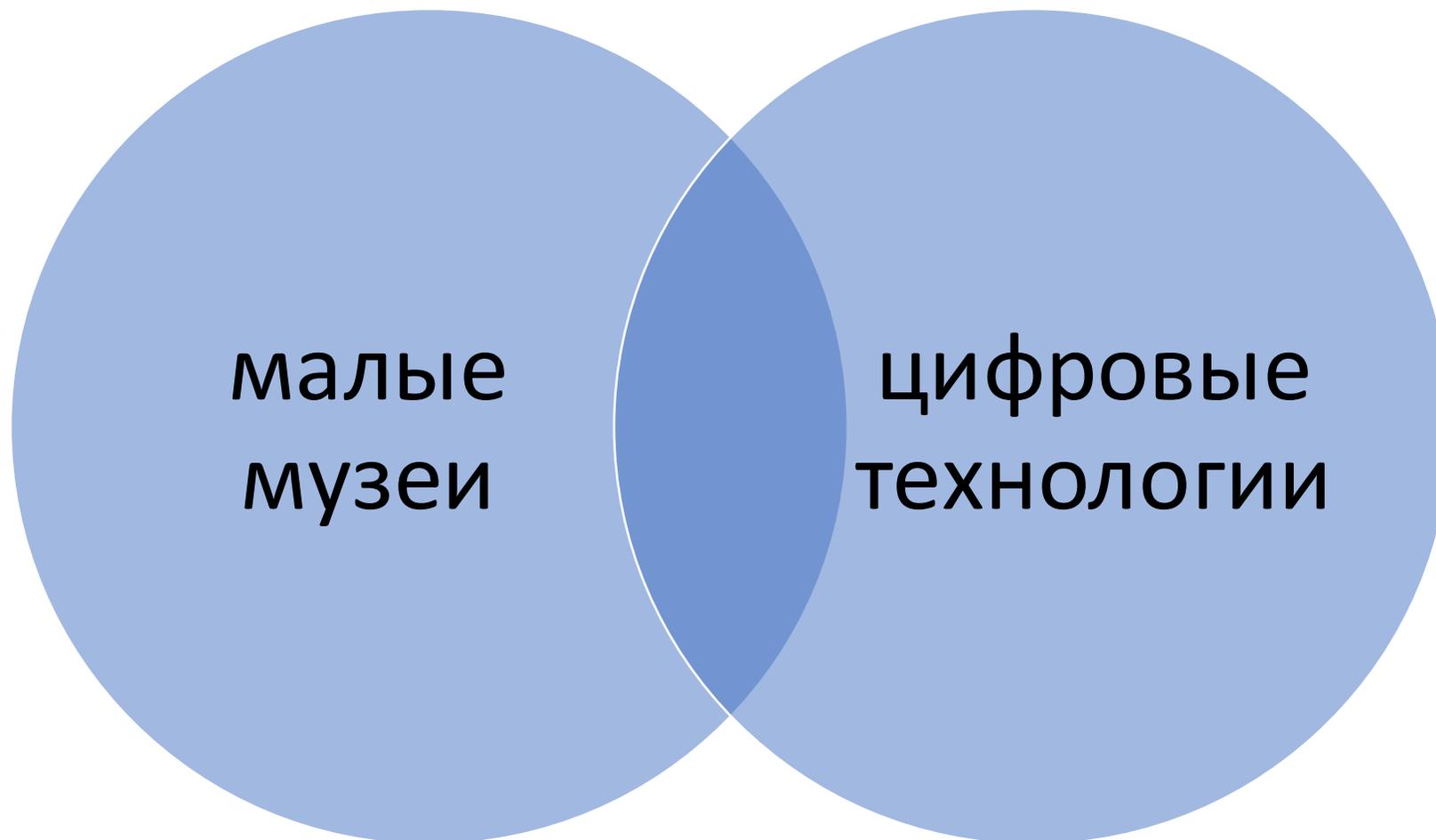


# Цифровые технологии в музейном пространстве: практики применения на примере малых музеев РФ.



Цыганова Л. А.

к.и.н., доц., доцент Школы коммуникаций ФКИ НИУ ВШЭ



малые  
музеи

цифровые  
технологии

# Полифункциональное пространство современного музея



# Культурные индустрии

Будучи актором культурной индустрии, перед музеем стоит задача привлечения новой и удержание лояльной аудитории.

