УДК 008:069

DOI: 10.29039/2413-1695-2025-11-2-90-103

РОЛЬ ИНТЕРАКТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В РАЗВИТИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПОТЕНЦИАЛА МУЗЕЯ КРЫМА И НОВОРОССИИ

Захарова А. В., Макеева К. А.

***Аннотация:** В статье рассмотрено влияние интерактивных технологий на образовательный потенциал Музея Крыма и Новороссии – одной из частей музейно-храмового комплекса «Новый Херсонес» в Севастополе, экспозиция которого состоит из двадцати выставочных иммерсивных залов. Панорамная LED-система кругового обзора, игровые модули, сенсорные экраны, интерактивные симуляторы, комнаты, киоски, столы, а также ряд других интерактивных технологий сосуществуют, дополняя друг друга, что соответствует тенденции к гибридности музейного пространства. С помощью описанных интерактивных технологий посетитель может выбрать формат и темп освоения пространства самостоятельно, что созвучно стратегии самообразования и запросу на индивидуальные туры и персонализированные курсы; подобная организация экспозиции сочетает визуальное восприятие, тактильное взаимодействие и аналитическую деятельность. Также в статье отмечена трансформация в системе отношений «музей-посетитель» под влиянием интерактивных технологий, ключевыми характеристиками которых авторы видят диалогичность, мгновенную обратную связь, вовлечение посетителей через мультисенсорные каналы восприятия и игровые механизмы. Указанные черты особенно значимы для образовательной и воспитательной функций музея, способствуют формированию устойчивых когнитивных связей между личным опытом посетителя и культурно-историческим знанием. Статья может быть полезна культурологам, кураторам музеев, специалистам в области музейной педагогики и дополнительного образования в сфере культуры, а также всем, кто интересуется современными интерактивными технологиями и музейной работой.*

***Ключевые слова:** интерактивные технологии, образовательная функция музея, экспозиция музея, Музей Крыма и Новороссии, Крым.*

Постановка проблемы. Исследования, посвященные интерактивности и интерактивным технологиям в музейной среде, получили распространение в конце XX–начале XXI вв., что обусловлено революционными изменениями в способах восприятия и трансляции культурного наследия. Ключевым фактором, определившим актуальность данного направления исследований, стало развитие интернет-коммуникаций, которые трансформировали традиционные модели взаимодействия музеев и посетителей. Появление виртуальных музеев дополнительно стимулировало процесс изменения системы

отношений «музей-посетитель»: в современном музееведении и маркетинге культурных институций наблюдается двусторонний процесс, где музей становится не только транслятором культурной информации, но создает условия для вовлеченного диалога с посетителем. Музеи, находящиеся в офлайн-пространстве, независимо от собственной специализации, также прибегают к интерактивным технологиям, что меняет представление о музее как «хранилище» культурных артефактов на понимание его как актуального культурного пространства, предлагающего диалоговые коммуникации, сервис и комфорт, эмоциональную вовлеченность. Особую роль в данном контексте приобретают культурные практики, реализующие образовательный потенциал музея: лектории, мастер-классы, экспертные лекции, квест-прогулки, музейные подкасты, пользуясь популярностью у разновозрастной аудитории, становятся сегодня классикой музейной работы. При этом интерактивные технологии также становятся действенными инструментами образования: сочетая визуальную, аудиальную и тактильную подачу информации, в комплексе с подлинными объектами, они превращают музей в пространство иммерсивного обучения.

Очевидно, что столичные музеи и музеи крупных городов имеют большие возможности применения интерактивных технологий для привлечения внимания к постоянным и временным экспозициям и, в частности, для развития их образовательного потенциала. Так, в ГМИИ им. А. С. Пушкина еще в 2016 году с помощью машинного зрения составили социологические и маркетинговые «тепловые карты», визуализирующие взаимодействие людей и существующей экспозиции, а в Татарстане с 2017 года интерактивный Коран в Музее исламской культуры позволяет слушать суры по выбору посетителя. Ресурсы региональных, в том числе крымских, музеев ограничены, тем не менее в 2024 году в Севастополе открылся Музей Крыма и Новороссии (один из элементов музейно-храмового комплекса «Новый Херсонес»), экспозиция которого состоит из двадцати выставочных иммерсивных залов. Это новый для Республики Крым и Севастополя тип выставочного пространства, требующий описания и глубокого теоретического осмысления в контексте культурологии и междисциплинарных научных исследований. Наш исследовательский интерес в данной публикации сосредоточен на описании интерактивных технологий в экспозиции музея и выявлении образовательного потенциала данного культурного пространства.

