

ЭКСКУРСИОННАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ: ВЫСОКИЕ ТЕХНОЛОГИИ ИЛИ ЖИВОЕ ОБЩЕНИЕ

О.В. Кибанова

(Научный руководитель – канд. педаг. наук, доц. Ж.В. Бойко)
*Белгородский государственный национальный
исследовательский университет (г. Белгород, Россия)*

Аннотация. В статье рассматривается современное состояние музея, а также проблема соотношения высоких технологий и живого общения с экскурсоводом. Обозначены проблемы экскурсионной деятельности. Представлен портрет посетителя XXI века и современные средства его информированности.

Ключевые слова: культурная среда, музей, экскурсионная деятельность, коммуникация, высокие технологии, интерактивность.

Annotation. The article discusses the current state of some museums and also the problem of the relation of high technologies and live communication with a guide. Some problems of a tour were identified. A visitor's portrait of the XXI century was presented as well as some modern means of awareness.

Key words: cultural environment, museum, excursion activity, communication, high technology, interactivity.

Основные тенденции развития современной культурной среды и высоких технологий неизбежно влекут за собой поиск новых форм в экскурсионной деятельности, нетрадиционных подходов к изучению, экспонированию, популяризации материала, а также предполагают обмен информацией в библиотеках, выставочных залах и центрах, домах культуры, театрах, галереях, музеях.

Сегодня музеи, как главные хранители культурного наследия, как разработчики и организаторы различных экскурсионных программ, переживают «переходный период». В настоящее время формируется широкая индустрия развлечений, которая уводит музей на второй план, что способствует изменению структуры музеев – появляются новые подразделения, целью которых становится информационная коммуникация. Рассуждая о состоянии современных музеев, исследователь А.В. Лебедев отмечает, что при помощи представительства музея в Интернете «музей может стать лучше интегрированным в систему мировых и российских профильных организаций, может появиться возможность открыть свои коллекции новым способом» [1, с. 73–82]. Представительство способствует процессу обмена информацией и привлечению различных ресурсов. Таким образом, сайт может превратиться в экспериментальную площадку для музейного проектирования. Официальные сайты необходимы музеям не только для информации сервиса, но и для существования виртуального музея и электронных альбомов.

Центром прикладных экономических исследований и разработок НИУ ВШЭ в 2014 году было проведено исследование, раскрывающее внешние и внутренние факторы, влияющие на интерес к музеям. Было выявлено, что «музеями интересуются и посещают их лишь 16% россиян, 70% не знают о музеях и не интересуются, а еще 14% знают о музеях, но не посещают их» [2]. Такие показатели являются тревожными, так как указывают на слабый интерес к культурному наследию, на непонимание значимости музея в жизни общества, да и для существования самого музея такое отношение пагубно. Чтобы заинтересовать посетителей, музей вынужден придумывать новые способы и методы работы, что становится залогом его выживания. Современный музей должен быстро реагировать и отзываться на потребности общества и гибко перестраивать свою деятельность. Новые технологии расширяют спектр возможностей для инновационных идей в музейной экскурсионной деятельности. Так К.А. Наседкин в своей статье отметил, что в каждом музее компьютеризация проходит по-своему и напрямую зависит от администрации и наличия квалифицированных кадров. Он подчеркивает, что «необходимо привлекать молодых, энергичных студентов, которые владеют компьютерными технологиями и знанием английского языка» [3, с. 89–95], которые смогут не только оказать помощь в освоении информационно-коммуникационных технологий, но и привести инновацию. На современном этапе появляются новые способы передачи информации посредством радиоволн, ведется разработка мобильных сетей четвертого поколения. Все эти наукоемкие инновации относятся к области высоких технологий, что требует задействования высококвалифицированных специалистов. Как отмечает А.В. Мартыненко, «высокие технологии – очень сложные технологии, часто включающие в себя электронику и робототехнику, используемые в производстве и других процессах» [4, с. 64–67]. Использование таких технологий становится новым шагом в жизни музея. Высокие технологии становятся одним из средств развития культуры, способствуют модернизации культурного учреждения: быстрому поиску нужной информации, привлечению широкого круга людей, созданию интерактивной зоны общения посетителей и культурных объектов.

Самыми популярными видами высоких технологий для современной молодежи являются мобильные приложения, аудиогиды, виртуальные выставки, сенсорные киоски, QR-код. Сенсорные экраны – ещё одна распространенная технология в музейной практике. Кроме развернутых комментариев к экспонатам они могут содержать функцию максимального приближения к экспонату, 3-D анимацию. Иногда несколько экранов объединяются в видеостены и «умные указательные знаки» – цифровые центры ориентации. В некоторых специально созданных виртуальных студиях посетители могут проектировать собственные изображения на скульптуры или произведения искусства.

Например, в Белгородской области высокие технологии активно внедряются в культурную среду, доказательством чего является областная программа, реализуемая в настоящее время: «Развитие культуры и искусства Белгородской области на 2014–2020 годы». Одним из решений поставленных задач программы является «внедрение новых информационно-коммуникационных технологий в деятельность библиотек, перевода информационных ресурсов в электронную форму, развитие системы обмена информацией с помощью глобальных компьютерных систем» [5].