Специфика музея заключается в возможности прямого контакта с культурой в предметах и артефактах в ощущениях реального мира

# Современный цифровой музей

- конкуренция со стороны множества «развлечений, доступных без отрыва от экрана или необходимости выходить из дома»
- виртуализация музейного дела создает новые возможности для разработки и реализации инновационных методик хранения, трансляции и экспозиции культурно-исторических объектов и ценностей
- цифровой музей представляет собой не только культурный, но и образовательный центр, который позволяет всем субъектам образования коммуницировать и сотрудничать с музеями в различных форматах

# Малые музеи

- малые музеи обладают камерностью и близостью музейного экспоната и зрителя, интимный и персонализированный опыт посещения. Размер и масштаб позволяют посетителям получить более глубокое погружение в экспозиции и лучше взаимодействовать с экспонатами;
- имеют (обычно) ограниченные финансовые, человеческие и физические ресурсы, что требует находить инновационные подходы к управлению, привлечению посетителей и организации выставок;
- сталкиваются с определенными проблемами из-за ограниченности своих ресурсов, приходится быть более гибкими в принятии решений и внедрении инноваций.

# Формы КОММУНИКАЦИИ

Традиционные формы коммуникации, такие как экскурсии и лекции, остаются важной составляющей музейного пространства, позволяя установить связь между посетителями и экспозицией, а также вовлечь их в познание культурных и исторических ценностей.

Цифровизация любого музейного пространства приводит к многообразию способов получения информации, увеличивают интерактивность музейного пространства, помогая посетителям получить больше информации об экспонатах и окружении.

С появлением новых технологий возникает возможность предоставить посетителям совершенно новый уровень взаимодействия с экспонатами и артефактами, что способствует более глубокому погружению в историю и культуру.

# Основные тренды музейных технологий

- «Живые» музеи: внедрение инновационных технологий, «умные» вещи, ожившие экспонаты (Музейно-выставочный центр Арзамасского района)
- Интерактивные технологии: использование радиометок, QR-кодов, сенсорных столов и интерактивных карт для взаимодействия посетителей с экспонатами (Музей братьев С. и П. Третьяковых, Пермский краеведческий музей)
- Иммерсивные и сенсорные пространства: создание выставок, позволяющих посетителям стать свидетелями и участниками исторических эпох и событий;
- AR- и VR-технологии: применение технологий дополненной и виртуальной реальности для создания виртуальных миров вокруг экспонатов, вовлечения детской аудитории в музейную тематику; (Литературно-мемориальный музей А.П. Гайдара,).
- Мультимедийные гиды и приложения (Artefact),: использование бесплатных мобильных приложений для получения информации об экспонатах и проведения мини-экскурсий
- Технологии ИИ (Музей спортивного общества Динамо),