Цель работы – определение влияния интерактивных технологий (мультимедийные инсталляции, сенсорные панели и др.) на образовательный потенциал Музея Крыма и Новороссии, а также выявление оптимальных форматов интеграции интерактивных технологий в экспозицию для повышения вовлеченности, усвоения знаний и эмоционального отклика посетителей.

Исследование реализовано при опоре на системный подход, позволивший выявить взаимосвязь и иерархию элементов музейного пространства, сконструированного синтетично, то есть с использованием традиционного музейного подхода и современных технологических решений с применением интерактивных технологий. При этом особое внимание уделено ценностным и психологическим аспектам, заложенным в музейной

экспозиции, поскольку именно они, по нашему мнению, наиболее важны для реализации образовательной функции экспозиции Музея Крыма и Новороссии, на которой сфокусирован наш исследовательский интерес. В ходе исследования применены следующие методы: дескриптивный и аналитический – для описания интерактивных технологий и особенностей экспозиции музея; структурно-функциональный – для идентификации элементов экспозиции, выявления связей между ними и определения ролей этих элементов; вовлеченное наблюдение – для анализа поведения посетителей, их взаимодействия с интерактивными технологиями и оценки их образовательного потенциала в экспозиции. Материалом исследования служит экспозиция Музея Крыма и Новороссии, созданного в Севастополе в 2024 году как часть музейно-храмового комплекса «Новый Херсонес».

Изложение основного материала. В научном сообществе исследователей музейных практик не существует универсального определения термина интерактивность. Попытки осмысления феномена интерактивности в музейном пространстве и изучения интерактивных технологий в современном музее предприняты в работах О. Ванесовой [2], Д. Макарова и О. Егуновой [5], В. Мингалева [6], Д. Родионовой [8]. Современным образовательным технологиям, применяемым в музейной сфере, посвящены труды М. Борисовой [1], М. Ватагиной [3], Е. Ивановой [4]. Отдельный пласт трудов (Д. Камерона, И. Мурзина [13], О. Сапанжа [9], Т. Старикова [11], К. Уиттэл [14]) затрагивает вопросы музейной коммуникации и её образовательного потенциала. Особую роль в методологической базе нашего исследования играет работа Ю. Пустовойт «Классификация интерактивных мультимедийных технологий в экспозиционно-выставочном пространстве современного музея» [7].

В начале исследования стоит обозначить одну из первых работ о коммуникативном потенциале музея: «Музей как коммуникационная система и ее применение в целях музейного образования»; её автор, канадский учёный Д. Камерон, еще в 1968 году предложил интерпретировать музей как коммуникативное пространство. Работа посвящена концептуальному подходу к музею как к единой коммуникативной системе, в которой существуют основные компоненты – посетитель, экспозиционер и вещь, – на основе которых выстраивается коммуникационная схема взаимодействия субъектов музейного общения. Принципы, обозначенные Д. Камероном, обострили исследовательский интерес к проблеме коммуникационной специфики музея и явились основой концептуального подхода, рассматривающего процесс музейной коммуникации как, в первую очередь, процесса интерпретации [9], в который вовлечены экспонаты, посетители, сотрудники. Современные исследователи продолжают фиксировать трансформации коммуникативного пространства музея. Так, российский социолог Т. В. Старикова в работе об изменении коммуникационного пространства музеев в эпоху цифровых технологий пишет: «сегодня музеи, как любые коммерческие и некоммерческие организации, существуют в конкурентной среде, борясь за внимание посетителей», которые становятся всё более требовательной аудиторией, что «ставит перед музеями задачу быстрой адаптации к запросам публики и самого конкурентного рынка, внедряя новые цифровые каналы

