



Культурология

УДК 069.01

Смоляга А.Ю.

Смоляга Анна Юрьевна, студент 2 курса группы УКИ/бак-23 факультета гуманитарного образования Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. 40-летия Победы, 33), e-mail: smolaga2005@gmail.com

Научный руководитель: **Павлова Ольга Александровна**, доктор филологических наук, доцент кафедры социально-культурной деятельности Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: lexfati72@mail.ru

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕДИА В МУЗЕЙНОЙ ИНДУСТРИИ

Аннотация. В данной статье охарактеризованы процессы трансформации музейной сферы, вызванные внедрением интерактивных медиа, и подчеркивается важность адаптации этих технологий для сохранения и популяризации культурного наследия. Доказано, что традиционные формы демонстрации экспонатов перестают удовлетворять современную аудиторию и интерактивные медиа становятся необходимым инструментом для создания увлекательного и знакового музейного опыта.

Ключевые слова: интерактивные медиа, музейная индустрия, музей, вовлеченность посетителей, образование, технологии, взаимодействие, влияние.

Smolyaga A.Y.

Smolyaga Anna Yuryevna, 2nd year student of the UKI/bak-23 group of the Faculty of Humanitarian Education of the Krasnodar State Institute of Culture (Krasnodar, 40-letiya Pobedy str., 33), e-mail: smolaga2005@gmail.com

Scientific supervisor: **Pavlova Olga Alexandrovna**, Doctor of Philology, Associate Professor of the Department of Socio-Cultural Activities of the Krasnodar State Institute of Culture (Krasnodar, 40-letiya Pobedy str., 33), e-mail: lexfati72@mail.ru

THE USE OF INTERACTIVE MEDIA IN THE MUSEUM INDUSTRY

Annotation. This article examines the transformation processes of the museum sector caused by the introduction of interactive media, and highlights the importance of adapting these technologies to preserve and promote cultural heritage. The main idea is that traditional forms of exhibit display are no longer satisfying modern audiences, and interactive media are becoming a necessary tool for creating an exciting and iconic museum experience.

Keywords: interactive media, museum industry, museum, visitor engagement, education, technology, interaction, impact.

Музейная сфера находится на этапе глубоких изменений, вызванных быстрым распространением интерактивных медиа. Традиционные методы демонстрации экспонатов, которые основаны на пассивном наблюдении, постепенно уступают место новым, более динамичным и увлекательным формам взаимодействия с посетителями.

Интерактивные медиа представляют собой разновидность цифровых медиа, которые позволяют пользователям активно взаимодействовать с контентом, а не просто его потреблять. К ним относятся различные форматы, к примеру: видеоигры, интерактивные фильмы, образовательные программы и технологии виртуальной (VR) и дополненной (AR) реальности. Кроме того,

с развитием современных технологий и улучшением доступа к интернету, веб-сайты и мобильные приложения становятся все популярнее. Они позволяют пользователям принимать решения, которые могут влиять на развитие событий или их общий опыт, позволяя открывать новые возможности для развлечения, обучения и взаимодействия [1].

Такое кардинальное преобразование в представлении экспонатов и выставок превращает посещение музея из простого просмотра экспонатов в уникальное событие, которое наполнено интерактивными элементами, VR и AR реальностью, мультимедийными установками и цифровыми играми, которые способны заинтересовать даже неподготовленных посетителей. Тем не менее, интеграция интерактивных медиа в музейную индустрию представляет собой сложную задачу, требующую тщательного планирования и профессионального подхода.

Главная цель данной интеграции заключается не только в привлечении интереса публики с помощью эффектных визуальных решений и современных технологий, но и в создании глубокого понимания представленного культурного наследия. Привлекательные изображения сами по себе не могут гарантировать, что информация будет воспринята осмысленно. Необходима связь между визуальным содержанием и его смыслом, чтобы зрители могли по-настоящему осознать и оценить представляемую информацию [2].

В России можно найти множество ярких примеров использования интерактивных медиа. Например, в Волгограде, в музее-заповеднике «Сталинградская битва», создана интерактивная экспозиция, посвященная одной из самых кровопролитных битв Великой Отечественной войны. Центральным элементом экспозиции является анимированная модель Сталинграда, динамично отображающая ход сражения [3]. Посетители могут погрузиться в историю благодаря интерактивным стендам, представляющим широкий спектр исторических материалов – от письменных документов и личных писем до аудиозаписей и видеоматериала.

