УДК 069:004

Рябова Татьяна Денисовна,
магистрант, Уральский государственный педагогический университет; 620091, Россия, г. Екатеринбург, пр-т Космонавтов, 26; Tanya.porohkina@yandex.ru

Научный руководитель:
Симбирцева Наталья Алексеевна,
SPIN-код: 6168-3489
доктор культурологии, профессор, заведующий кафедрой философии, социологии и культурологии, Уральский государственный педагогический университет; 620091, Россия, г. Екатеринбург, пр-т Космонавтов, 26

МЕДИАПРОЕКТЫ КАК ФОРМА КОММУНИКАЦИИ ПОСЕТИТЕЛЕЙ С КОЛЛЕКЦИЕЙ МУЗЕЯ

Ключевые слова: музееведение, музеи, музейная деятельность, информационные технологии, медиапроекты, квест-игра, чат-боты, квиз-технологии, посетители музеев, музейные коллекции

Аннотация. Автор сосредоточивает свое внимание на информационных технологиях, которые активно внедряются в музейную среду для выстраивания диалога с посетителями. Рассматриваются актуальные и реализованные проекты в музеях разных городов России. Приведены примеры медиапроектов, созданные с использованием чат-ботов и квиз-технологий. Отмечено, что сегодня это универсальные инструменты, позволяющие реализовывать разные виды деятельности в музейном пространстве, удерживая внимание аудитории и решать просветительские задачи.

Ryabova Tatyana Denisovna
Master's Degree Student, Ural State Pedagogical University, Russia, Ekaterinburg

Scientific adviser:
Simbirtseva Natalia Alekseevna,
Doctor of Cultural Studies, Professor, Head of Department of Philosophy, Sociology and Cultural Studies, Ural State Pedagogical University, Russia, Ekaterinburg

MEDIA PROJECTS AS A FORM OF COMMUNICATION BETWEEN VISITORS AND THE MUSEUM'S COLLECTION

© Рябова Т. Д., 2024

Keywords: museology, museums, museum activities, information technologies, media projects, quest game, chatbots, quiz technologies, museum visitors, museum collections

Abstract. The author of the article focuses on information technologies that are actively being introduced into the museum environment to build a dialogue with visitors. The current and implemented projects in museums of different cities of Russia are considered. Examples of media projects created using chatbots and quiz technologies are given. It is noted that today these are universal tools that allow you to implement different types of activities in the museum space, keeping the attention of the audience and solving educational tasks.

В настоящее время идет активный поиск форм взаимодействия музея и его посетителей. Актуальными являются конкурсы, викторины, культурные акции («Ночь искусств», «Ночь музеев», «Всей семьёй в музей» и др.), мастер-классы, игры-бродилки, квесты.

А.В. Ткачёва рассматривает феномен популярности музейных квест-игр и обращает внимание, что «преимущество такой игры заключается в том, что ввиду разнообразия музейных экспозиций сюжет игры может постоянно меняться, тем самым предлагая ему не однообразие, а интересные и разнообразные игровые формы» [13 с.31]. В связи с этим мы можем наблюдать растущую тенденцию применения данного вида практики в столичных музеях (Третьяковская галерея, ГМИИ им. А.С. Пушкина, ГИМ и др.), а также в подмосковных, областных и провинциальных музеях (музей «Фридланские ворота» Калужский музей изобразительных искусств [4], и др.).

Одним из перспективных решений, на наш взгляд, является чат-бот. Чат-боты – это эффективный и «не приевшийся» способ вовлечения аудитории в определенную среду. Как виртуальный ресурс, используемый в музее, они помогают популяризовать культуру и искусство для максимально широкой аудитории: с помощью фотографий, видеофайлов, медиатекстов, интерактивных игр вне зависимости от часового пояса, расстояния и возрастных особенностей. Чат-бот в большей мере, чем современная технологическая база, помогает облегчить работу сотрудников, предоставляя аудитории информацию о выставках и экспонатах, отвечать на часто задаваемые вопросы, связанные с режимом работы, правилами посещения, стоимостью билетов, навигацией, доступностью для людей с ограниченными возможностями, также чат-боты могут собирать отзывы и предложения от посетителей, помогая музею улучшать свои услуги и экспозиции [см.: 6].

Чтобы создать положительный пользовательский опыт в общении с музейными чат-ботами, необходимо помнить о рисках и вовремя их

предотвращать. Чат-боты – не человек и могут ошибаться или предоставлять неправильную информацию, так же они могут иначе интерпретировать запросы пользователей из-за сложности языка или недостаточного контекста, поэтому бот должен обладать достаточным объёмом проверенной и актуальной информации. Большой проблемой является система безопасности, имеющая доступ к информации о пользователях, поэтому необходимо обеспечить высокий уровень защиты. Данные риски в большей степени связаны с технической, а не материальной поддержкой [см.: 10].

