

Интернет-коммуникации в современной деятельности музеев

Научный руководитель – Аверина Марина Владимировна

Ахматова Софья Руслановна

Студент (бакалавр)

Московский государственный лингвистический университет, Москва, Россия

E-mail: fleita14@gmail.com

Распространение современных форматов онлайн-коммуникаций нашло свое эффективное применение в музейной деятельности. Наиболее популярными из них в мире и России являются:

- сайт музея (со всеми представленными на нём дополнительными ресурсами, такими как онлайн-коллекция, интернет-магазин музея, встроенный блог)
- профиль в социальных сетях

Согласно опросу музейных сотрудников, проведенному Ассоциацией электронных коммуникаций в мае 2020г., 96% музеев имеют свой сайт, 95% - свой профиль в социальных сетях.[2] Освоение Интернет-пространства продолжается, и музеи ищут новые способы продвижения и привлечения аудиторий. Данное исследование посвящено анализу форматов интернет-коммуникаций музеев.

Одним из факторов, повлиявших на развитие онлайн-коммуникации в сфере культуры вообще, и в музейной сфере, в частности, стала пандемия коронавируса 2020 г. Музеи по всему миру начали активно осваивать онлайн-пространство и предлагать общественности новые форматы взаимодействия, причем как для удержания аудиторий в период самоизоляции, так и для привлечения новых. В условиях самоизоляции общественность в целом стала больше интересоваться посещением виртуальных выставок в музеях - согласно исследованию ВЦИОМ, каждый пятый россиянин (19%), имеющий доступ к Интернету, когда-либо посещал виртуальный музей, причем 72% из них сделали это во время пандемии 2020г. [1] С уверенностью можно констатировать значительное приращение музейного онлайн-контента и, как следствие, новых форматов интернет-коммуникации с аудиториями в период пандемии 2020г.

Практикующий специалист в области музейной коммуникации Анна Михайлова в своем выступлении «Музей в цифровую эпоху» на фестивале «Таврида Art» представила описание новых форматов, приобретающих популярность и получающих всё большее распространение.

1. Технологии виртуальной и дополненной реальности

В настоящий момент в силу малодоступности широким аудиториям многие музеи внедряют технологии виртуальной и дополненной реальности, позволяя посетителям получить новый опыт во время посещения музея, привлекая внимание к музеям, и в целом повышая уровень удовлетворенности посетителей. [3] Технологии возможно использовать как во время личного посещения музеев (с помощью дополнительного оборудования, установленного в музее), так и во время онлайн-посещения.

2. Прямые трансляции и экскурсии в режиме реального времени

Формат прямых трансляций пользуется популярностью у посетителей виртуальных музеев в силу «эффекта присутствия» на выставке или экспозиции, а также благодаря интерактивности такого формата – возможности задать вопрос или высказать мнение.

Музеи также проводят интервью с руководителями или специалистами отрасли. Мероприятия такого формата проводятся как в социальных сетях музея или на его сайте, так и на других платформах.

3. Образовательные проекты

Образовательные курсы и проекты позволяют музеям привлекать различные аудитории, например, молодежь или посетителей определенных профессий, таким образом расширяя свою аудиторию и увеличивая осведомленность о музее и его мероприятиях.

4. Мобильные приложения

Мобильные приложения музеев обладают несколькими функциями - помогают ориентироваться в пространстве музея, предоставляют информацию о коллекциях и выставках, выступают в роли аудиогuida, а также применяют технологии дополненной реальности.

Авторский анализ практики использования заявленных форматов позволил представить определенную статистику:

- в период пандемии ГМИИ им. А.С. Пушкина начал проводить множество онлайн-экскурсий с использованием технологий виртуальной реальности. Формат обрел большую популярность у публики, в результате чего и после снятия ограничений музей продолжил проводить подобные экскурсии.
- Русский музей в Санкт-Петербурге в декабре 2020г. подготовил цифровой проект «Художники и коллекционеры - Русскому музею. Дары», включающий в себя видеоролики в формате виртуальной реальности. [4]
- в феврале 2021г. Музей Победы г. Москвы запустил бесплатные курсы по созданию видеоконтента для школьников города. Преподавателями выступили сотрудники музея. [5]
- Третьяковская галерея запустила образовательно-просветительский проект «Лаврус», в котором музейные сотрудники, кураторы и педагоги рассказывали об отечественном искусстве. Во время самоизоляции весной 2020г. ежедневное количество посетителей увеличилось в 5,5 раз, что ещё раз иллюстрирует популярность музейных онлайн-мероприятий. [6]
- В декабре 2020г. Государственный Дарвиновский музей представил приложение-квест «Код жизни» — крупнейший музейный квест в России, отличительной особенностью которого явилась двойная возможность его прохождения как в самом музее, так и в онлайн-формате. На февраль 2021г. приложение установили более 10.000 раз.
- Другие российские музеи, например, Еврейский музей и центр толерантности и Музей-Заповедник А.С. Пушкина также используют мобильные приложения в качестве способа коммуникации с аудиториями.

Результаты пилотного опроса (79 чел.) по разработанной автором анкете на тему "Новые форматы взаимодействия музеев с аудиториями", размещенной в социальной сети «ВКонтакте» позволили сделать следующие выводы:

- 52% респондентов, предпочитающие онлайн-посещение музеев, в возрасте до 21 года
- 50,6% из них при посещении музеев в онлайн-формате воспользовались онлайн-экскурсиями, видео-экскурсиями, онлайн-лекциями музеев
- наиболее востребованными технологиями оказались образовательные курсы (обучающие видео, онлайн или очные курсы) и мобильное приложение (аудиогид по музею, квест, информация о выставках, карта музея и т.д.)

- 1/3 опрошенных выразила желание посещать онлайн-мероприятия музеев в дальнейшем

В результате исследования был сделан вывод о необходимости активизации внедрения новых форматов интернет-коммуникации музеев с различными целевыми аудиториями, что позволит расширить геолокационный состав целевых групп и усложнить онлайн-контент, возможный для дистанционного восприятия.

Источники и литература

- 1) РИА-Новости <https://ria.ru/20200518/1571638225.html>
- 2) Ассоциация электронных коммуникаций <https://raec.ru/live/raec-news/11679/>
- 3) РБК-Тренды <https://trends.rbc.ru/trends/industry/5dd52a319a7947816c991da3>
- 4) Русский музей - Новости <https://rusmuseum.ru/news/dary-ruskomu-muzeyu-iz-pekrykh-ust/>
- 5) Вечерняя Москва <https://vm.ru/news/862748-novyj-obrazovatelnyj-proekt-dlya-shkolnikov-startuet-v-muzee-pobed>
- 6) Культура.рф <https://www.culture.ru/news/255627/auditoriya-onlain-proekta-tretyakovki-lavrus-uvlechilas-v-5-5-raza>