

Адрес статьи / To link this article: <http://cat.itmo.ru/ru/2021/v6-i3/282>

Онлайн-игра — новый формат культурно-образовательной деятельности музея

К.Р. Имамудинова

Санкт-Петербургский государственный университет, Россия

karina_ima09@mail.ru

Аннотация. Статья рассматривает трансформацию культурно-образовательной деятельности музеев в современном информационном обществе. Автором выделяются такие актуальные тенденции в ее реализации, как интерактивность, коммуникативность и edutainment (эдьютейнмент), которые направлены на активное включение посетителя в диалог с музеем, его эмоции и интересы. Данные тенденции тесно связаны с широким применением информационно-коммуникационных средств как внутри музея в виде информационных киосков, интерактивных столов и других мультимедийных устройств, так и в его виртуальном пространстве на сайте музея. В статье рассмотрены некоторые актуальные научные исследования в области применения геймификации и онлайн-игр в музейном контексте. Отдельно приведены результаты прикладных исследований, посвященных анализу онлайн-игр Австралийского национального морского музея. На основе трех основных подходов к включению цифровых технологий в музейную работу, предложенных зарубежными исследователями, был осуществлен аналитический обзор двух онлайн-игр Государственного центрального музея современной истории России (ГЦМСИР). К этим подходам относится применение музейных онлайн-игр для расширения контента, предоставляемого музеем, как средства популяризации музейной тематики, и в качестве «приманки» для новых посетителей. В результате проведенного анализа автором был определен потенциал онлайн-игры в качестве нового формата реализации культурно-образовательной деятельности современного музея.

Ключевые слова: онлайн-игры, геймификация, культурно-образовательная деятельность, музей

Активное развитие современного общества, повсюду окружаемого цифровыми технологиями, не могло не повлиять на такой важный социокультурный институт как музей. В настоящее время культурно-образовательная деятельность современных музеев занимает особое положение не только как форма музейной работы, но и становится неотъемлемой частью культурной жизни социума. А с появлением в жизни музея современных информационных технологий происходит осознание необходимости изменений в стратегии развития культурно-образовательной деятельности и поиска новых форм работы с музейной аудиторией.

Термин «культурно-образовательная деятельность» вошел в научный оборот отечественного музееведения в начале 90-х годов XX века. Это обусловлено тем, что музейный посетитель стал восприниматься не как пассивный объект просветительского воздействия, которого нужно учить и воспитывать, а как равноправный участник культурного диалога [1].

Произошел переход от информативной к коммуникативной модели музея, в которой культурно-образовательная деятельность является важным элементом музейной коммуникации, а самому музею приписывается коммуникативная функция. Поэтому и переосмысление стратегий развития культурно-образовательной деятельности современного музея невозможно без понимания изменений, произошедших в музейной коммуникации в XXI веке.

Первые исследования музея как коммуникационной системы принадлежат канадскому музеведоу Дункану Камерону [2], который и ввел в научный оборот понятие «музейная коммуникация» в конце 60-х годов XX века. В своей работе Д. Камерон понимает музейную коммуникацию как процесс общения посетителя с музейным экспонатом, где основными участниками являются экспозиционер, подлинная вещь и посетитель [3]. Концепция Д. Камерона обозначила новую проблемную область, разработкой которой впоследствии стали заниматься многие зарубежные и отечественные исследователи, переосмысливая отдельные элементы, формулируя новые подходы и актуализируя вопросы коммуникации в рамках теории и практики музейной работы.

Реалии информационного общества также потребовали изменений в модели музейной коммуникации, включив в нее технические средства, которые стали посредниками между основными участниками процесса. Сейчас почти на каждой экспозиции присутствуют сенсорные информационные киоски, игровые интерактивные столы, QR-коды, плазменные панели и другие аудиовизуальные средства. Современный процесс коммуникации в музее становится опосредован техническими средствами, которые организуют интерактивную среду. Феномен интерактивности и интерактивного музея также активно рассматривается в научно-исследовательской литературе.