Музейные чат-боты, созданные на разных платформах (Facebook*, VK, Telegram, WhatsApp, Viber), уже стали элементом коммуникативной деятельности в разных странах мира: Дома-музеи Милана (Италия), Национальный художественный музей (Белоруссия), Музей Купер-Хьюит Нью-Йорк (США), Дом-музей Анны Франк (Нидерланды), Художественный музей Акрон (США), Museum of Tomorrow (Бразилия) [см. об этом: 14]. Также существуют чат-боты и в пространстве отечественных музеев и являются одним из инструментов решения культурно-просветительских и образовательных задач (например, в Музее советских игровых автоматов, Эрмитаже, Музее первого президента России Б. Н. Ельцина и др.). Они «выглядят как кнопки с вариантами действий. «Общение» происходит через нажатие кнопок, а бот реагирует на них, как на команды» [3].

Для внедрения интерактивного бота в музее необходимо помнить об особенностях выстраивания коммуникации между посетителями и экспозицией на разных уровнях и этапах реализации этого проекта в музее [см об этом: 3, 8]:

1. Реализация идеи: необходимо иметь в виду, с какой целью создаётся медиапроект и какие задачи он позволяет решать. Для музея важно не только техническое воплощение идеи, но и содержание.

2. Целевая аудитория: успешная коммуникация требует понимания аудитории – ее интересов, запросов, потребностей, знаний и культурного контекста. В связи с этим, требуются дополнительные настройки и установление критериев для работы с посетителем посредством чат-бота.

3. Формат общения: определение способов взаимодействия имеет ограничения, связанные не только с каналами передачи информации, но и с содержанием контента. Функционал чат-ботов обширен для передачи фото, видео, аудио и текстовых файлов, но он должен быть выстроен согласно программе развития музея и его направленности.

* Запрещена на территории Российской Федерации

4. Контекст взаимодействия посредством чат-бота: коммуникация происходит в определенной обстановке, включающей культурные особенности, место проведения и заданное время. Посетителю важно получить ответ на вопрос в режиме реального времени и согласно той обстановке, в которой он находится (например, в контексте конкретного экспоната или экспозиции музея в целом).

5. Сюжет предлагаемой информации: повествование должно быть максимально содержательным, интересным, а иногда и интригующим, чтобы пользователь мог двигаться от пункта А к пункту Б.

6. Создание блок-схем и собирание бота в конструкторе: учитывая предыдущие пункты на платформе (Leadteh) создаётся проект, в котором сценарий общения музея и посетителя оформляется как алгоритм с заранее подготовленными вопросами и вариантами ответов (кнопками), с добавлением необходимых медиафайлов. При каждом «нажатии» на кнопку в боте пользователю открывается дополнительное меню для выбора варианта и продолжается до момента окончания «диалога». Благодаря такой модели выстраивания общения затрагивается большое количество аспектов, позитивно влияющих на качество посещения музеев, включающих экономию материальных и временных ресурсов, возможность в получении доступной и непринуждённой форме ответов на вопросы и способ привлечь широкую аудиторию с помощью интерактивного взаимодействия и современных технологий.

7. Испытание и исправление ошибок (этап апробации): начать пользоваться чат-ботом можно при переходе по ссылке или QR-коду, затем появляется диалоговое окно с кнопкой «start». После нажатия на кнопку высвечиваются сообщения с заданным интервалом времени или с определенными условиями в зависимости от запроса пользователя. Если во время «общения» обнаруживаются недостатки в оформлении, виды ошибок русского языка, нарушения последовательности цепочки, то исправляются они в конструкторе, не расходуя большого количества времени.

В целом, музейные чат-боты создают удобное и доступное средство коммуникации между музеем и его посетителями, обогащая их опыт взаимодействия с культурным учреждением. «Использование новых языков коммуникации и медиаресурсов позволяют найти компромиссные решения обработки, интерпретации, презентации и трансляции информации» [15 с. 33].

Такие средства коммуникации особенно важны для выстраивания связи со школьниками и студентами. Для детей дошкольного и младшего школьного возраста уже давно экскурсионное обслуживание до-

полняется загадками, играми-путешествиями, театральными постановками и др. Заинтересовать порастающее поколение с каждым годом становится сложнее. В образовательных организациях используют мультемедийные сервисы, один из которых Kahoot имеет множество преимуществ – «это игровая обучающая платформа, используемая в классе (в школах) и других учебных заведениях для создания интерактивных заданий. Педагог может создать онлайн-викторины, тесты, опросы, учебную игру (в том числе марафон знаний), используя приложение как в настольной версии, так и на смартфонах» [12]. Принцип реализации данного продукта совпадает с процессом формирования чат-ботов. Преимущество данных платформ, например, в отличие от «квизов», состоит в том, что они объединяют викторины, вопросы, квесты в онлайн- и медиапространстве, с использованием информационных технологий.