взаимодействия» [11, с. 14]. Особую роль в процессе трансформации отношений «музей-посетитель» играют интерактивные технологии. Российский автор О. Ванеева отмечает, что «музеи, в которых не используются интерактивные технологии, постепенно уходят в прошлое, <...> с появлением и развитием Интернета людям стало недостаточно просто ходить по музеям и любоваться экспонатами, <...> у них появилось желание непосредственного взаимодействия с экспозицией» [2, с. 190]. Данный тезис подтверждается и в работе отечественного философа Е. Ивановой, которая обращает внимание на различные аспекты феномена интерактивности, предлагая его определение как «метода, дающего посетителю возможность включиться в диалог с музейной средой» [4, с. 148], стать не отстранённым наблюдателем, а вовлеченным посетителем и соучастником диалога. В работе российского историка В. Мингалёва указано, что «интерактивные музеи – это постоянно меняющаяся реальность, в которой как творец идеи экспозиции, так и посетитель участвует в ее созидании» [6, с. 59]. Таким образом, интерактивность – это инструмент новой коммуникации с позиции реципиента. О новизне такого формата взаимодействия с посетителем пишет и российский автор М. Вагагина: «осваивая новые интерактивные формы работы, мы включаем наших слушателей в диалог, предлагаем им «ассоциативные цепочки», чтобы они сформировали собственные образы на основе полученной информации» [3, с. 232]. Интересно при этом, что ещё в 1990-е гг. исследователи начинают обращать внимание на разноплановость диалога: «Коммуникация в музее напоминает сеть, в которой обе ключевые стороны, посетитель и команда выставки, обмениваются мнениями. Центральным моментом коммуникации на выставке должен быть отклик посетителя на предложения музея» [14]. Здесь мы видим, как американский музеевед К. Уиттэл обращает наше внимание на возможности расширения каналов коммуникации, что особенно интересно в контексте персонализированного подхода к музейному образованию и индивидуальных образовательных траекторий; автор говорит о двух сторонах-участниках диалога, но пишет «команда выставки», соответственно видение экспозиции каждым членом команды уникально и может иметь особые акценты при проведении кураторской лекции или иного вида образовательной активности.

Интерактивность и интерактивные технологии в музейном пространстве ценны не только для работы с посетителями младшего возраста, но и актуальны для взрослой аудитории, об этом пишет российский автор М. Борисова: «Музейное пространство, основанное на принципах интерактивности, строится таким образом, чтобы позволить посетителю проявить большую свободу, поставить его перед выбором, вызвать желание изучать и экспериментировать» [1, с. 33]. В работе Д. Макаровой и О. Егуновой указано, что «человек, попав в интерактивную среду, способен самостоятельно проходить образовательные этапы и получать новые знания, которые гораздо дольше останутся в памяти» [5, с. 58]. Всё это говорит о том, что в новом музее становится актуальным не столько прямой образовательный нарратив пространства, сколько акт коммуникации реципиента и музейной среды, в ходе которого и происходит образовательный и воспитательный процессы.

Отметим, что ключевыми характеристиками интерактивности выступают диалогичность, мгновенная обратная связь, вовлечение через мультисенсорные каналы восприя-

тия и игровые механизмы. Указанные черты особенно значимы для образовательной и воспитательной функций музея, поскольку интерактивные технологии внутри музейной экспозиции способствуют формированию устойчивых когнитивных связей между личным опытом посетителя и культурно-историческим знанием, что актуально как для детской, так и для взрослой аудитории. Здесь, как нам кажется, особенно ярко проявляется «культура участия», о которой пишет культуролог И. Мурзина как о необходимом условии «существования нового типа музея – не только “сокровищницы”, но и коммуникативной площадки – неформального пространства, созданного для плодотворного общения и обсуждения проблемных ситуаций и/или идей представителями различных социальных групп» [13]. В современных условиях музеи адаптируются к возрастающим запросам аудитории через внедрение интерактивных технологий, которые выступают инструментом создания эффекта сопричастности и персонализации получения музейного опыта.

Рассмотрим актуальные для современного музея интерактивные технологии. По мнению российского философа Ю. Пустовойт, интерактивные технологии в музейном пространстве существуют на основе трёх элементов: «во-первых, на гипертексте, технологии системного построения документов, связанных гиперссылками, во-вторых, на 3D-технологии (в музейной практике применяются по преимуществу 3D-печать копий редких музейных предметов и 3D-сканер, делающий статичное изображение объёмным), в-третьих, на гипермедиа, сочетании различных видов информации при создании витрины-образа: вербального текста, видеоряда, аудиоряда (музыкальный аккомпанемент, вербальные комментарии, редкие аудиозаписи), анимации, различных визуальных эффектов (например, Simulation), запахов и т.д.» [7, с. 56]. Отметим, что наиболее востребованными для использования в отечественных музеях являются технологии, созданные на основе гипертекста, а также интерактивные технологии в формате гипермедиа. Ю. Пустовойт предлагает один из вариантов классификации интерактивных технологий в музейном пространстве:

1. сенсорные экраны, сенсорные панели;
2. бесконтактные интерактивные системы;
3. интерактивные симуляторы;
4. электронный этикетаж с применением QR-кода;
5. виртуальная реальность (VR-формат);
6. дополненная реальность (AR-формат);
7. жестовые и сенсорные игры;
8. интерактивный мультимедийный макет.