Интерактивность (с англ. *interaction* — взаимодействие) можно понимать как способ активного взаимодействия между двумя и более участниками коммуникации (в том числе между человеком и компьютерными технологиями), подразумевающий обмен и взаимное влияние [4]. В рамках исследования важно отметить, что само понятие интерактивности неразрывно связано с таким понятием как игра, поскольку игра — это всегда взаимодействие всех ее элементов и участников, с возможностью влиять на процесс игры и ее исход. Поэтому и игровые методики, давно применяемые в музейной педагогике, остаются актуальными для исследований и по сей день.

В рамках концепций коммуникативности и интерактивности музейного пространства сформировались новые приоритеты, включающие в себя ориентированность на внутренний мир посетителя, его эмоции, интересы и предпочтения, развитие его творческих способностей, активное вовлечение в процесс и обязательную обратную связь. В связи с этим традиционные формы культурно-образовательной деятельности — экскурсии, лекции, консультации были переосмыслены, а также стали включаться и другие формы (например, квесты), подразумевающие соучастие и активное применение игровых технологий. В результате чего современные музеи теперь выступают не только в роли образовательных центров в пространстве культуры, но и в роли мест проведения досуга. Соответственно и новые культурно-образовательные стратегии теперь совмещают в себе как образовательную, так и рекреационную функции, реализуясь в рамках модели «образование через развлечение», переход к которой рассматривается в трудах Л. М. Шляхтиной как логическое следствие развития музея как социокультурного института [5].

В работах отечественных и зарубежных исследователей встречаются различные трактовки понятия «эдьютейнмент» (*edutainment*, от английских слов *education* — образование и *entertainment* — развлечение). Однако большинство из них понимают технологии эдьютейнмента как технологии создания развлекательно-образовательного формата, отвечающего требованиям современного образования. В рамках данного исследования особое значение имеет определение данного понятия в статье О. М. Железняковой и О. О. Дьяконовой. Авторы статьи говорят о том, что эдьютейнмент представляет собой особый тип обучения, который начинается с развлечения, сопровождается привлечением внимания к предмету изучения, а в результате приводит к увлечению и получению удовольствия от обучения [6]. Одним из форматов, в котором успешно реализуются технологии эдьютейнмента, являются компьютерные игры. Использование компьютерных игр для решения задач обучения уже давно распространено в образовательной сфере, их потенциал и перспективы рассматривается во многих статьях как российских, так и зарубежных исследователей. При этом важно разделять компьютерные игры на развлекательные и

обучающие («серьезные игры»). Для обучающих игр главной целью является повышение эффективности изучения определенной темы, в рамках которой эти игры применяются, что является актуальным применительно к музейному контексту.

Можно говорить о том, что интерактивность и эдьютейнмент могут выступать в качестве оснований, на базе которых формируются новые стратегии развития культурно-образовательной деятельности, в рамках реализации коммуникативной и рекреационной функции музея. При этом современные интерактивные и игровые технологии становятся посредниками не только в реальном пространстве музея, но также и в сети Интернет. Подобная виртуальная коммуникация является важным условием интеграции музея в социокультурное пространство современности. Учитывая вышеперечисленное, можно сделать вывод — музейные онлайн-игры имеют значительный потенциал в качестве новых форм культурно-образовательной деятельности, так как включают в себя интерактивность, технологии эдьютейнмента и реализуются в виртуальном пространстве музея. В настоящее время многие музеи обратились к возможностям включения образовательных онлайн-игр с целью реализации новых культурно-образовательных стратегий. Однако музейные игры еще не получили такого широкого распространения в российских музеях, в то время как в практике музеев Европы и Америки они встречаются значительно чаще.

В статьях многих зарубежных авторов уже несколько лет исследуется вопрос геймификации. Американский исследователь Кевин Вербах определяет геймификацию как использование традиционных для игр элементов и механик в неигровом контексте. Для понимания данного феномена в музейной сфере особое значение имеет статья К. М. Мадсен из университета Ольборга, в которой дается критический обзор современных исследований геймификации в музейном контексте [7]. Автор отмечает, что с 2015 года значительно возросло количество статей, посвященных данной тематике, при этом большинство из них посвящены теоретическому рассмотрению геймификации, мотивации, мультимедийным играм в музейной экспозиции и обучению на игровой основе. При этом был выявлен явный недостаток методологии, концептуальных рамок и теорий, что связано с новизной данной проблематики.

