пространство, образовательные программы, профориентация.

A.V. Spiridonova, I.E. Rakhimbayeva
Saratov State University, Saratov, Russia
E-mail: [xx nk xx@mail.ru](mailto:xx_nk_xx@mail.ru)

MODERN INTERACTIVE TECHNOLOGIES IN THE MUSEUM SPACE

Abstract. The purpose of this article is to analyze modern interactive technologies used in the museum space, as well as to consider their role in the educational process and career guidance. The article discusses the main

types of interactive solutions, their advantages and limitations, and provides examples of successful integration of digital tools into museum programs.

Key words: interactive technologies, museum space, educational programs, career guidance.

В последние десятилетия музейное пространство претерпевает значительные изменения под влиянием информационных технологий и цифровизации культурного и исторического фонда. Внедрение интерактивных технологий позволяет музеям не только сохранять и демонстрировать экспонаты, но и активно взаимодействовать с посетителями, превращая процесс ознакомления с историей и искусством в увлекательное и познавательное событие. Особенно актуальным этот подход становится для работы с детьми школьного возраста, где интерактивные методы способствуют не только расширению знаний, но и развитию творческого потенциала, а также помогают формировать представление о возможных образовательных и профессиональных траекториях.

Интерактивные технологии в контексте музейной практики включают широкий спектр цифровых решений: от сенсорных панелей и мультимедийных инсталляций до систем виртуальной и дополненной реальности. Эти технологии создают пространство, где посетитель становится активным участником познавательного процесса, а не просто наблюдателем экспонатов. Такой подход соответствует современным представлениям об образовательном процессе, где активное взаимодействие и персонализация информации играют ключевую роль.

Ряд российских исследований (Климова В.К., Сизова И.А., Гордин В.Э., Фашаян Е.Р.) подтверждает, что применение цифровых технологий в музейном деле способствует повышению вовлеченности аудитории и глубокому усвоению информации [1]. Мультимедийные экспозиции оказывают положительное влияние на мотивацию посетителей, способствуют развитию

критического мышления и творческого подхода к изучению культурного наследия.

Современные музеи активно внедряют инновационные цифровые решения. Примером служат проекты с использованием технологий дополненной и виртуальной реальности, позволяющие посетителям «погрузиться» в историческую эпоху или виртуальное пространство, где экспонаты оживают в интерактивном режиме [2]. Например, в Санкт-Петербургском Государственном Эрмитаже реализуются проекты с дополненной реальностью, где пользователи с помощью мобильных устройств могут увидеть реконструкцию утраченных элементов интерьеров исторических зданий. Это дает возможность не только сохранить историческую память, но и наглядно продемонстрировать процессы реставрации и реконструкции [3].

Развитие мобильных приложений и интерактивных киосков значительно расширяет потенциал музейного пространства. Применение геймификации, интерактивных квестов и мультимедийных гидов позволяет создать уникальный образовательный опыт, адаптированный под индивидуальные потребности посетителя. Такие технологии активно используются в «Московском музее современного искусства (ММОМА)» и Государственном историческом музее в Москве, привлекая молодежную аудиторию и способствуя их вовлечению в культурное пространство.

В рамках цифровой трансформации музейного пространства активно применяются интерактивные экспозиции. Так, в Государственном историческом музее в Москве реализован проект «Живые истории», где посетители с помощью сенсорных панелей и интерактивных стен могут проследить динамику исторических событий. Каждому экспонату сопутствуют мультимедийные комментарии и анимационные вставки, что позволяет сделать историческую информацию более доступной и привлекательной для широкой аудитории.

В настоящее время в музеях активно используются интерактивные киоски, которые представляют собой специализированные компьютеризированные терминалы, установленные в залах. Они играют важную роль в формировании интерактивного опыта посетителей. В музеях, таких как «Московский музей современного искусства (ММОМА)» и Государственный исторический музей, используются несколько видов интерактивных киосков:

1. Информационные киоски. Эти терминалы предоставляют подробную информацию о текущих экспозициях, расписание работы музея, сведения об экспонатах и истории коллекции. Посетители могут самостоятельно выбрать интересующую тему, просмотреть текстовые и видеоматериалы, а также получить рекомендации по дальнейшему маршруту в музее.

2. Образовательные киоски. Такие киоски разработаны для детальной презентации исторических фактов, культурных традиций и биографий выдающихся деятелей культуры. Например, в интерактивных экспозициях «Живые истории» в Государственном историческом музее используются образовательные киоски, где с помощью мультимедийных презентаций и интерактивных тестов посетители могут углубленно изучить материал.

