

проявляется косвенно. Помимо этого, в произведениях некоторых авторов тяготение к востоку проявляется более явно, открыто, реалистично, затрагивая сюжетно-образную составляющую, что сразу понятно зрителю и не требует особой подготовки. Иные же представители «работают» со зрительским сознанием, ассоциациями, визуальным опытом, предполагая более сложный уровень восприятия. Данные особенности связаны со сложностью понимания сущности Востока как такового, его природы, основ, на которых базируется искусство Китая и Японии. Окончательно прийти к пониманию восточных традиций, возможно, не удастся, но это и не представляет необходимости в связи с важностью сохранения культурной самобытности.

1. *Котович, Т. В.* Сергей Сотников: устойчивое равновесие / Т. В. Котович // Искусство и культура. – 2014. – № 1(14). – С. 19–28.

2. *Міхневіч, Л.* Новы беларускі арыенталізм / Л. Міхневіч // Мастацтва. – 2006. – № 6. – С. 20–21.

3. *Рыбчынская, В.* Пекінскія гісторыі / В. Рыбчынская // Мастацтва. – 2018. – № 1. – С. 4–7.

4. Скульптура, 2016 [Выяўленчы матэрыял] : [каталог выставы «Год скульптуры», Мастацкая галерэя ім. М. Савіцкага]. – Мінск : 2016. – 127 с.

5. *Субботняя, А. Г.* Восточные традиции в европейском музыкальном искусстве второй половины XX – начала XXI века : монография / А. Г. Субботняя. – Витебск : ВГУ им. П. М. Машерова, 2011. – 156 с.

## **ЦИФРОВЫЕ И ИНФОРМАЦИОННО- КОММУНИКАТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В СОВРЕМЕННОМ МУЗЕЕ**

***О. В. Архипова,***

*доктор философских наук, доцент Санкт-Петербургского  
государственного института кино и телевидения*

Интересный опыт реализации культурной активности человека в контексте цифровых и информационно-коммуникационных форматов демонстрируют сегодня музеи. Визуальное пространство современного музея активно меняется под воздействием цифровых технологий. Не секрет, что конкуренция с

динамично развивающимся рынком индустрии досуга и развлечений провоцирует музеи, галереи, экспозиционные комплексы к поиску оптимальных путей привлечения и удержания посетителей. Музей внедряет новые формы построения взаимодействия с посетителями, в том числе с использованием цифровой коммуникационной стратегии.

Дидактическая система просветительского музея плохо работает применительно к современному посетителю. Музейная экспозиция – это тип языка. Она рассказывает нам некоторую историю, но не словами, а предметами. Современный человек живет в мире, перенасыщенном информацией, и невольно ищет пути оптимизации ее потребления. При этом скорость считывания визуальной информации на порядок выше, чем считывание текстовой. И музеи в этом смысле оказываются в выигрыше, потому что «читать – долго, смотреть – быстро». И если раньше считали, что музеи пересказывают историю, но с использованием реальных предметов, экспонатов и документов, то совершенно ясно, что современные музеи работают по-другому. В них нет пересказа, но есть другой тип коммуникации – диалог с посетителем.

Современный музей в том или ином виде выступает агентом социокультурных практик. Так, общей тенденцией является постепенный рост внимания музея к индивидуальным потребностям посетителя. Появляются развернутые электронные сопроводительные материалы на разных языках, аудио- и 3D-гиды, QR-коды, другие устройства, позволяющие составлять индивидуальный маршрут в музее. Создаются зоны отдыха и таблички-указатели, ориентированные на человека, желающего не спеша пройти по залам музея, получить информацию в наиболее удобной форме и вместе с тем отдохнуть. Растет количество интерактивных музейных программ и проектов и, конечно, значительную роль в этом играют информационные и медийные технологии. Музей ищет ответы на вызовы современности, пытается облечь в форму, максимально пригодную для использования современным человеком.