Огромный интерес для данного исследования представляют несколько научных работ К. Бивис и ее коллег, в которых с разных сторон рассматривается включение онлайн-игры «The Voyage» в культурно-образовательную деятельность Австралийского национального морского музея. В одной из статей коллектив авторов, рассмотрев игру «The Voyage» с точки зрения педагогики, отмечает те аспекты, которые необходимо доработать. Также ими поднимаются актуальные для дальнейшего изучения вопросы, связанные с потенциалом онлайн-игр для образовательной деятельности музея, возможностью их применения для повышения вовлеченности посетителей, развития исторического воображения, соотношении такого рода игр со школьной программой [8]. В исследовании, опубликованном в 2016 году, представлены результаты опроса, проведенного среди подростков 14–15 лет. Школьники дали свои отзывы об игре «The Voyage», отметив сильные и слабые стороны, а также внесли свои предложения по ее улучшению, среди которых желаемая продолжительность игры, обязательная связь игры с экспозицией и коллекцией музея, а также со школьной программой. При этом полученные результаты могут быть полезны не только Австралийскому национальному морскому музею для разработки новых онлайн-игр, но и другим музеям, решившим создать собственную онлайн-игру [9].

Важно упомянуть одно из самых новых исследований К. Бивис и ее коллег, которое было опубликовано в мае этого года. В статье рассматриваются особенности создания новой онлайн-игры «Wreck Seeker» с точки зрения экспертов из трех различных областей — музейных педагогов, морских археологов и геймдизайнеров. Данное исследование подчеркивает междисциплинарный характер сферы производства музейных онлайн-игр и важность комплексного подхода [10]. Таким образом, работы австралийских ученых подчеркивают актуальность и перспективность дальнейших исследований.

Определяя в данном исследовании потенциал музейных онлайн-игр как новых форматов реализации культурно-образовательной деятельности, стоит отметить: они вполне могут отвечать всем трем основным подходам к применению цифровых технологий во внешкольной деятельности, библиотеках и музеях для создания образовательных программ. Эти подходы, выделяемые американскими исследователями, обуславливают возможность включения цифровых

технологий в культурно-образовательные программы музея: 1) для расширения контента; 2) как средства популяризации; 3) в качестве «приманки» [11].

Важно понимать, что основной целевой аудиторией, на которую направлены музейные образовательные игры, составляют подростки, повседневный досуг которых зачастую тесно связан с компьютерными играми. Поэтому все три предлагаемых исследователями подхода являются актуальными в контексте музейных онлайн-игр. Становясь новой формой реализации культурно-образовательной деятельности, они безусловно расширяют содержание виртуального музейного пространства. При этом цель подобных игр состоит в знакомстве с определенной темой, выставкой или экспозицией, ее популяризации, а также в привлечении подростков в музей. Так, игровые форматы могут стать толчком или той самой «приманкой» на пути молодежи к реальному музею, подлинным предметам, свидетелям тех событий, с которыми они соприкоснулись в игровой форме на просторах Интернета. Прохождение онлайн-игры может стать неким этапом подготовки к походу в музей, преподнесенном на понятном подросткам языке и в привычном для них пространстве.

В качестве примера успешного включения онлайн-игр в культурно-образовательную деятельность рассмотрим две музейные онлайн-игры, созданные Государственным центральным музеем современной истории России (ГЦМСИР), расположенном в Москве [12]. На официальном сайте ГЦМСИР обе игры представлены во вкладке «Онлайн-образование» раздела «Образование и наука». У музея также есть отдельный портал виртуального музея, где в интерактивной игровой форме представлены как виртуальные экскурсии и каталоги экспонатов, так и интерактивные уроки, и онлайн-игры.

Первая онлайн-игра называется документально-исторический квест «Сквозь землю провалиться, или Секрет подпольной типографии». Игра строится на истории, интерьере и экспозициях музея «Подпольная типография 1905-1906 гг.», входящего в структуру Государственного центрального музея современной истории России. Сюжет прописан на основе реальных событий, происходивших в 1905 году в Москве на территории нелегальной типографии, которая существовала под видом фруктового магазина. Разработчики данной онлайн-игры обещают игрокам три сюжетных уровня, супер-тест на интуицию, подпольные шифровки, а также сюрприз в конце игры, который ждет победителя (рис. 1).

