

СОВРЕМЕННЫЕ ТЕНДЕНЦИИ ЦИФРОВИЗАЦИИ В МУЗЕЙНОМ ДЕЛЕ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ

Современные дети ввиду своей восприимчивости к клиповому мышлению, а также под воздействием привычки ежедневного интернет-серфинга в соцсетях и видеосервисах полностью игнорируют контент, не вызывающий с первых секунд интереса. Первоначально термин «клиповое мышление» означал способность восприятия мира посредством ярких образов или видеоклипов. Клиповому мышлению свойственны следующие характеристики: малая содержательность, схематичность, простота, ограниченная информативность. Так как новое поколение воспитано в условиях цифровой среды, что также оказывает влияние и на старшее поколение, технологии пронизывают все сферы жизни молодежи. В связи с этим влиянием существенная часть людей, особенно молодежь, все больше проявляет избирательность в своем потребительском поведении таким образом, что наибольшую популярность получают продукты, имеющие цифровые характеристики. Именно по этой причине важно внедрять различные формы цифровизации в том числе и в музейное дело нашей страны.

Например, музеи могут предлагать квесты для команд или тематические маршруты с разными задачами, загадками. В этом помогают и современные цифровые технологии (мультимедийные экраны, виртуальные туры, игровые программы и мобильные приложения). Упор в современном музее должен делаться на взаимодействие посетителя с экспонатом. Все более популярными становятся в музеях средства виртуальной реальности, которые имитируют взаимодействие человека с виртуальной средой путем воздействия на имеющиеся у человека органы чувств, прежде всего — на зрение и слух. Существуют также более продвинутые системы виртуальной реальности, обеспечивающие дополнительно тактильные ощущения (перчатки виртуальной реальности), ощущения запаха и вкуса. Наиболее совершенной системой является комната виртуальной реальности, на все стены которой проецируются 3D-стереоизображения. Положение пользователя, повороты его головы отслеживаются трекинговыми системами, что позволяет добиться максимального эффекта погружения. Широкое применение в музейных инсталляциях получил видеомэппинг — создание с помощью нескольких проекторов трехмерных визуальных представлений на реальных поверхностях.

На сегодняшний день в Республике Беларусь достаточно музеев, которые используют мультимедийные экраны, виртуальные туры, аудиогидов и т.д. Например, такие как Музей истории МЧС, Мемориальный комплекс «Брестская крепость-герой», музей «Страна мини» и Национальный художественный музей. А в Белорусском государственном музее истории Великой Отечественной войны посетитель может рассмотреть экспонаты с помощью шарового экрана, гологра-

фической 3D-инсталляции. В залах также работают инфокиоски, плазменные экраны, на которых демонстрируются кадры кинохроники и фото.

Мероприятия по цифровизации необходимы для развития музейной деятельности среди всех возрастных групп. Крайне необходим сервис-агрегатор, содержащий данные о мероприятиях, выставках и экскурсиях в музеях, который сможет поделить их на категории и разместить календарь с напоминаниями о предстоящих событиях для удобства пользователей. Необходимо внедрять больше цифровых сервисов и бонусных систем — например, безналичный расчет, скидки на следующее посещение при прохождении различных квестов или оплату покупок полученными баллами. Таким образом, если музеи будут удобными и доступными для всех возрастных категорий, они смогут удержать внимание посетителей на протяжении еще многих лет.

Источники

1. Клиповое мышление [Электронный ресурс] // Блог Викиум. — Режим доступа: <https://blog.wikium.ru/klipovoe-myshlenie-opredelenie-plyusy-i-minusy.html>. — Дата доступа: 16.03.2021.
2. Как сделать музеи более популярными и ближе к людям [Электронный ресурс] // Культура и креативность. — Режим доступа: <https://www.culturepartnership.eu/article/kak-sdelatj-muzei-bolee-populyarnimi-i-blije-k-lyudyam-taktiljnostj--interaktiv>. — Дата доступа: 16.03.2021.