Музей  
гидроэлектростанции  
г. Углич

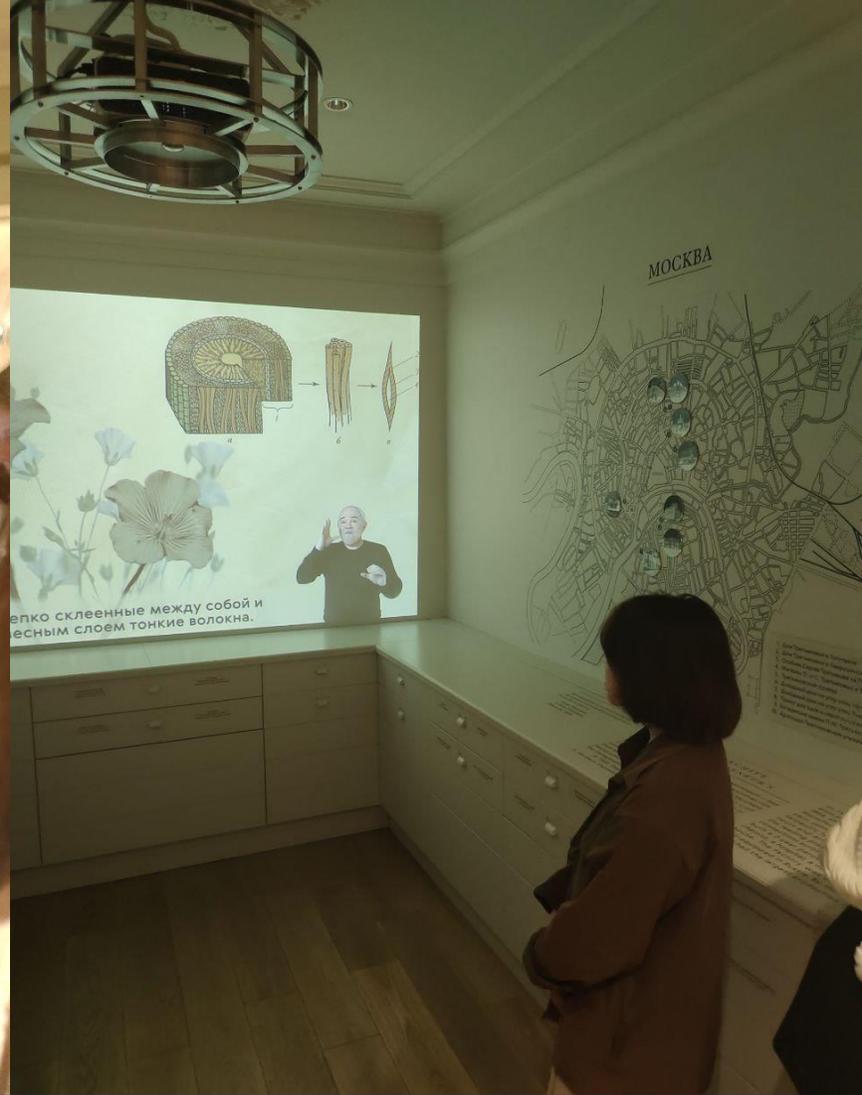


Литературно-  
мемориальный  
музей А.П.  
Гайдара

---



Музейно-  
выставочный  
комплекс р.п.  
Выездное



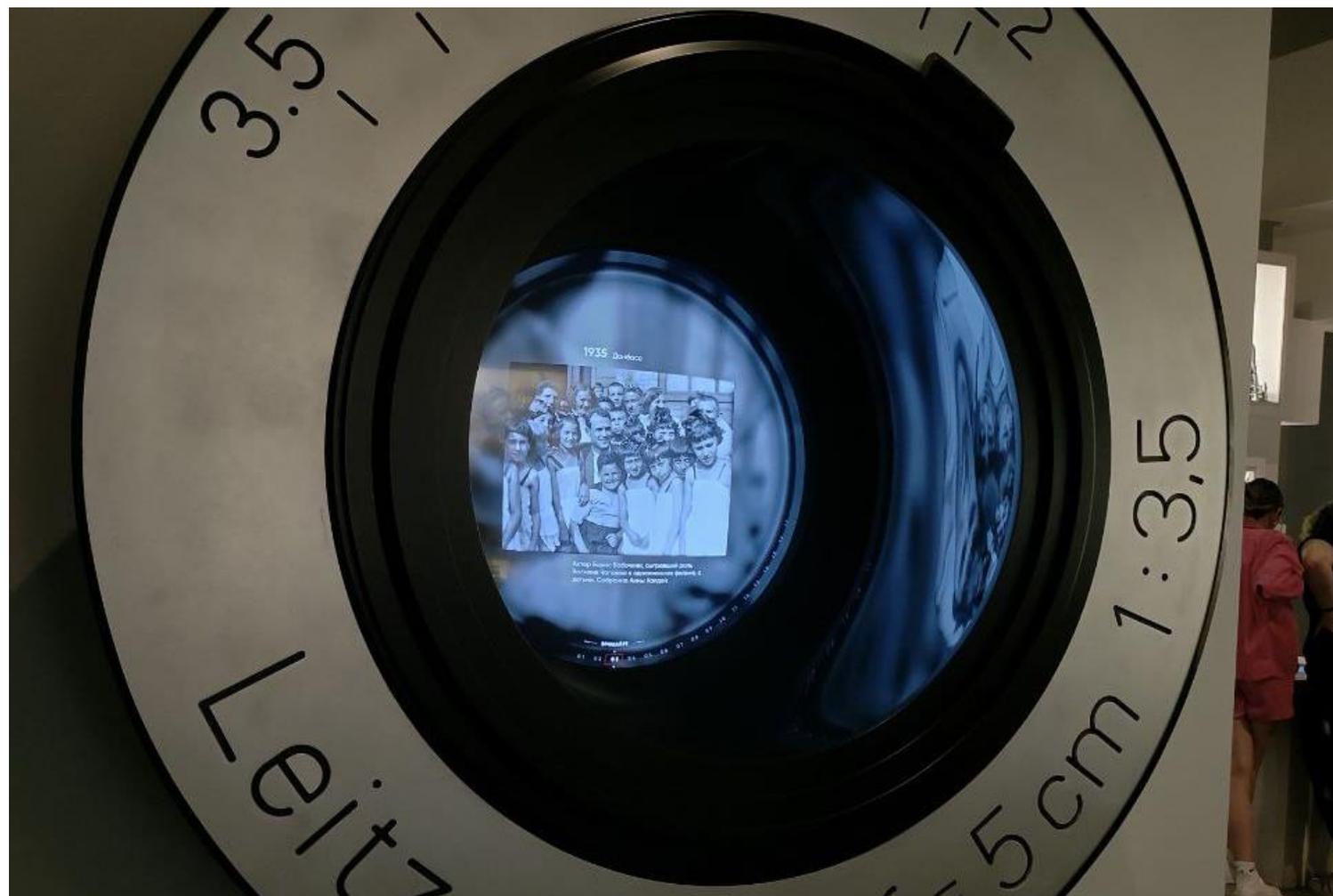
# Музей С. и П. Третьяковых

# Пермский краеведческий музей



# Музей спортивного общества Динамо





ГИМ  
«Евгений  
Халдей.  
Эпоха в  
кадрах»

Интерактивные решения делают музейное пространство интереснее – повышают вовлеченность посетителя.

Посетитель – исследователь, которому доступны разные технологичные инструменты изучения объектов в музее, разные способы прикосновения к истории и изучения ее глубже, чем по табличке с описанием или по рассказу гида.

Это повышает интерес к музеям в целом.

## Позитивные стороны

- **Сохранение культурное наследие:** использовать 3D-визуализацию и виртуальную реальность для сохранения и передачи экспонатов будущим поколениям, для воссоздания исторических событий и эпох использовать современные мультимедийные технологии, например, виртуальную реальность и голограммы.
- **Расширение коммуникации с аудиторией:** через обеспечение прозрачности музейной информации, развитие «глобального движения открытых данных» и предоставление неограниченного доступа к «цифровому культурному наследию» (Google Art & Culture ), а также за счет обратной связи с посетителями непосредственно на сайте (форумы, электронная почта и т.п.) музея и / или через социальные сети
- **Улучшение доступ к информации:** интерактивные дисплеи, онлайн-каталоги и мобильные приложения для удобного поиска и изучения информации об экспонатах и выставках.
- **Повышение посещаемость:** виртуальные туры, уникальные технологии и новые смыслы для обычных экскурсий.
- **Упрощение навигацию:** использовать современные системы навигации и электронные гиды для облегчения ориентации посетителей в музейных пространствах.

# РИСКИ

- угроза трансформации музеев в разновидность «цифрового парка», развлекательного центра, в котором основное внимание уделено не столько культурно-историческим объектам, сколько цифровым технологиям;