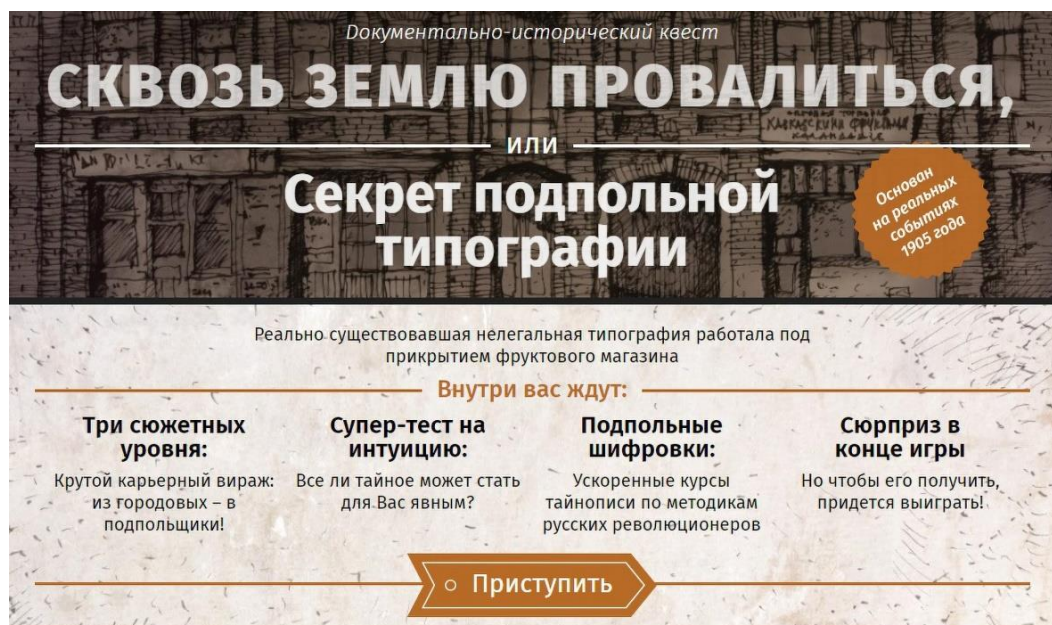


Рис. 1. Интерфейс игры «Документально-исторический квест “Сквозь землю провалиться, или Секрет подпольной типографии”»

Онлайн-игру «Сквозь землю провалиться» можно отнести к жанру приключенческой игры или квеста, где игрок ассоциирует себя с определенным персонажем, активно вовлечен в процесс,

решает головоломки и поставленные перед ним задачи, что способствует большей заинтересованности и включенности в сюжет. В процессе игрок поочередно примеряет на себя две противоположные роли: Городового (рис. 2) и Революционера (рис. 3), что способствует комплексному пониманию происходящих в тот период событий. Сюжет разворачивается непосредственно внутри музея, а задания на поиски предметов превращают виртуальную экскурсию в интерактивный игровой процесс. В процессе прохождения игрокам задаются вопросы, которые требуют включения логики и общих знаний, т.е. помимо развлекательной составляющей, также особое внимание уделяется процессу мышления. На последнем уровне игрок проходит обучение методу шифрования, который использовался в то время, приобретая не только знания, но и новый навык, который он может сразу же применить и закрепить на практике в игре. В качестве награды за полное прохождение победитель получает сертификат, который он может скачать и распечатать.



Рис. 2. Персонаж Городового



Рис. 3. Персонаж Революционера

Помимо игровой составляющей, присутствует и содержательный уровень в виде пояснений к предметам и событиям, историческим фактам. Во время выполнения заданий игрок видит подлинные предметы, фотографии, предметы быта, документы, элементы одежды (рис. 4). Все эти предметы после окончания игры можно рассмотреть в каталоге экспонатов и на виртуальной экскурсии, отдельно представленной в уже привычном для нас цифровом формате. Таким образом, с помощью игры происходит знакомство с историей места, где расположено здание подпольной типографии, интерьером музея и его фондами, но в более динамичном формате взаимодействия.