3. Развлекательные и игровые киоски. В музеях, ориентированных на молодежную аудиторию, используются киоски с элементами геймификации. Такие решения предлагают посетителям выполнение интерактивных квестов, участие в викторинах и решение задач, что повышает вовлеченность и способствует лучшему усвоению образовательного материала. Примером может служить использование игровых киосков в Саратовском филиале исторического мультимедийного парка «Россия – моя история». Здесь посетителям предлагается пройти викторину по материалам экспозиций.

4. Киоски с дополненной реальностью. Некоторые музеи, включая Государственный исторический музей,

внедряют терминалы, позволяющие посредством камеры устройства и специальных программ видеть «ожившие» экспонаты. Это могут быть реконструкции исторических событий или виртуальные экскурсии по экспозиции, что создает эффект присутствия и дополнительную информационную нагрузку.

Помимо интерактивных киосков, стоит отметить всевозможные мобильные приложения, разработанные для музейных экскурсий, которые позволяют посетителям самостоятельно выбирать интересующие их темы, просматривать видеоматериалы, участвовать в интерактивных опросах и выполнять задания. Такие решения активно применяются, например, в «Московском музее современного искусства (ММОМА)», где приложение интегрировано с интерактивными киосками, предоставляя пользователям расширенный функционал.

Особое внимание уделяется образовательным программам для школьников. В рамках таких программ, реализуемых в Государственном историческом музее и ММОМА, проводятся специальные экскурсии, квесты и мастер-классы. Программа включает использование интерактивных киосков, что позволяет детям и подросткам не только получать знания, но и развивать навыки работы с цифровыми технологиями, критическое мышление и творческий подход к решению задач.

Музеи всегда играли важную роль в формировании культурной идентичности и образовательных ориентиров молодого поколения. С появлением интерактивных технологий музейное пространство становится не только местом для знакомства с историей, но и площадкой для профессионального самоопределения. В таких учреждениях, как Музей космонавтики (Москва), ММОМА, Музей археологии Санкт-Петербурга интерактивные выставки позволяют школьникам и студентам получить представление о возможных карьерных направлениях в сфере культуры, искусства, исторических исследований и музейного дела.

Интерактивные программы, включающие работу с информационными и образовательными киосками, предусматривают не только экскурсии и лекции, но и практические занятия, где участники могут попробовать себя в роли музейного работника, куратора или исследователя. Таким образом, музеи становятся лабораториями для практического знакомства с профессией [4].

В ряде крупных российских музеев, например, реализуются проекты, направленные на привлечение молодых специалистов. Такие проекты включают интерактивные мастер-классы, встречи с профессионалами и виртуальные экскурсии музейной деятельности. Участие в этих мероприятиях позволяет школьникам и студентам получить представление о профессиональных требованиях, а также расширить кругозор относительно перспектив развития культурной индустрии [5].

Далее также хотелось уделить внимание вопросу внедрения интерактивных технологий в музеях зарубежных стран, таких как Китай, Япония и США.

В Запретном городе (Пекинский Императорский дворец), одном из самых масштабных музеев Китая, реализован комплекс цифровых экспозиций. Здесь посетители могут воспользоваться интерактивными киосками, которые предоставляют доступ к мультимедийным материалам о династиях, правивших Китаем. Один из интересных экспонатов – «Цифровой императорский дворец», где с помощью дополненной реальности можно увидеть виртуальную реконструкцию исторических интерьеров и воссоздать императорские церемонии.

В Мори Арт Музее в Токио цифровые технологии применяются для создания уникального культурного опыта. Здесь на информационных киосках и мобильных приложениях посетители могут не только получить подробную информацию об экспонатах, но и принять участие в интерактивных мастер-классах, посвящённых современному искусству. Один из наиболее примечательных

экспонатов – «Интерактивное путешествие по искусству», где с помощью сенсорных панелей и видеoproекций посетители могут проследить творческий путь художников, а также самостоятельно «взаимодействовать» с элементами их работ. Это помогает создать глубокое погружение в культурное пространство и способствует межкультурному обмену.

Один из самых инновационных музеев с применением интерактивных технологий – Spyscape в Нью-Йорке. Этот музей посвящён шпионской деятельности и кибербезопасности, предлагая посетителям уникальный опыт взаимодействия с экспонатами. В Spyscape используются передовые цифровые технологии, включая биометрические датчики, анализ поведения посетителей и интерактивные симуляции. Гости могут проходить тесты на детекторе лжи, участвовать в расшифровке кодов и даже попробовать себя в роли шпиона, выполняя различные миссии. Мультимедийные экраны и сенсорные панели предоставляют детальную информацию о реальных спецоперациях и методах разведки. Такой подход делает музей не только развлекательным, но и образовательным пространством, привлекая внимание широкой аудитории и развивая аналитическое мышление у посетителей.