Классификация, предложенная Ю. Пустовойт, на данный момент представляется наиболее полной. Добавим, что в основе популярности использования интерактивных технологий как метода музейной коммуникации лежит принцип мгновенной обратной связи для реципиента, поэтому отдельно вне классификации отметим использование в музейной среде социальных медиа интеграций, когда посетитель музея может мгновенно поделиться новым созданным контентом непосредственно из музея с помощью

технологий внутри этого музея. Автор отмечает, что все перечисленные виды интерактивных технологий могут сосуществовать, дополняя друг друга, и на данный момент в музейном пространстве «ясно обозначилась тенденция к гибридности: популярными в последнее время становятся выделенные музейные пространства под так называемые интерактивные комплексы, создаваемые различными мультимедиа технологиями» [7, с. 58]. Исследователь также говорит о том, что «при грамотном применении интерактивных технологий в современном музее достигается эффект иммерсивности, максимальное погружение посетителя в создаваемую среду, что вполне соответствует запросам настоящего времени и изменяющимся форматам просветительской коммуникации музеев» [7, с. 59]. Помимо этого заметим, что с помощью описанных интерактивных технологий посетитель может выбрать формат и темп освоения музейного пространства самостоятельно, без помощи экскурсовода, что созвучно стратегии самообразования и запросу на индивидуальные туры и персонализированные курсы.

Обратим внимание также на посетителей музеев с особыми потребностями в контексте того, что интерактивные технологии способствуют росту инклюзивности и улучшению качества жизни отдельных групп населения. Относительно недавно региональные музеи начали работу над доступностью музейных пространств и экспозиций для людей с особыми потребностями. Интерактивные технологии могут изменить классический сценарий посещения музея, как бы выходя за рамки компьютеризации и дигитализации пространства: «специально для слабовидящих людей в музее создаются макеты, копии, реконструкции и используют предметы из научно-вспомогательного фонда. Так же, как и осязание, у людей с ограниченными возможностями важную роль играет слуховое восприятие. Слабовидящие свободно с помощью звукового ряда определяют предметные и пространственные свойства окружающего мира. Необходимо в работе с данной группой посетителей использовать звуки и предметы для тактильного осмотра» [8, с. 17], что повышает качество усвоения информации. Интерактивные технологии способствуют формированию феномена агентности посетителя, выражающегося в обретении им субъектной позиции и расширении спектра возможностей для автономного взаимодействия с экспозиционным контентом.

Перейдём к исследованию использования конкретных интерактивных технологий в Музее Крыма и Новороссии, который был открыт в Севастополе в 2024 году как часть музейно-храмового комплекса «Новый Херсонес» (полное наименование: Автономная некоммерческая организация «Музейно-храмовый комплекс “Новый Херсонес”»), созданного по инициативе Президента Российской Федерации В. Путина. Музей представляет собой уникальное для полуострова музейное пространство, сочетающее традиционные подходы к экспонированию с современными интерактивными технологиями. Создание данного музейного комплекса в регионе стало ответом на актуализацию вопросов исторической памяти жителей российского государства, касающейся истории Крыма и Новороссии от древних времён до современности. На момент написания данной статьи (март 2025 года) экспозиция музея «состоит из 20 выставочных иммерсионных залов, с историческими реконструкциями и мультимедийными инсталляциями.

Общая площадь здания – 12 000 кв. м» [12]; в данной культурной институции широко представлены интерактивные технологии, формирующие музейное пространство, которые мы рассмотрим далее. Перечислим названия залов первоначальной экспозиции для наиболее полного погружения в особенности экспозиции музея:

- Зал 1. Интро;
- Зал 2. Ладья;
- Зал 3. Херсонес;
- Зал 4. Медиатека №1;
- Зал 5. Крымское ханство;
- Зал 6. От Петра I до Екатерины II;
- Зал 7. Освоение Новороссии и присоединения Крыма;
- Зал 8. История Черноморского флота;
- Зал 9. Крымская война, первая оборона Севастополя;
- Зал 10. Медиатека №2;
- Зал 11. Расцвет Крыма и Новороссии;
- Зал 12. Медиазал «Поэма о южных землях»;
- Зал 13. Ялтинская набережная;
- Зал 14. Кинотеатр «На переломе эпох: Крым и Новороссия»;
- Зал 15. Донбасс;
- Зал 16. Великая отечественная война в Крыму и Новороссии;
- Зал 17. Кинотеатр «Восстановление Крыма и Новороссии после ВОВ»;
- Зал 18. Медиатека №3 «Всесоюзная здравница»;
- Зал 19. Медиатека №4;
- Зал 20. Вчера. Сегодня. Завтра.

