

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
**«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ Н. Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»**

Кафедра туризма и культурного наследия

**Музейное пространство в контексте внедрения цифровых
технологий (на примере ГУК «Саратовский областной музей
краеведения»)**

АВТОРЕФЕРАТ МАГИСТЕРСКОЙ РАБОТЫ

студентки 2 курса 267 группы
направления 43.04.02 «Туризм»
Института истории и международных отношений
Дорофеевой Елены Алексеевны

Научный руководитель
Доцент, к.э.н., доцент

дата, подпись

Т.В. Темякова

Зав. кафедрой
Профессор, д.э.н., профессор

дата, подпись

Т.В. Черевичко

Саратов 2022

ВВЕДЕНИЕ. Активное распространение Интернет-технологий (мультимедийных технологий) приводит к появлению тенденции объединения различных культурных и художественных полей, расширению видов деятельности отдельных культурных учреждений.

Музей – одно из самых развивающихся учреждений культуры. Социокультурный институт, который является одной из старейших форм организации культурного пространства человеческой жизни, в настоящее время находится в фазе переоценки целей и всеобъемлющей реструктуризации, которая происходит в формирующемся информационном обществе и развивающейся сфере досуга.

В настоящее время современный музей следует рассматривать как категорию «активных», где возможно использование средств анимации, аудиовизуальных методов, компьютерных технологий. Последней формой преодоления «замкнутости» музея как социального института является возникающее электронное информационное пространство, чему способствует внедрение современных средств и методов информатизации в музейную среду. В рамках магистерской диссертации рассматриваются основные аспекты использования информационных технологий в современной музейной среде. Акцент делается на экспозиционной составляющей музея, поскольку она формирует как смысловое содержание музея, так и его визуальную коммуникацию с аудиторией. Под влиянием информационных технологий сегодня меняются не только способы «презентации» работ в выставочном пространстве, но и меняется выставочное в целом. В связи с этим встает вопрос о рациональном использовании потенциала информационных технологий в работе музея.

Актуальность внедрения интернет-технологий в сфере культуры и искусства объясняется также необходимостью включения отдельных музеев в общую структуру культурного пространства. Это, в свою очередь, обеспечит осведомленность потенциальной музейной аудитории,

формирование межведомственных профессиональных связей и повышение социального статуса музея.

Основными источниками, раскрывающими теоретические основы внедрения цифровых технологий в музейное пространство, явились работы Белогубой А.С. И Сизовой И.А., Ивушкиной Е.Б. и Дашковой Е.В., Н. В. Клементьевой, Романова Леонида, Казариновой Елены, Allen-Greil, D. и MacArthur, M., Fantoni, S.F., Stein, R., и Bowman, G., Гук Д. Ю., Харитоновой Т. Ю.¹ В данных источниках подробно рассмотрена история становления компьютеризации, характерные черты и особенности.

Для анализа зарубежного и российского опыта применения инструментов цифровизации были проанализированы интернет-ресурсы всемирных музеев: Музей Антропологии и Этнографии им. Петра Великого (Кунсткамера), музей современного искусства «Гараж», Государственный музей изобразительных искусств имени А.С. Пушкина, онлайн-платформа Google Art&Culture: Петровская Акватория: Музей-макет Петербурга и пригородов, Рыбинский государственный историко-архитектурный и художественный музей-заповедник.

Целью магистерской работы является рассмотрение основ организации музейных пространств в контексте применения интернет-технологий и анализ практического применения цифровых технологий в музейном деле с разработкой стратегии применения геймификации на базе ГУК «Саратовский областной музей краеведения».

¹ Белогубова Ангелина Сергеевна, Сизова Ирина Алексеевна История внедрения информационных технологий в музейную практику (по материалам международного журнала «Museum») // Вестн. Том. гос. ун-та. Культурология и искусствоведение. 2017. №27 8 с.; Ивушкина Е.Б., Дашкова Е.В. Внедрение современных средств и методов информатики в сферу информационного обеспечения музеев // Гуманитарные и социальные науки. 2014. №2. 970 с.; ИННОВАЦИОННЫЕ ПОДХОДЫ В РЕКРЕАЦИИ, ТУРИЗМЕ И ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЕ; Материалы международной научно-практической конференции. 2018; Издательство: Балтийский федеральный университет имени Иммануила Канта (Калининград) 357 с.; Н. В. Клементьева // Научное обозрение : электрон. журн. – 2018. – № 1. 7с.; Петрунина Любовь Яковлевна Социальный портрет современного посетителя Третьяковской галереи // Вестник РГГУ. Серия: Литературоведение. Языкознание. Культурология. 2011. №17 79 с. и др.