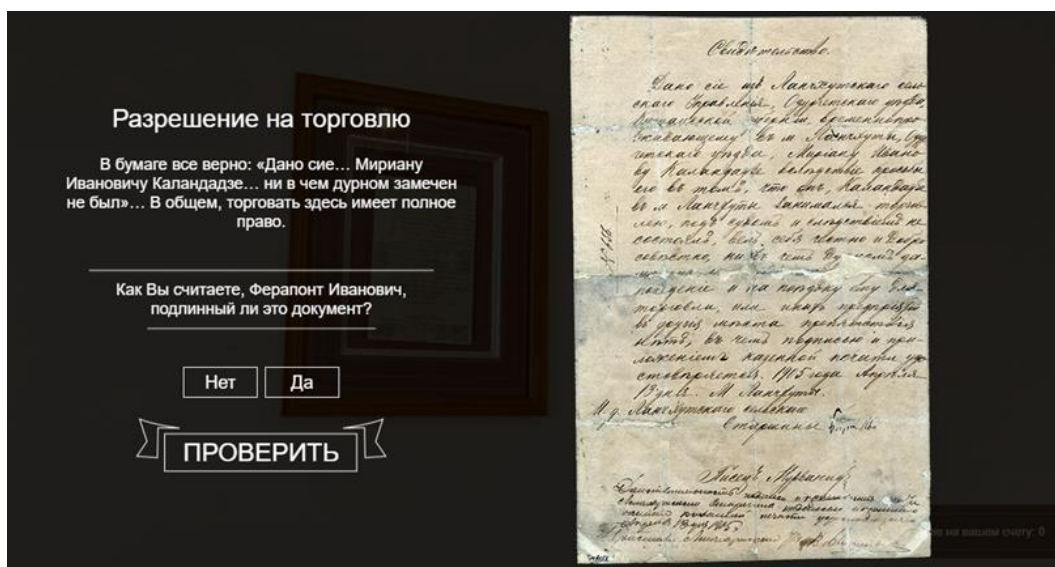


Рис. 4. Одно из заданий квеста «Сквозь землю провалиться, или Секрет подпольной типографии»

Возвращаясь к идее о трех подходах к применению цифровых технологий, можно с уверенностью заявить, что онлайн-игра «Сквозь землю провалиться, или Секрет подпольной типографии» в действительности сочетает в себе каждый из них: она расширяет контент музея, превращая уже привычный формат виртуальной экскурсии и онлайн-каталог в интерактивную форму взаимодействия, популяризирует исторические события, социально-политическую обстановку периода Первой русской революции, причем не с точки зрения великих людей и событий из школьных учебников по истории, а через призму «живой» и наглядной истории, а также выступает элементом привлечения, музейной рекламой, написанной на языке современных подростков.

Вторая онлайн-игра — Спецпроект «Шахматы» — представляет собой интерактивную игру в «политические шахматы». Перед игроком ставится цель расставить на игровой доске шахматные фигуры, которые отражают советскую пропаганду и противостояние СССР и капиталистического мира 20-х годов прошлого века (рис. 5).

Сюжет данной игры построен вокруг одного экспоната — шахмат «Капиталистический мир и Советская Россия», представленного в Открытом хранении фондов ГЦМСИР. Перед началом игры игроков знакомят с главным действующим героем игры, т.е. с шахматами. В игре есть две линии повествования: игра за «мир капитала» и игра за «мир труда». В процессе прохождения игрок знакомится как с самими шахматными фигурками, так и с карикатурами и изображенными на них личностями или образами, ставшими прототипами для фигурок (рис. 6). Данную онлайн-игру мы можем отнести к разновидности головоломок, так как перед игроками стоит задача найти определенную шахматную фигурку, исходя из подсказок, своей внимательности и интуиции. К безусловным преимуществам данной игры можно отнести возможность детально рассмотреть каждую из шахматных фигурок со всех сторон, что невозможно сделать в самом фонде, а также присутствие пояснительных текстов со сносками и интересными фактами, и полное аудио сопровождение всех текстов и заданий.