Здесь следует отметить, что будут проанализированы наиболее репрезентативные залы с позиций применения интерактивных технологий в образовательных целях для различных возрастов посетителей. Первый зал, «Интро», наполнен сенсорными панелями с линейным изображением движения по ходу экспозиции, он служит символическим введением в интерактивные технологии музея и реализует адаптивную функцию в контексте погружения в экспозицию.

Второй зал, получивший название «Ладья», представляет собой тщательно смоделированное интерактивное пространство, реализующее принцип тотальной иммерсии посетителя. Ключевым элементом экспозиции выступает панорамная LED-система кругового обзора, технические параметры которой позволяют достичь высокого уровня визуализации – динамический видеоряд, демонстрирующий маршрут следования к берегам Херсонеса, синхронизирован с движением «судна», создавая иллюзию реального морского путешествия. Для усиления сенсорного воздействия пространство оснащено многоканальной акустической системой, транслирующей тематический звуковой ландшафт: тщательно подобранные акустические эффекты (шум прибоя, скрип деревянных конструкций, крики чаек) дополняют визуальное восприятие, формируя эмоциональный отклик у посетителя. Подтверждает наш тезис о важности эмоционального восприятия

и российский исследователь культурного наследия Е. Саркисова: «Создание ситуации эмоциональной вовлеченности позволяет эффективнее ретранслировать аксиологические смыслы <...>, формировать и развивать культуру участия, эмпатии по отношению к историческим персонажам и событиям <...> с учетом региональной социокультурной специфики и особенностей социокультурной ситуации в стране» [10], влиять на исполнение задач культурной политики.

Следующая экспозиционная зона под названием «Херсонес» переносит посетителей в атмосферу древнего Херсонеса, где центральное место занимает точная уменьшенная копия Владимирского собора. Особенностью данной инсталляции является использование современных технологий, позволяющих оживить важное историческое событие – венчание князя Владимира и византийской княжны Анны. Когда посетители приближаются к макету, перед ними разворачивается объемное изображение, сопровождаемое соответствующим звуковым оформлением. Для посетителей младшего возраста такая форма подачи материала имеет особую ценность: эмоциональное погружение помогает лучше запомнить исторические факты и формирует устойчивую связь с культурным наследием. Отметим также, что экспозиционный зал дополнен инновационными игровыми модулями, выполненными в форме стилизованных колодцев, которые представляют собой интерактивные системы. Внутри этих конструкций установлены высокочувствительные сенсорные экраны, реагирующие на движения посетителей. Технологическая особенность данных модулей заключается в реализации принципа «тактильного обучения» – при касании изображений рыб, хаотично движущихся в виртуальной водной среде, активируются информационные блоки, содержащие сведения о видах рыб в акватории Черного моря. Подобный формат взаимодействия реализует важнейшую педагогическую функцию, трансформируя процесс получения знаний в игровую деятельность.

Следующий экспозиционный зал – это зал №5, «Крымское ханство», с большим количеством интерактивных зон. При входе в зону экспозиции зала мы видим три оформленных в восточной стилистике ниши, посвященные рассказу об истории Крымского ханства в разные периоды его существования. Особенностью экспозиционного решения является реализованная система нелинейного познавательного маршрута, позволяющая посетителю самостоятельно формировать траекторию знакомства с материалом. Посетитель выбирает тематическую панель (культура, наука, военное дело и др.), которая после размещения на специальной платформе активирует проекционную систему. Оптический сенсор считывает метку на панели, что инициирует запуск соответствующего мультимедийного контента, проецируемого на экран перед пользователем. Завершающим элементом каждого познавательного блока является интерактивный тестовый модуль, реализующий функцию контроля усвоения знаний. Данное технологическое решение выполняет ряд важных функций: обеспечивает персонализацию музейного опыта за счет адаптации контента под индивидуальные запросы посетителя, реализует принцип активного обучения через непосредственное тактильное и визуальное взаимодействие с экспозиционными элементами и создает необходимые условия для саморефлексии посетителя, позволяя ему осмыслить и закрепить полученные знания в интерактивной