Квесты и игры являются эффективным способом привлечения молодежной аудитории к культурному наследию. Перспективной формой культурно-образовательной деятельности музея в современных условиях является и квиз-технология (от англ. quiz – «тест, викторина»), позволяющая в интерактивной, командной форме решить несколько просветительских задач, «использование электронных гаджетов на игре запрещено, нужно полагаться с собственные знания и командную работу» [5]. Совершенно не новая, но актуальная форма реализуется в разных музеях страны от мала до велика, в различных тематических аспектах. Квиз-технологии в музеях представляют собой инновационный способ взаимодействия с посетителями, позволяющий им участвовать в образовательном процессе и в то же время получать удовольствие от посещения. Квизы адаптируются к различным возрастным группам, уровням знаний и интересам. Это позволяет музеям предоставлять персонализированный опыт для каждого посетителя, что участников вместо пассивного просмотра экспонатов активно включаться в процессе исследования и задействовать свои знания и опыт. Также квизы помогают удержать внимание посетителей, особенно тех, кто склонен быстро утомляться от просмотра экспозиции, за счёт интерактивных заданий, большого количества вопросов из разных областей знания и опыта и небольшого количества времени на ответ, что делает посещение музея более увлекательным и запоминающимся.

Для реализации квиз-технологии музею достаточно иметь канцелярские предметы (бумага, ручки) мебель (столы и стулья), большое пространство, в котором можно расположить команды и самое основное цифровое оборудование, включающее: ноутбук, колонки, проектор, экран для проектора, микшерный пульт.

Нижнетагильский музей изобразительных искусств (далее НТМИИ) был открыт 30 сентября 1944 года под руководством администрации города и творческой интеллигенции, эвакуированной на Урал, по сей день активно занимается формированием полноценного художественного пространства в городской культурной среде, отвечающего запросам времени. В настоящее время собрание музея составляет более 10 000 произведений русского и западноевропейского искусства XVI – XXI веков [9 с. 1]. «Арт-квиз» [см.:1] – один из популярных медиапроектов НТМИИ предоставляемых посетителям, который реализуется с 2022 года и в интеллектуально-развлекательном формате знакомит посетителей, зарегистрированных на игру, не только с культурой, литературой, театром и кинематографом, историей изобразительного искусства, его видами, жанрами и направлениями, а также с коллекцией самого музея и Уральскими художниками, через инструменты мультимедиа. Этот формат очень популярен среди студентов СПО и ВУЗов. Квизы в НТМИИ проводятся раз в два месяца после рабочего времени, разрабатываются для команд с учетом разных возрастных категорий таким образом, чтобы передать посетителям информацию о выставляемых экспонатах, истории музея, исторических событиях и т. д, поэтому многим юным участникам для ответа не хватает достаточного уровня знаний, подходящих более старшему поколению, что может привести к чувству неудовлетворенности. Примеры тем игр «Арт-квиза»: «300 лет с искусством» игра, посвященная Нижнему Тагилу; «1944vs2022» игра, посвященная дню рождения музея и искусству, связанному с этими двумя годами; «Животные в искусстве»; «Кругом вода» и ещё 14 разных направлений [2].

Другое направление квиза, не связанное с изобразительным искусством предлагает Музей геологии Центральной Сибири GEOS [7]. Этот опыт интересен с точки зрения его организации и реализации. Музей открыт в 1999 году министерством природных ресурсов и экологии Красноярского края. В фондах музея находится более 9000 единиц хранения, представляющих разделы: минералогия, петрография, палеонтология, а также научно-методическая литература по геологии, начиная с XIX века. Музей геологии Центральной Сибири занимается сохранением и приумножением лучших традиций российской геологической науки и практики, развитием интереса у подрастающего поколения к наукам о Земле. «ЭкоГеоКиноКвиз» и посвящён геологии, встречающейся в музыкальной, кинематографической, литературной сферах. Автор статьи во время культурного времяпровождения за «ЭкоГеоКиноКвизом» столкнулся с рядом недостатков: в музыкальном туре ис-

пользуются песни и мелодии, которые не близки современному поколению, также можно отметить, что игра узконаправленная, ограничена только той информацией, которая напрямую говорит об полезных ископаемых, что приводит к упрощению знаний. Для разнообразия и широкого охвата темы недостаёт вопросов с историческими фактами и изобразительным искусством.

Квизы являются полезным инструментом в образовании и музейной деятельности, особенно если они используются в сочетании с другими методами обучения и вовлекают учащихся в пространство осмысленного диалога.