Указанная цель работы требует решения следующих задач:

- Изучить историю внедрения процессов компьютеризации и автоматизации в музейную практику.
- Проанализировать опыт применения информационных технологий в российских и зарубежных музеях.
- Исследовать наиболее эффективные инструменты цифровых технологий, используемые современными музеями.
- Проанализировать целевую аудиторию и возможности региональных музеев для применения цифровых технологий.
- Разработать стратегию применения геймификации на базе ГУК «Саратовский областной музей краеведения».
- Разработать проект мобильного приложения для ГУК «Саратовский областной музей краеведения» как инструмент применения геймификации.

Объектом магистерской работы является цифровая среда музейного пространства Саратовской области.

Предметом магистерской работы: оценка возможностей и эффективности применения цифровых технологий региональных музеев.

Практическая значимость работы заключается в возможности использования результатов исследования в деятельности ГУК «Саратовский областной музей краеведения» и других музейных и выставочных пространствах.

Апробация результатов исследования. Основные положения и результаты диссертационного исследования были обсуждены на конференциях и представлены в следующих сборниках: сборник научных статей XII Международной студенческой научно-практической конференции «Теоретические и организационно-практические аспекты спортивной и туристической индустрии», сборник статей IV Международной научно-практической конференции студентов, аспирантов и молодых ученых «Современные проблемы и технологии в сфере туризма, гостиничного дела,

сервиса. Государственное и муниципальное управление туристско-рекреационным комплексом: российский и зарубежный опыт», сборник статей IX Международной научной конференции «Историческая память в теории и социокультурной практике: грани трансформаций и потенциал осмысления», посвященной 60-летию первого полета человека в космос, сборник научных статей II Международной научно-практической конференции «Личность в культуре и образовании: психологическое сопровождение, развитие, социализация».

Публикации. По материалам диссертационного исследования опубликовано 4 научных работы общим объемом 1,3 п.л.

Структурно работа состоит из введения, двух глав, которые, в свою очередь, делятся на подглавы, заключения, списка использованных источников и приложения. В первой главе рассматриваются научно-теоретические основы: история развития интернет-технологий в музейной сфере и описываются наиболее яркие примеры внедрения цифровых инструментов. Во второй главе рассматривается прикладной аспект продвижения IT-технологий в музеях Саратовской области. В заключении подведен итог результатов исследования и сделаны выводы по работе.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ. На современном этапе развития общества всё большее значение стали получать цифровые технологии в различных сферах деятельности человека. Для привлечения новых посетителей и повышения интереса к классическим экспозициям стали повсеместно использовать различные информационные технологии. Модификация музейного пространства реализуется во всех сферах деятельности: меняются рабочие процессы, инструменты, форма диалога с посетителем. Для понимания организации музейных пространств в контексте внедрения цифровых технологий необходимо проанализировать историю становления компьютеризации и автоматизации деятельности музея.

С появлением интернет-технологий были выявлены две тенденции в подходе к музейным компьютерным системам:

1) Создание централизованной базы данных, ориентированной на использование мощной центральной ЭВМ, соединенной по каналам связи с множеством терминалов (Франция)

2) Создание децентрализованной системы, ориентированной на создание отдельных локальных баз данных (США)

На первоначальном этапе за создание и внедрение автоматизированных систем отвечали крупные музеи, располагающие хорошей материальной и финансовой базой и обладающие серьезным интеллектуальным потенциалом.

С внедрением IT-технологий в музейную практику стали возникать новые требования к знаниям и навыкам музейного специалиста.

Музей должен не только хранить, изучать и вести учет переданных ему государством коллекций, но и показывать их посетителям. Поэтому в музейной и выставочной работе необходимо использовать новые информационные технологии. Отвечая современным требованиям, учреждения культуры вынуждены искать новые формы своей деятельности и способы формирования интереса к их работе со стороны аудитории¹.

Только создание интегрированной информационной технологии может реально трудозатраты и привести к созданию каталога музейной коллекции.

В последние годы увеличивается процент посетителей музеев «неорганизованными» посетителями, планирующими путешествие, полагаясь на информацию о культурных достопримечательностях региона, полученную из Интернета. Музей должен научиться управлять этими данными.

Сегодня музейные страницы — это не просто информационные буклеты, а полноценные научные и справочные ресурсы.

Таким образом, при анализе развития информационных технологий в рамках музейного пространства на рубеже середины 1990 – 2010 годов была выявлена задача современного музея - не только создать сайт в Интернете, но и постепенно реализовать полноценный виртуальный музей.

¹ Н. В. Клементьева // Научное обозрение : электрон. журн. – 2018. – № 1.