Зарубежный опыт демонстрирует, что интеграция интерактивных технологий в музейное пространство позволяет расширить аудиторию, сделать экспозиции более доступными и увлекательными, а также создать условия для глобального обмена знаниями и культурными ценностями.

Таким образом, внедрение интерактивных технологий в музейное пространство имеет ряд явных преимуществ.

В первую очередь следует отметить повышение вовлеченности аудитории. Интерактивный формат, включая работу с киосками, способствует активному участию посетителей, улучшая запоминание информации и повышая интерес к экспонатам. Помимо этого, мультимедийные и информационные киоски позволяют адаптировать

содержание выставок под различные возрастные группы, делая музей доступным для широкой аудитории. Также несомненным достоинством цифровых технологий является открытие новых возможностей для реконструкции и презентации экспонатов, способствуя сохранению культурного наследия для будущих поколений. Можно отметить, что интерактивные технологии, в том числе киоски, служат не только источником знаний, но и способом освоения современных цифровых навыков для молодежи и школьников, необходимых в профессиональной деятельности. Помимо этого, разработка цифровых программ, включая интерактивные киоски, позволяет учитывать потребности посетителей с ограниченными возможностями.

Несмотря на очевидные преимущества, внедрение интерактивных технологий сопряжено с рядом вызовов.

Во-первых, реализация цифровых проектов требует значительных инвестиций в оборудование, программное обеспечение и обучение персонала. Не все музеи располагают необходимыми ресурсами для полноценного внедрения инновационных технологий. Во-вторых, важно сохранить баланс между традиционными экспозиционными решениями и современными цифровыми технологиями, чтобы не оттолкнуть аудиторию, привыкшую к классическим формам представления материала. И наконец, быстро меняющееся цифровое пространство требует постоянного обновления информации и адаптации образовательных программ к современным требованиям.

Таким образом, интерактивные технологии в музейном пространстве представляют собой мощный инструмент для трансформации традиционного опыта знакомства с культурой и искусством. Их внедрение позволяет не только повысить уровень вовлеченности посетителей, но и открыть новые горизонты в области образования и профориентации. Примеры из практики Государственного исторического музея, Московского музея современного искусства,

Государственного Эрмитажа и Музея космонавтики демонстрируют, что интеграция интерактивных экспозиций и киосков способна сделать музейное пространство динамичным, адаптивным и привлекательным для самых разных аудиторий – от взрослой публики до детей и школьников.

Особое значение имеет роль интерактивных программ в формировании профессиональных ориентиров молодёжи. Музеи, интегрирующие образовательные проекты с элементами профориентации, становятся платформой для практического знакомства с профессиями в сфере культуры и искусства. Такие инициативы способствуют развитию цифровых компетенций и помогают формировать понимание значимости культурного наследия в современном обществе.

Дальнейшее развитие и интеграция интерактивных технологий требует комплексного подхода, объединяющего инновационные решения, образовательные стратегии и поддержку профессионального самоопределения. Преодоление существующих вызовов возможно при условии тесного сотрудничества между государственными организациями, частными инвесторами и образовательными учреждениями, что позволит обеспечить устойчивое развитие музеев как культурных и образовательных центров нового поколения.

Список используемой литературы и источников:

1. Пичкурова И.А. Новые цифровые технологии современного музейного мира / И.А. Пичкурова // Вестник Кемеровского государственного университета культуры и искусств. 2023. № 63. С. 62–67.

2. Технологии виртуальной реальности VR, Государственный музей изобразительных искусств им. А.С. Пушкина [Электр. ресурс]. - Режим доступа: <https://vr.arts-museum.ru/> (дата обращения: 28.10.2024)

3. Соловьева А.А. Технологии дополненной реальности в музейном пространстве / А.А. Соловьева // Наука без границ. 2020. № 41. С. 48–52.

4. Спиридонова А.В., Рахимбаева И.Э. Использование обучающих интерактивных технологий музейного пространства в

профориентации школьников / А.В. Спиридонова, И.Э. Рахимбаева // Культурное наследие г. Саратова и Саратовской области: Материалы XIII Международной научно-практической конференции. Саратов: Издательство «Саратовский источник», 2024. С. 458-464.

5. Кузьмина Е.В. Музейное образование: теория и практика / Е.В. Кузьмина. М.: Педагогика, 2001. 210 с.