тестовой форме. В рамках рассматриваемого экспозиционного зала особого внимания заслуживает тематическое пространство, представляющее собой концептуально целостную реконструкцию традиционного восточного интерьера. Данная иммерсивная зона реализует комплексный подход к презентации материальной культуры Крымского ханства через синтез визуальных, тактильных и акустических каналов восприятия. Одна из стен помещения представляет собой тщательно смоделированную витрину, демонстрирующую артефакты повседневной жизни изучаемого периода: текстильные изделия (включая традиционные платки с характерными орнаментальными решениями), керамическую посуду с элементами восточного декора, ювелирные украшения, отражающие эстетические идеалы эпохи. Противоположная стена трансформирована в интерактивную звуковую инсталляцию, где представлена коллекция аутентичных музыкальных инструментов. Инновационность данного решения заключается в применении специальных акустических модулей, стилизованных под исторические аналоги телефонных трубок. Каждый инструмент оснащен индивидуальной аудиосистемой, позволяющей посетителю, приложив трубку к уху, услышать подлинное звучание данного музыкального орудия в контексте традиционных мелодий. С точки зрения музейной педагогики, такая организация экспозиционного пространства способствует формированию устойчивых когнитивных связей, так как сочетает визуальное восприятие, тактильное взаимодействие и аналитическую деятельность. Центральным элементом тематического пространства выступает интерактивный стол – технологическое решение, реализующее принцип эдьютейнмента (обучения через развлечение), предлагая посетителям уникальную возможность погрузиться в гастрономические традиции Крымского ханства. Конструктивно стол представляет собой сенсорную панель с проекционной системой, оснащенную технологией, реагирующей на тактильные взаимодействия. Интерактивный сценарий взаимодействия построен по принципу кулинарного конструктора: посетитель может комбинировать виртуальные ингредиенты, следуя аутентичным рецептам. Всё вышеперечисленное способствует формированию эмоционально окрашенного, лично значимого знания, что особенно важно в контексте современных требований к музейной коммуникации и формированию персонализированного музейного опыта посетителей.

Экспозиционный зал №6 под названием «От Петра I до Екатерины II» представляет собой концептуально значимый пример адаптации традиционного архивного материала к современным музейным технологиям. Центральным элементом пространства выступает система интерактивных киосков – многофункциональных сенсорных терминалов, обеспечивающих многоуровневый доступ к цифровым репрезентациям исторических артефактов. Содержательное наполнение терминалов представляет собой тщательно отобранный комплекс оцифрованных первоисточников: картографические материалы эпохи, подлинные тексты законодательных актов, эпистолярное наследие государственных деятелей и многое другое. Взаимодействие с данным типом интерактивных технологий становится наиболее актуальным для взрослой аудитории Музея и подтверждает выполнение основной для нашего исследования функции музея – образовательной.

В зале «Всесоюзная здравница» ностальгическая атмосфера СССР воссоздается с

особой тщательностью: интерактивная комната караоке с песнями из советских кинофильмов, снятых в Крыму, не только развлекает, но и актуализирует коллективную культурную память. Дополняющий экспозицию симулятор игры на барабанах, синхронизированный с проекцией мастер-класса, отсылает к музыкальным традициям пионерских лагерей, в частности «Артека», подчеркивая его роль как символа советской эпохи. Подобное сочетание цифровых и аналоговых элементов создает эффект глубокого погружения, где технология выступает не как самоцель, а как инструмент эмоционального вовлечения. Посетители разных поколений получают возможность не только узнать о прошлом, но и «прожить» его через мультисенсорный опыт – от тактильного взаимодействия с интерактивными модулями до акустического и визуального погружения в реконструированную среду. Это позволяет музею выполнять не только образовательную, но и социально-культурную функцию, становясь пространством диалога между эпохами, где историческое наследие обретает новую жизнь через современные форматы репрезентации.

Отдельно остановимся на залах №9, 16 и 17, посвященных Крымской войне, первой обороне Севастополя, событиям Великой Отечественной войны в Крыму и Новороссии, а также восстановлению Крыма и Новороссии после Великой Отечественной войны. Пространства, охватывающие ключевые периоды от Крымской войны до послевоенного восстановления, реализуют концепцию «живой истории» через тщательно реконструированные элементы городской среды, где каждый архитектурный фрагмент и предмет быта становится носителем исторической памяти. Специально разработанная система светового дизайна и пространственного звука с эффектом 3D-позиционирования формирует многомерную сенсорную среду, позволяющую посетителям не просто узнать, а буквально прочувствовать драматические страницы прошлого. Интерактивные элементы экспозиции, включая сенсорные киоски с оцифрованными архивными материалами и мультимедийные проекции разрушенных городских ландшафтов, выполняют важную функцию связующего звена между эмоциональным переживанием и рациональным осмыслением исторических событий. Особое внимание уделено персонификации истории через биографические справки, подлинные аудиозаписи и реконструкции судеб участников событий, что способствует развитию преемственности поколений. Главной отличительной чертой данных экспозиционных пространств является их способность формировать сложный комплекс эмоционально-ценностного отношения к истории, где технологические решения выступают не как самоцель, а как тонкий инструмент актуализации коллективной памяти. Создаваемый эффект сопричастности событиям национальной истории способствует не только усвоению исторических знаний, но и становлению гражданской идентичности, особенно важной в контексте современных культурных вызовов.