«Музей наших дней значительно отличается от того сакрального пространства хранения ценностей прошлых эпох, которым он был еще в недавнем прошлом. Современный музей использует все возможные технологии для создания интерак-

тивного пространства, где посетителю было бы интересно, то есть все того же игрового пространства, создающего ощущение интриги, увлекательности, эмоциональной вовлеченности, в отличие от созерцательности и рефлексии, требуемых тишиной и торжественностью традиционного музея» [3].

Интерактивность стала одним из стандартов музейной работы. Музеи активно включают в экспозицию компьютеры, мультимедийные экраны, иные интерактивные девайсы для вовлечения посетителей и более глубокого изучения коллекций музея, поддержки иммерсии, обеспечиваемой виртуальной и дополненной реальностью. Так, в археологическом музее Алларда Пирсона действует выставка, на которой посетители напрямую взаимодействуют с предметами экспозиции, таким образом получая интерактивный опыт знакомства с ней. Этот демонстрационный проект был разработан инициативой meSch (Material EncounterS with Cultural Heritage – «Материальные контакты с культурным наследием»). Задача проекта заключается в разработке прототипов и инструментов для нового интерактивного опыта, объединяющего физическое измерение музея и экспозиции с подходящей цифровой мультимедийной информацией [2].

Особой формой культурной практики можно назвать игры в музее – на протяжении последних лет популярным трендом остается геймификация музейного опыта. Перевоплощения, квесты, викторины, пазлы сейчас являются неременным атрибутом большинства музейных интерактивных гидов (некоторые из них существуют в форме мобильных приложений для iOS и Android). Например, около пяти лет назад в Метрополитен-музее была разработана интерактивная мобильная игра «Убийство в Мет». Это квест-детектив, в котором нужно разгадывать хитроумные, запутанные истории в интерьерах музея.

Музеи предлагают не только виртуальные игры. Так, Государственный Эрмитаж разработал увлекательные игровые маршруты, которые позволяют самостоятельно познакомиться с залами и коллекциями музея. Во время игры-путешествия участники находят ответы на вопросы квеста, отгадывают загадки и раскрывают секреты эрмитажных памятников. Данная

музейная программа не предполагает сопровождения экскурсоводом [1].

Следует особо осмыслить игровые формы культурных практик, поскольку сегодня игра становится и механизмом, и способом ориентации человека в пространстве различных вариантов, которые позволяют не только прийти к пониманию собственной сущности (не навязывая при этом однотипности и унифицированности взглядов), но и комфортно изменять эти сущностные основания сообразно с актуальной ситуацией. Благодаря эффектам гибкости, условности и пластичности, игра становится той призмой, через которую появляется возможность преломить, примерить на себя те или иные роли.

При этом эксперименты в игровых пространствах, как правило, проходят без вреда для человека. Это обстоятельство чрезвычайно важно сегодня, поскольку большинство сломов идентификационных парадигм и кризов в сфере идентичности часто приводят к психологическим, экзистенциальным, а порой и физиологическим проблемам.

Таким образом, процесс проникновения информационных технологий в деятельность учреждений сферы культуры носит универсальный характер. Однако при всех достоинствах их использования нужно избегать технократического перекоса и угроз, связанных с ним.

---

1. Игры-путешествия (квесты) [Электронный ресурс]. – Официальный сайт Государственного Эрмитажа. – Режим досупа : <http://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/learn/adults/program/quests>. – Дата досупа : 27.03.2018.

2. Музеи и цифровые технологии: как развивается визуальное пространство [Электронный ресурс]. – Режим досупа : <https://te-st.ru/2017/10/31/museums-and-digital-technologies/>. – Дата досупа : 27.03.2018.

3. Шапинская, Е. Н. Культура в эпоху «цифры»: трансформация культурных форм и эстетических ценностей [Электронный ресурс] / Е. Н. Шапинская // Медиа. Информация. Коммуникация (МИС). – 2016. – № 19. – Режим досупа : <http://mic.org.ru/new/590-kultura-v-epokhu-tsifry-transformatsiya-kulturnykh-form-i-esteticheskikh-tsennostej/>. – Дата досупа : 30.01.2018.