В условиях жесткой конкуренции в современном мире всем участникам музейного дела для привлечения и сохранения аудитории необходимо не просто вносить в свою работу преобразования в виде использования цифровых технологий, но и тщательно подходить к вопросу выбора наиболее действенных инструментов среди множества предлагаемых

Изучив тренды цифровых технологий в музейном деле, можно выделить следующие:

- Открытость данных
- API
- Интерактивность
- AR и VR
- Партиципация
- Геймификация

В ходе исследования мы выделили следующие преимущества использования IT-технологий в музейном пространстве:

➤ *Расширение информационной зоны экспозиции в ограниченном пространстве.*

➤ *Повышение привлекательности экспозиции и музея в целом.*

➤ *Повышение информационной доступности.*

➤ *Повышение наглядности представления информации.*

Также мы выявили ряд рисков применения современных технологий:

➤ *Нарушение идейного единства экспозиции.*

➤ *Технические нарушения в работе оборудования.*

➤ *Сложность восприятия экспозиционного замысла посетителями, не владеющими компьютерными технологиями.*

Использование IT-технологий не ведет к полному замещению реальных экспонатов, а лишь является инструментом расширения границ экспозиций и привлечения новых посетителей, стимулируя тем самым развитие туризма.

Чтобы музеи оставались актуальными для современных посетителей, им необходимо знать потребности и возможности этих людей. Сегодня музей находится в постоянном диалоге с посетителями.

Как и любая организация, музеи должны участвовать в экономическом и социальном движениях, чтобы обеспечить себе устойчивость. Для этого музеям нужно обратить внимание на два аспекта:

1. Необходимо выстраивать глубокие и долгосрочные отношения с различными типами аудитории;
2. Необходимо реагировать на меняющиеся политические, социальные, экологические и экономические обстоятельства и ставить перед собой четкую долгосрочную цель.

При работе с музейной аудиторией стоит сосредоточиться на том, чтобы мотивировать людей посещать музей и повышать его качество

Мы сравнили виртуальную и реальную аудиторию музеев. Во многом эти две аудитории схожи. Тех, кто часто посещает эти музеи, можно привлечь к подписке на музеи в социальных сетях, а те, кто уже зарегистрировался, но еще не приехал, могут физически посетить музей. Также при анализе аудитории стали очевидными категории посетителей, которые редко посещают музеи.

Проанализировав оснащенность основных музеев города Саратова, можно сделать вывод, что на данный момент успешно освоена ниша веб-сайтов и начинаются первые серьезные шаги по оцифровке данных и организации онлайн-экскурсий с аудиогuidaми. Однако, оценивая современного потребителя и уровень развития технологий стоит сказать, что на сегодня этого мало и необходимы более радикальные усилия.

Проведенное исследование на базе музеев Саратова привело нас к решению разработки проекта интерактивной мобильной игры на базе ГУК «Саратовский областной музей краеведения», как инструмента геймификации для сохранения аудитории и привлечения новых сегментов

потребителей. Проект предполагает разработку и создание игры для смартфонов и других цифровых устройств.

Для реализации проекта мы разработали стратегию создания и внедрения продукта в музейную среду. В ходе разработки, нами был сделан вывод, что создание программного обеспечения - дело непростое, сложно управлять самостоятельно. В работе над одним проектом должны участвовать не менее 4 специалистов.

Изучив ресурсы музейных и выставочных пространств Саратовской области, мы разработали детализированный проект мобильной игры для ГУК «Саратовский областной музей краеведения» как инструмент применения геймификации. Геймификация позволяет добавить динамику в статичные музейные экспозиции.

Целью данного проекта является создание инструмента для комплексного знакомства и изучения экспонатов музейного пространства путем разработки мобильного приложения с функционалом дополненной реальности.

Задачами проекта являются:

- повышения привлекательности провинциальных музеев для туристов;
- повышение интереса к истории города и историческим процессам в целом;
- создание нового предложения на рынке IT-технологий туристской отрасли Саратовской области;
- демонстрация коллекций музея для широкого круга потребителей;
- воспитание патриотизма и национальной гордости;
- содействие созданию положительного имиджа области;
- содействие развитию туристской сферы,
- привлечение к участию представителей туристского бизнеса Саратовской области.

При разработке проекта мобильного приложения мы решили обратить внимание на игровой жанр «Я ищу», пользующийся сегодня популярностью

у многих пользователей. Основная цель игры – найти на экране, транслирующем зал космоса, «лишние» для данной экспозиции объекты, не раскрывающие данную тематику. Для каждого предмета, размещенного на экране, будет разработана специальная справка в доступном формате, рассказывающая об истории и назначении экспоната.