- «цифровая деградация» музейной деятельности и сферы искусства вследствие их повсеместной популяризации.
- субъективность и «конфликт интерпретаций» музейной информации со стороны официальных представителей музея, модераторов интернет-площадок музеев, обычных интернет пользователей;
- появление субститутов (инновационных продуктов-заменителей), с одной стороны, способствующих популяризации музеев, с другой – вытесняющих традиционные «живые» музейные форматы;
- унификация и нивелирование локальных особенностей и отличительных культурно-исторических характеристик музейных экспонатов;
- снижение интеллектуального уровня посетителей, популяризация непрофессиональных интернет-проектов в области сохранения культурно-исторических ценностей, не учитывающих многие социально-политические аспекты и искажающих достижения профессиональных представителей гуманитарного знания

- Цифровые технологии в музеях мыслились в рамках концепции К. Шваба как элемент колониальности и социальной сегрегации.
- С одной стороны технологии – расширили доступ к культурно-историческому наследию, с другой – разделили культуру для бедных и богатых
- Малые музеи – разрушают эту ситуацию. Они – элемент политики социальной интеграции и консолидации общества.
- Коммуникации малых музеев надсоциальные, надимущественные. В таких институциях не выхолащивается сама суть музея.
- Виртуальность и цифровизация как дополнение к основным функциям, которую малые музеи реализуют через время и пространство

Надо учитывать деликатность применения цифровых технологий в традиционных музейных пространствах и соотношения их с традиционными формами.

Использование интерактивных и мультисенсорных технологий в музейной практике имеет большой потенциал для привлечения посетителей разных ЦА.

Важно учитывать предпочтения и потребности аудитории при внедрении цифровых технологий, чтобы максимизировать их удовлетворенность и создать наиболее запоминающиеся впечатления.