Выводы. Музей Крыма и Новороссии в Севастополе представляет собой синтез традиционного музейного подхода и современных технологических решений с применением интерактивных технологий, таких как сенсорные экраны и панели, интерактивные информационные киоски, интерактивные симуляторы, жестовые и сенсорные игры, социальные медиа интеграции и многое другое, что сочетается с актерской игрой и тематическим пространственным оформлением экспозиционных залов. Такое слияние

фундаментального исторического содержания с интерактивными форматами работы с аудиторией позволяет музею выполнять ключевые функции, оставаясь при этом востребованной площадкой для самых разных категорий посетителей. Уникальность музейного пространства заключается не только в тематической специализации, но и в новаторских методах репрезентации исторического материала, что делает его важным центром формирования исторической памяти и заметным явлением в культурном пространстве Крыма, способствуя реализации образовательной функции как одной из ключевых, заложенных в экспозиции, что и было продемонстрировано в данной публикации.

Список литературы

1. Борисова М. Культурно-образовательная деятельность музеев // Музей. – 2009. – № 5. – С. 31–36.
2. Ванеева О. В. Комплексное использование интерактивных технологий в рамках музейного пространства // ТРУДЫ СПБГИК. – 2015. – т. 212. – С. 189–196.
3. Ватагина М. В. Роль интерактивного музея как этно-объекта в формировании системы патриотического воспитания в России (на примере Интерактивного музея карельской культуры на базе ГКУ «Дом дружбы Ленинградской области») // Наука и школа. – 2019. – № 3. – С. 228–235.
4. Иванова Е. В. Интерактивные средства и методы в музейной работе с детьми // НАУ. – 2016. – №5-2 (21). – С. 148–150.
5. Макаров Д. В., Егунова О. В., Интерактивные технологии в работе современного музея и их влияние на культуру и образование // Власть. – 2013. – № 5. – С. 56–58.
6. Мингалев В. В. Интерактивный музей // Вестник МАЭ. – 2014. – № 4. – С. 57–60. –
7. Пустовойт Ю. В. Классификация интерактивных мультимедийных технологий в экспозиционно-выставочном пространстве современного музея // Культурное наследие России. – 2020. – №4. – С. 55–60.
8. Родионова Д. Д. Современные интерактивные технологии в музее для людей с ограниченными возможностями здоровья // Ученые записки музея-заповедника «Томская Писаница». – 2016. – №4. – С. 15–18.
9. Сапанжа О. С. Развитие представлений о музейной коммуникации // Известия РГПУ им. А. И. Герцена. – 2009. – №103. – С. 245–252.
10. Саркисова Е. Г. Музей в интернет-пространстве: актуальные коммуникационные стратегии и практики // Журнал института наследия. – 2022. – № 1.
11. Старикова Т. В. Изменение коммуникационного пространства музеев в эпоху цифровых технологий // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. – 2020. – №5-1. – С. 14–16.
12. Музея Крыма и Новороссии : официальный сайт. – URL : <https://херсонес.рф/muzej-kruma-i-novorossii> (дата обращения : 31.03.2025).

13. Murzina I. Museum As Information and Communicative Educational Institution // KnE Social Sciences. – 2020. – PP. 159–166.
14. Whittle C. The Museum as a Communication system: A Review and Synthesis. – New Mexico. – 1997. – 25 p. – URL : <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED417076.pdf> (дата обращения : 31.03.2025).

Сведения об авторах

Захарова Анна Вадимовна – кандидат культурологии, доцент кафедры культурологии и социокультурного проектирования Института медиакоммуникаций, медиатехнологий и дизайна Крымского федерального университета имени В. И. Вернадского.

E-mail: anna-01.zakharova@mail.ru

Макеева Ксения Алексеевна – студентка 4 курса направления подготовки «Культурология», кафедра культурологии и социокультурного проектирования Института медиакоммуникаций, медиатехнологий и дизайна Крымского федерального университета имени В. И. Вернадского.

Zakharova A. V., Makeeva K. A.