В настоящее время самым популярным способом изучения культурного объекта, произведения искусства или природной достопримечательности является QR-код. Свидетельством его развития являются разработанные в Белгородской области программы, направленные на развитие информационного пространства и улучшение качества услуг в культурной сфере. Телерадиокомпания «Мир Белогорья» летом 2015 года запустила проект «Знай наших!» – это своеобразная интерактивная карта региона, которая содержит видеoinформацию о местных достопримечательностях. Исторические здания и крупные предприятия отмаркированы специальными табличками с QR-кодом, который ведет на канал «Мира Белогорья» на сервисе YouTube и позволяет увидеть фильм или программу об этом объекте. В проекте «Знай наших!» изъявили желание участвовать более двадцати культурных и промышленных объектов. Следующий современный проект создан под названием «Мобильный гид», он разработан управлением культуры Белгородской области и компанией «Билайн». Суть проекта заключается в создании виртуальной базы данных военно-исторических памятников Белгорода. Памятники архитектуры Белгорода также оснащены QR-кодами. В данный момент QR-код действует на 20 зданиях и памятниках.

В крупнейших городах России активно развивается проект «Audiogid.ru», и масштабы проекта ширятся. Аудиогид – устройство или мобильное приложение, используемое для самостоятельного знакомства с экспозицией музея, выставки, местностью, а также устройство для ее воспроизведения. В настоящее время в проекте задействовано 183 города. В Белгородской области в нем приняли участие: Белгородский государственный литературный музей, Белгородский государственный художественный музей, Валуйский историко-художественный музей и музей В.Я. Ерошенко (г. Старый Оскол).

Активно внедряются в деятельность культурных учреждений виртуальные выставки. На сайте Белгородского государственного художественного музея они представлены с музыкальным сопровождением. На сайте выставочного зала «Родина» представлены виртуальные выставки, которые демонстрировались ранее в выставочном зале. Виртуальные выставки могут использоваться на сайтах библиотек. Например, выставки книг представлены в Белгородской государственной библиотеке А.А. Лиханова.

Таким образом, высокие технологии внедряются в деятельность культурных учреждений, внося разнообразие в их работу. При помощи высоких технологий упрощается поиск информации о памятниках культуры (произведениях архитектуры, монументальной скульптуры, живописи), посетитель может быть активным участником культурных мероприятий, становится более доступной необходимая информация для разных слоев населения. Однако встает вопрос об их востребованности в культурной среде, о том, что предпочитают посетители больше: живое общение или высокие технологии. Многими исследователями отмечалось, что данные технологии сложнее осваиваются социальной группой «старше 40 лет». Современная молодежь быстрее овладевает высокими технологиями, которые привлекают ее, делают более мобильной. В связи с этим в подборе методов и средств работы важно учитывать предпочтения возрастных социальных групп. Можно предположить, что живое общение выберет старшее поколение, а молодежь – высокие технологии. Согласно этому, в экскурсионной деятельности музея важно учитывать предпочтения посетителей, а также их возрастные и индивидуальные особенности. Как отмечают в своем исследовании Н.В. Иевлева и М.В. Потапова, предпочтения посетителей различаются в зависимости от цели посещения музея, которые могут быть различными: познавательный мотив, получение новой информации, эмоциональная сторона и учебно-познавательная цель [6].

Посетитель XXI века предъявляет новые требования к деятельности музея, ждет новых эмоций, интерактивности. В свою очередь музей делает все возможное, чтобы экскурсант стал активным участником его деятельности, критиком, а также мог выбирать средства для получения информации согласно своим предпочтениям, особенностям, целям. На наш взгляд, высокие технологии не вытесняют живое общение, а дополняют его. Они являются эффективным средством привлечения посетителей в музей и их информирования.

1. Лебедев А.В. Музейные представительства в Интернет. Российский и зарубежный опыт // АДТИ–1998/ Прогресс – Традиция. М., 1999.

2. Абанкина Т.В. Доступность российских музеев: внутренние и внешние факторы влияния / Т.В. Абанкина, П.В. Деркачев, Л.М. Филатова // XV Апрельская междунар. науч. конф. по проблемам развития экономики и общества / Высшая школа экономики. М., 2014.

3. Наседкин К.А. Компьютеризация российских музеев: от простого к сложному // АДТИ–1998 / Прогресс-Традиция. М., 1999.

4. Мартыненко А.В. Высокие технологии и высшее образование // Знание. Понимание. Умение. М., 2006. № 1.

5. Об утверждении государственной программы Белгородской области «Развитие культуры и искусства Белгородской области на 2014–2020 годы». Постановление Правительства Белгородской области от 16.12.2013 № 526-пп / Губернатор и Правительство Белгородской области [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.belregion.ru/documents/region_programms.php. (дата обращения: 28.02.16).

6. Иевлева Н.В. Музей и публика / Н.В. Иевлева, М.В. Потапова. СПб.: Алетейя, 2013. 193 с.