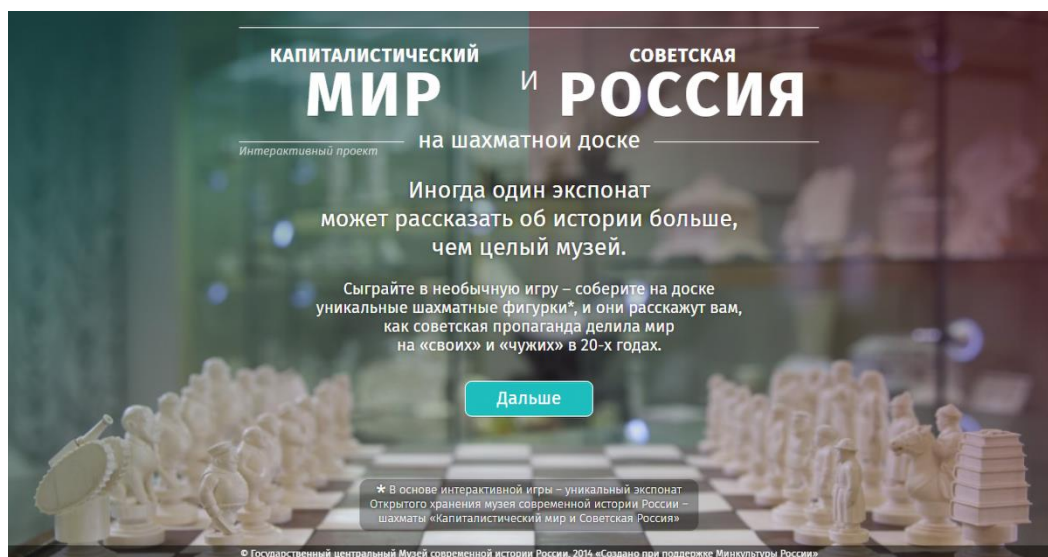


Рис. 5. Интерфейс игры «Спецпроект “Шахматы”»

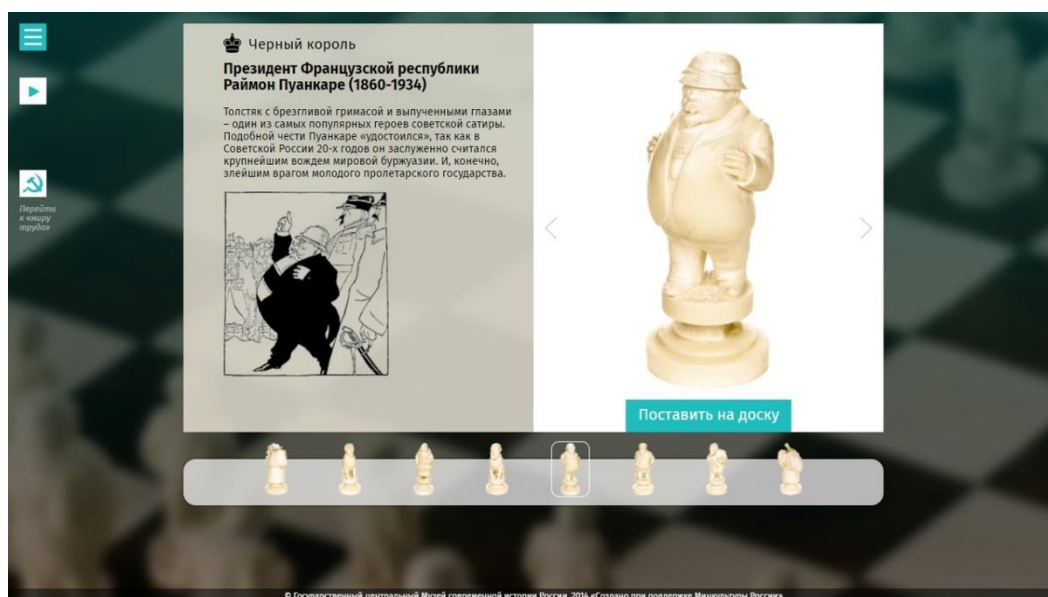


Рис. 6. Задание из онлайн-игры «Спецпроект “Шахматы”»