Структура приложения по разделам:

- 1) Игровое поле с уровнями;
- 2) Раздел технической и информационной поддержки;
- 3) Блок, посвященный мероприятиям;
- 4) Рекламный блок;
- 5) Личный кабинет;

Целевая аудитория проекта: дети, для которых родители скачивают приложения данного формата для развития внимательности; молодежь в возрасте от 16 до 35 лет, отличающаяся интересом к новым знаниям; молодежь, не имеющую интереса к историческим фактам и посещению классических музеев.

Для разработки и внедрения на рынок приложения, отвечающего нашему сценарному плану необходимо следовать следующим этапам:

1. Создание рабочей команды (2 недели)
2. Привлечение заинтересованных лиц (3 недели)
3. Разработка мобильного приложения (5 месяцев)
4. Тестирование разработанного приложения (2 недели)
5. Регистрация названия или иконки приложения в качестве товарного знака и запуск приложения на цифровых платформах (4 недели)
6. Реклама и продвижение (на протяжении всей реализации проекта)

Мы просчитали экономическую эффективность проекта и выявили, что разработанный нами проект мобильного приложения для ГУК «Саратовский областной музей краеведения» является высокоэффективным экономическим продуктом – при минимальных личных затратах на разработку приложения с

помощью привлечения спонсорских средств мы получаем высокий уровень прибыли за счёт размещения рекламной информации других объектов. При условии, что в течение первого года каждый месяц мы способны будем привлечь по два рекламодателя, затраты на проект окупятся за 0,9 года.

Возможные риски, связанные с разработкой и внедрением проекта на рынок:

- 1) Недостаточная финансовая поддержка;
- 2) Недостаточно привлекательный сценария игры для пользователей;
- 3) Незаинтересованность представителей туристического бизнеса в размещении рекламы в рамках нашего приложения;
- 4) Недостаточно эффективная рекламная кампания, связанная с продвижением мобильного приложения;
- 5) Увеличение сроков разработки приложение и соответственно увеличение затрат.

Целью разработки проекта мобильного приложения для ГУК «Саратовский областной музей краеведения» будет являться не заработок на продвижении, а привлечение внимания туристов и местных жителей к культурному наследию Саратовской области, повышение интереса с выставочных пространств классических музеев.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ. Мы изучили историю внедрения информационных технологий в музейную деятельность в России и зарубежье. Для это нами были проанализированы источники, посвященные внедрению компьютерных и информационных технологий в музейную деятельность. В результате были определены и обозначены основные этапы внедрения информационных технологий в музейную практику и роль компьютеризации музейной сферы: первостепенная задача цифровых технологий - упростить работу с базами данных и структурировать данные.

В ходе анализа мы определили долгосрочную цель развития цифровой музейной - создание единого общеевропейского культурного и

информационного пространства за счет включения информации о российских музеях (сетевых, исторических, культурных, организационных и других, связанных с географией, потенциалом взаимодействия и динамикой музейного дела).

Цифровые технологии позволяют создать новый образ традиционного музея, наполнить его тайнами и загадками, тем самым повысить конкурентоспособность учреждения. Использование IT-технологий не приводит к полной замене реальных экспонатов, а является лишь инструментом расширения границ выставочного пространства и привлечения новых посетителей, тем самым способствуя развитию туризма.

Для дальнейшей работы по теме и предложения нового продукта мы проанализировали технологическое обеспечение основных музеев города Саратова. Сегодня в рамках городских музеев ниша веб-сайтов успешно реализована и начинаются первые серьезные шаги по оцифровке данных и организации онлайн-экскурсий. Но уже на данном этапе, беря во внимание современного потребителя и уровень технологического развития, становится понятно, что нужны более радикальные усилия и внедрение новых инструментов в музейную среду. Необходимы инструменты, позволяющие туристам реализовать более тесный и активный контакт с экспонатами.

Мы постарались разработать эффективную стратегию внедрения наиболее перспективного инструмента в сфере IT-технологий – геймификации. Необходимо разработать принципиально новый и качественный продукт для Саратовского региона, который поможет реализовать цифровой потенциал музеев, сохранить существующую аудиторию и привлечь новые потоки туристов.

Для повышения интереса среди туристов к классическим музейным экспозициям и повышению уровня внедрения IT-технологий на региональном туристском рынке мы разработали мобильное приложение для ГУК «Саратовский областной музей краеведения». В долгосрочной перспективе мы рассматриваем возможность применения разработок данного

проекта для создания подобных приложений на базе всех музеев Саратовской области.