Наибольшим потенциалом культурно-просветительской деятельности в музейном пространстве сегодня обладают мультимедийные проекты, в особенности те, которые обращают аудиторию к взаимодействию («общению») с музейной коллекцией с использованием интерактивных форм, включая гаджеты и различные технологии. «С одной стороны, культурно-просветительская деятельность направлена на решение прикладных задач в области воспитания и образования широкой аудитории. С другой – она восполняет лакуны, сформировавшиеся в период дефицита информации по какому-либо направлению. Это своеобразный ликбез, который становится востребован в сложившихся исторических ситуациях или под влиянием природных факторов: «творческое меньшинство» осуществляет поиск «ответа», увлекая за собой большую часть населения и предлагая адекватное решение на вопрос, «как справиться с возникшей проблемой?» [11, с. 136].

Список литературы

1. Алексеева, Д. О. Артквиз: серия игр для подростков: [выступление на Всероссийском форуме по музейным программам для подростков «Не дети: кейсы и находки», 1-4 августа 2023, Екатеринбург] / Д. О. Алексеева // URL : http://nedeti-forum.ru.tilda.ws/cases_lifehacks/tproduct/614621129-891390606511-darya-alekseeva (дата обращения 1.12.2023). - Текст: электронный.

2. АртКвиз. Сообщество Нижнетагильского музея изобразительных искусств. URL: https://vk.com/club217787034 (дата обращения: 10.04.2024).

3. Болтать с музеем и гулять... в Telegram // Музейный опыт. 2020.URL: https://www.museumandfamilies.com/post/boltat-s-muzeem-i-gulyat-v-telegram (дата обращения: 10.04.2024)

4. Калужский музей изобразительных искусств. URL: Калужский музей изобразительных искусств (kmii.ru) (дата обращения: 15.04.2024)

5. Карпенко, Д. С. Квиз как форма интеллектуального досуга молодежи в библиотеке / Д. С. Карпенко // Студенческая наука и XXI век. – 2020. – Т. 17, № 1-2(19). – С. 110-111. – EDN FWKOYR.

6. Меркурьева, А. А. Концепт чат-бота Telegram «Уральский геологический музей» / А. А. Меркурьева, И. А. Осипова // XI Информационная школа

молодого ученого : Сборник научных трудов, Екатеринбург, 18–21 сентября 2023 года. – Екатеринбург: Издательство Уральского университета, 2023. – С. 227-231. – DOI 10.32460/ishmu-2023-11-0024. – EDN GNLKNH.

7. Музей геологии центральной Сибири. URL: http://mgeocs.ru/ (дата обращения: 10.04.2024).

8. Плытник, Е. Г. Методика создания и проведения музейного квеста: на примере квест-игры "По витебским замкам" / Е. Г. Плытник // Вестник Полоцкого государственного университета. Серия Е. Педагогические науки. – 2017. – № 7. – С. 199-203. – EDN ZHAOPD.

9. Русская живопись XVIII - начала XX веков из собрания Нижнетагильского государственного музея изобразительных искусств: каталог: 55-летию музея посвящается / НТГМИИ, ГТГ, авт. вст. ст., авт.-сост. каталога Е. Ильина, Л.Смирных. - Нижний Тагил, 1999. - 93 с.

10. Сизова, И. А. Цифровизация музеев: трудности, успехи, перспективы (по материалам социологического исследования) / И. А. Сизова, В. Э. Гордин // Информационное общество. – 2022. – № 4. – С. 35-44. – DOI 10.52605/16059921_2022_04_35. – EDN HDYGYM.

11. Симбирцева, Н. А. Просветительская деятельность: структурно-содержательный анализ понятия в отечественной традиции / Н. А. Симбирцева, И. В. Челышева // Педагогический журнал Башкортостана. – 2020. – № 4-5(89-90). – С. 127-140. – DOI 10.21510/1817-3292-2020-89-90-4-5-127-140. – EDN NBGVGS.

12. Титова, А. Д. Разработка интерактивного задания с использованием сервиса Kahoot в образовательном процессе / А. Д. Титова, С. Т. Питель // Матрица научного познания. – 2021. – № 10-1. – С. 154-159. – EDN DIEYKY.

13. Ткачева, А. В. Квест как один из инструментов музейной педагогики / А. В. Ткачева // Инновационные педагогические технологии: материалы XI Международной научной конференции, Казань, 20–23 февраля 2021 года. – Казань: Общество с ограниченной ответственностью "Издательство Молодой ученый", 2021. – С. 30-33. – EDN OZEYNW.

14. Федченко, А. М. Самообучающиеся чат-боты в сфере культуры / А. М. Федченко // Известия высших учебных заведений. Уральский регион. – 2023. – № 4. – С. 78-80. – EDN BYZOCS.

15. Щербакова, Е. В. Современные культурные практики: образовательный и развивающий концепт музейного пространства / Е. В. Щербакова // Вестник Московского государственного гуманитарного университета им. М.А. Шолохова. Педагогика и психология. – 2014. – № 3. – С. 31-36. – EDN SQISIB.