Этот подход к созданию увлекательных и информативных музейных экспозиций с использованием современных технологий не ограничивается Волгоградом. В Москве и Санкт-Петербурге, других городах федерального значения, также успешно применяются инновационные методы. В Третьяковской галерее, используя возможности нейронных сетей, восстановили утраченные фрагменты картин, возвратив произведениям искусства их первоначальный облик [4]. А в музее Фаберже посетителям предлагается уникальная возможность – с помощью нейросети самостоятельно разработать дизайн знаменитых ювелирных яиц Фаберже, почувствовав себя настоящими художниками-ювелирами [4]. Все это свидетельствует о возрастающей роли современных технологий в популяризации истории и культуры и создании более увлекательного и доступного музейного опыта для посетителей.

Внедрение интерактивных технологий в музейное пространство требует тщательного планирования и стратегического подхода. Музеи должны четко определить цели модернизации, будь то привлечение новой аудитории, углубление понимания экспонатов или повышение вовлеченности посетителей. Важно провести анализ целевой аудитории, ее потребностей и ожиданий, чтобы разработать релевантные и эффективные интерактивные решения.

Не менее важным является обучение персонала. Сотрудники музеев должны обладать необходимыми навыками для работы с новым оборудованием и программным обеспечением, а также уметь эффективно использовать интерактивные инструменты для проведения экскурсий и образовательных программ. Инвестиции в обучение персонала являются ключевым фактором успешной модернизации и гарантируют, что технологии будут использоваться максимально эффективно.

Помимо технической составляющей, необходимо учитывать и содержательную часть. Интерактивные элементы должны органично вписываться в концепцию экспозиции, дополнять и расширять ее, а не

отвлекать от основного содержания. Важно обеспечить баланс между развлекательным и образовательным аспектами, чтобы посетители получали удовольствие от посещения музея и обогащали свои знания.

Модернизация музейной отрасли с использованием интерактивных технологий – это сложный и многогранный процесс, требующий совместных усилий разработчиков технологий, сотрудников музеев и других заинтересованных сторон. Лишь при грамотном планировании, эффективном обучении персонала и четком понимании целей и задач модернизации можно создать действительно интересное и познавательное музейное пространство, которое будет привлекать посетителей и способствовать развитию культуры и образования.

Прогресс в сфере мобильных технологий, расширение доступа к сети интернет и увеличение популярности интерактивных форм развлечений способствуют созданию благоприятной обстановки для внедрения новшеств в музейной сфере. При разработке стратегии развития музея и выборе технологических решений важно учитывать все эти факторы. Процессы глобализации и цифровизации оказывают влияние на культурные учреждения по всему миру. Использование интерактивных медиа не просто следует за модными тенденциями, это важный инструмент для достижения целей музеев. Он помогает сохранить и обновить культурное наследие, сделать его доступным и понятным для современной аудитории.

Использование цифровых технологий позволяет музеям расширить свою аудиторию и укрепить свои позиции в современном мире. Это инвестиция в будущее музейного дела, обеспечивающая его актуальность и привлекательность для будущих поколений.

Таким образом, интеграция новых технологий в музейную практику не только отвечает на вызовы времени, но и открывает новые горизонты для взаимодействия с посетителями. Музеи, которые активно внедряют инновации, становятся центрами притяжения для различных групп населения, способствуя культурному обмену и образованию. Важно, чтобы

культурные учреждения не только адаптировались к изменениям, но и становились инициаторами новых трендов, создавая уникальные и запоминающиеся впечатления для своих посетителей. Успешная реализация этих стратегий позволит музеям не только выжить в условиях быстро меняющегося мира, но и процветать, сохраняя свою значимость и влияние на общество.

Список использованной литературы

1. Раджив Д. Интерактивные медиа: Определение, типы и примеры // Investopedia. URL: <https://www.investopedia.com/terms/i/interactive-media.asp> (дата обращения: 28.03.2025).
2. Пичкурова И.А. Новые цифровые технологии современного музейного мира // Вестник КемГУКИ. 2022. № 58. С. 62–67.
3. Музей заповедник «Сталинградская битва». URL: <https://stalingrad-battle.ru/projects/v-exhibitions/> (дата обращения: 11.04.2025).
4. Мавлютова Н.М. Использование нейросетей в организации визуального содержания музейного пространства: опыт российских музеев // Историко-культурное наследие. 2024. № 4. С. 462–466.