THE ROLE OF INTERACTIVE TECHNOLOGIES IN THE DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL ABILITIES OF THE MUSEUM OF CRIMEA AND NOVOROSSIYA

Abstract: *There is the impact of interactive technologies on the educational potential of the Museum of Crimea and Novorossiya, part of the museum-temple complex 'New Chersonesus' in Sevastopol examines in the article, the exposition of which consists of twenty immersive exhibition halls. A panoramic LED all-round viewing system, gaming modules, touch screens, interactive simulators, rooms, kiosks, tables, and a number of other interactive technologies coexist, complementing each other, which corresponds to the trend towards hybrid museum space. With the help of the described interactive technologies, the visitor can choose the format and pace of mastering the space independently, which is in tune with the strategy of self-education and the demand for individual tours and personalized courses; such an organization of the exhibition combines visual perception, tactile interaction and analytical activity. There is also notes the transformation in the system of "museum-visitor" relations under the influence of interactive technologies in the article. The key characteristics of interactive technologies the authors see as dialogicity, instant feedback, involvement of visitors through multisensory channels of perception and game mechanisms. These features are especially significant for the educational and upbringing functions of the museum and contribute to the formation of stable cognitive connections between the personal experience of the visitor and cultural and historical knowledge. The article may be useful for cultural scientists, museum curators, specialists in the field of museum pedagogy and additional education in the field of culture, as*

well as anyone interested in modern interactive technologies and museum work.

Key words: *interactive technologies, educational function of the museum, exposition of the museum, Museum of Crimea and Novorossiya, Crimea.*

References

1. Borisova M. Kul'turno-obrazovatel'naja dejatel'nost' muzeev // Muzej. – 2009. – № 5. – S. 31–36.
2. Vaneeva O. V. Kompleksnoe ispol'zovanie interaktivnyh tehnologij v ramkah muzejnogo prostranstva // TRUDY SPBGIK. – 2015. – t. 212. – S. 189–196.
3. Vatagina M. V. Rol' interaktivnogo muzeja kak jetno-ob#ekta v formirovanii sistemy patrioticheskogo vospitaniya v Rossii (na primere Interaktivnogo muzeja karel'skoj kul'tury na baze GKU «Dom družby Leningradskoj oblasti») // Nauka i shkola. – 2019. – № 3. – S. 228–235.
4. Ivanova E. V. Interaktivnye sredstva i metody v muzejnoj rabote s det'mi // NAU. – 2016. – №5-2 (21). – S. 148–150.
5. Makarov D. V., Egunova O. V., Interaktivnye tehnologii v rabote sovremennogo muzeja i ih vlijanie na kul'turu i obrazovanie // Vlast'. – 2013. – № 5. – S. 56–58.
6. Mingalev V. V. Interaktivnyj muzej // Vestnik MAJe. – 2014. – № 4. – S. 57–60. –
7. Pustovojt Ju. V. Klassifikacija interaktivnyh mul'timedijnyh tehnologij v jekspozicionno-vystavochnom prostranstve sovremennogo muzeja // Kul'turnoe nasledie Rossii. – 2020. – №4. – S. 55–60.
8. Rodionova D. D. Sovremennye interaktivnye tehnologii v muzee dlja ljudej s ogranichennymi vozmozhnostjami zdorov'ja // Uchenye zapiski muzeja-zapovednika «Tomskaja Pisanica». – 2016. – №4. – S. 15–18.
9. Sapanzha O. S. Razvitie predstavlenij o muzejnoj kommunikacii // Izvestija RGPU im. A. I. Gercena. – 2009. – №103. – S. 245–252.
10. Sarkisova E. G. Muzej v internet-prostranstve: aktual'nye kommunikacionnye strategii i praktiki // Zhurnal instituta nasledija. – 2022. – № 1.
11. Starikova T. V. Izmenenie kommunikacionnogo prostranstva muzeev v jepohu cifrovyyh tehnologij // Mezhdunarodnyj zhurnal gumanitarnyh i estestvennyh nauk. – 2020. – №5-1. – S. 14–16.
12. Muzeja Kryma i Novorossii : oficial'nyj sajt. – URL : <https://hersones.rf/muzej-kryma-i-novorossii> (data obrashhenija : 31.03.2025).
13. Murzina I. Museum As Information and Communicative Educational Institution // KnE Social Sciences. – 2020. – PP. 159–166.
14. Whittle C. The Museum as a Communication system: A Review and Synthesis. – New Mexico. – 1997. – 25 p. – URL : <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED417076.pdf> (data obrashhenija : 31.03.2025).

Zakharova Anna V. – Candidate of Culturology, Associate Professor of the Department of Cultural Studies and Social and Cultural Design at the Institute of Media Communications, Media Technologies and Design of the V. I. Vernadsky Crimean Federal University.

E-mail: anna-01.zakharova@mail.ru

Makeeva Ksenija A. – 4th year student majoring in Cultural Studies, Department of Cultural Studies and Social and Cultural Design at the Institute of Media Communications, Media Technologies and Design of the V. I. Vernadsky Crimean Federal University.