Можно говорить о том, что онлайн-игра «Шахматы» расширяет предлагаемые музеем образовательные материалы в сети Интернет, вставая в один ряд с каталогом экспонатов, виртуальным туром и виртуальными экспозициями, при этом превращая посетителя из пассивного читателя в активного исследователя. Она дает возможность погрузиться в проблему противостояния капиталистического мира и советской России через образ игры в шахматы, где по разные стороны одной доски стоят две противоборствующие армии, т.е. сложная историческая тема преподносится с помощью доступного, но очень яркого примера. При этом знакомство с одним из экспонатов может стать рекламой для всего Открытого хранилища, т.к. после окончания игры дается ссылка на каталог экспонатов, где можно увидеть, что в фондах есть и множество других уникальных музейных предметов.

Подводя итог, можно сделать вывод о том, что онлайн-игры как новый формат реализации культурно-образовательной деятельности могут быть успешно применены в музеях. Они, действительно, соответствуют новым тенденциям развития музейной практики, таким как коммуникативность, интерактивность и эдьютейнмент, интеграция в виртуальное пространство, и в то же время обладают значительным образовательным потенциалом. А феномен геймификации становится все более актуальным в исследованиях, посвященных музею и его развитию в

современном мире. Опыт зарубежных музеев показывает, что в настоящее время происходит не только практическое применение онлайн-игр в своей деятельности, но и их теоретическое осмысление.

Онлайн-игры предоставляют подростковой аудитории более динамичные и вовлекающие способы взаимодействия с музеем и музейными коллекциями. При этом само здание музея и музейные фонды являются богатейшими источниками, на базе которых можно создавать игровые образовательные ресурсы в сети Интернет. Преимущество музейных онлайн-игр также заключается в том, что их цель не научить, выдав конкретный предмет и пояснительный текст, а помочь самостоятельно узнать через активное взаимодействие, пробудить интерес. Однако очень важно понимать, что один игровой формат может подходить для музейного контекста больше, чем другой, т.е. необходимо учитывать существование различных жанров игр, а также специфику музея, что обуславливает актуальность дальнейших исследований.

Литература

- [1] Юренева Т.Ю. Музееведение: Учебник для высшей школы. М.: Академический Проект, 2020. 560 с.
- [2] Cameron D.A Viewpoint: The Museum as a Communications System and Implications for Museum Education // Curator. 1968. Vol. 11. №1. P. 33-40.
- [3] Сапанжа О.С. Развитие представлений о музейной коммуникации // Известия РГПУ им. А.И. Герцена. 2009. №103. С. 245-252.
- [4] Афанасьева А.В. Принцип интерактивности музейной деятельности как ресурс развития игровых компьютерных технологий // Культура и цивилизация. 2019. Том 9. № 1А. С. 184-191.
- [5] Шляхтина Л.М. Рекреационно-образовательная миссия современного музея: образование или развлечение? // Вопросы музеологии. 2013. №2 (8). С. 206-212.
- [6] Железнякова О.М., Дьяконова О.О. Сущность и содержание понятия «эдьютейнмент» в отечественной и зарубежной педагогической науке // Alma mater. 2013. № 2. С. 67-70.
- [7] Madsen K. The gamified museum: a critical literature review and discussion of gamification in museums / In O.E. Hansen, T. Jensen & C. Rosenstand (red.) // Gamescope: The potential for gamification in digital and analogue places. Aalborg : Aalborg Universitetsforlag. 2020.
- [8] Beavis C., Kelly L., O'Mara J., Fletcher J., Rowan L., Bowan A., & Dow Sainter C. Gamifying the museum: Educational games for learning. Paper presented at Museums and the Web Asia, Daejeon, South Korea. 2014. P. 1-10.
- [9] Rowan L., Townend G., Beavis C., Kelly L. & Fletcher J. Museums, games, and historical imagination: Student responses to a games-based experience at the Australian national maritime museum. Digital Culture & Education. 2016. №8 (2). P. 169-87.
- [10] Beavis C., O'Mara J. & Thompson R. Digital games in the museum: perspectives and priorities in videogame design, Learning, Media and Technology. 2021. №46 (3). P. 294-305.
- [11] Herr-Stephenson B., Rhoten D., Perkel D., Sims C. Digital media and technology in afterschool programs, libraries and museums. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning: The MIT Press. 2011. 96 p.
- [12] Государственный центральный музей современной истории России – Официальный сайт [Электронный ресурс]: URL: <https://sovhistory.ru> (дата обращения: 23.11.2021).

Online Game as a New Tool for Learning in the Museum

K.R. Imamutdinova

Saint-Petersburg State University, Russia

Abstract. In the age of digital technologies and virtual reality, traditional museums are faced with the need for change in their approaches to audience engagement, in particular, the teenage audience. One of the approaches can be the use of online games in museum learning activities. The article examines how current trends in museum education as interactivity, communication, and edutainment, increase the potential of museum online games. The paper shows the state of current research on the topic of gamification in museum context and look into research on online games by the Australian National Maritime Museum. According to the three dominant approaches to the use of digital media and technology in museums, the author reviews two online games created by the State Central Museum of

Modern History of Russia. Based on the results of the analytical review, the author comes to the conclusion that all three approaches can be found in museum online games.

Keywords: online games, gamification, learning activities, museum

References

- [1] Yureneva, T.Yu. (2020). *Muzeevedenie: Uchebnik dlja vysšej shkoly* [Museology: textbook for higher education]. Moscow. Akademicheskij Proekt Publ. 560 p.
- [2] Cameron, D. (1968). A Viewpoint: The Museum as a Communications System and Implications for Museum Education // *Curator*. Vol. 11. №1. 33-40.
- [3] Sapanzha, O.S. (2009). Razvitie predstavlenij o muzejnoj kommunikacii [Development of ideas about museum communication]. *Izvestija RGPU im. A.I. Gercena*. [Izvestia: Herzen University Journal of Humanities & Sciences]. №103. 245-252.
- [4] Afanas'eva, A.V. (2019). Princip interaktivnosti muzejnoj dejatel'nosti kak resurs razvitija igrovyh komp'juternyh tehnologij [The principle of interactivity of museum activities as a resource for the development of gaming computer technologies] // *Kul'tura i tsivilizacija*. [Culture and Civilization]. Vol. 9. №1A. 184-191.
- [5] Shlyahina, L.M. (2013). Rekreacionno-obrazovatel'naja missija sovremennogo muzeja: obrazovanie ili razvlechenie? [Recreational-educational mission of the modern museum: Education or entertainment?] // *Voprosy muzeologii*. [The Issues of Museology]. №2 (8). 206-212.
- [6] Zheleznjakova, O.M., D'jakonova, O.O. (2013). Sushhnost' i sodержanie ponjatija «jed'utejment» v otechestvennoj i zarubezhnoj pedagogicheskoj nauke [The essence and content of the concept of «edutainment» in domestic and foreign pedagogical studies] // *Alma mater*. № 2. 67-70.
- [7] Madsen K. The gamified museum: a critical literature review and discussion of gamification in museums / In O.E. Hansen, T. Jensen & C. Rosenstand (red.) // *Gamescope: The potential for gamification in digital and analogue places*. Aalborg : Aalborg Universitetsforlag. 2020.
- [8] Beavis C., L. Kelly, J. O'Mara, J. Fletcher, L. Rowan, A. Bowan, & C. Dow Sainter. (2014). Gamifying the museum: Educational games for learning. Paper presented at Museums and the Web Asia, Daejeon, South Korea. 1-10.
- [9] Rowan L., Townend, G., Beavis C., Kelly L. & Fletcher J. (2016). Museums, games, and historical imagination: Student responses to a games-based experience at the Australian national maritime museum. *Digital Culture & Education*, 8(2), 169-87.
- [10] Beavis C., J. O'Mara & R. Thompson (2021) Digital games in the museum: perspectives and priorities in videogame design, *Learning, Media and Technology*, 46(3), 294-305.
- [11] Herr-Stephenson, B., Rhoten, D., Perkel, D., Sims, C. (2011). Digital media and technology in afterschool programs, libraries and museums. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning: The MIT Press. 96 p.
- [12] The State Central Museum of Contemporary History of Russia. Available at: <https://sovhistory.ru> (accessed date: 23/11/2021).