

## **СОВРЕМЕННЫЙ МУЗЕЙ В СФЕРЕ СОЦИАЛЬНЫХ КОММУНИКАЦИЙ**

**Е. Л. Краснова**, *научный сотрудник  
научно-экспозиционного отдела  
Витебского областного краеведческого музея*

В современной музееведческой науке существует множество мнений относительно определения сущности музея, его функций и специфики деятельности. Среди этого множества привлекает внимание высказывание, сделанное Н. И. Романовым еще в начале прошлого столетия, который отмечал, что «...музей по связи и соотношению своих частей, по внутренней осмысленности общего должен быть похож на живое тело, которое растет и развивается, каждое по-своему, в весьма разнообразных формах, но всегда сохраняя свою цельность и особенный духовный смысл» [4, с. 9]. Невозможно не согласиться с подобным высказыванием. Представление музея как некоего «механизма», в котором взаимодействие отдельных частей обуславливает работу целого, является весьма интересным с точки зрения современных культурологических позиций.

Развитие музея как социокультурного института не может проходить изолированно от тех условий и событий, которые сложились в окружающей действительности. На каждом этапе своего существования музей приобретал новые качества, отражающие запросы современного ему общества, совершенствовал методы работы с музейной аудиторией, расширял свои потенциальные возможности в сфере коммуникаций. На сегодня музейная коммуникация осуществляется по многим видам деятельности: в экспозиционно-выставочной, экскурсионной практике, проявляется посредством участия в городских мероприятиях и республиканских проектах, сотрудничестве с различными учреждениями и др.

Изменяется и музейная экспозиция, которая воспринимается как демонстрационное пространство, где «...экспонаты, как и любые объекты культурного наследия, можно рассматривать как набор независимых друг от друга элементов, свободно комбинируемых в произвольной последовательности и обладающих практически бесконечным набором плоскостей рассмотрения» [1, с. 19]. Осмотр экспозиции музея не диктует строгих правил, не предполагает наличие установленного маршрута, любые компоненты могут

представляться либо суверенно, либо частью некоего образа. На смену замыслу, цели, иерархии, структуре пришли игра, случай и символизм; сам материал, произведение (экспонат) приобретают меньшую ценность, чем их контекст, богатство и оригинальность их интерпретации или глубина восприятия. Наполнение техническими и компьютерными новинками наполняет экспозицию интерактивностью, виртуальностью и динамизмом, что создает дополнительные возможности для всесторонней коммуникации.

Эффективность коммуникационной деятельности повышает проведение разнообразных музейных мероприятий, имеющих образовательную и просветительскую направленность, дополненную современными интерактивными средствами взаимодействия с музейной аудиторией. Игровые, интерактивные элементы экспозиции, театрализация внедряются в повседневную жизнь музея. Многие специалисты в области музееведения рассматривают «игровое пространство» музея как одно из средств установления коммуникативных связей между посетителем и музеем. Использование игровых моментов в музейной педагогической деятельности – не новое явление; применение элементов игры в экспозиции сейчас начинает приобретать особую популярность. Так, к примеру, российский музеолог А. А. Орлов выделяет несколько направлений в музейной практике, где возможно применение игровых моделей.

Одно из направлений предполагает включение игровых моделей в традиционные музейные формы работы, а также экспозиционную практику. В данном случае автор подразумевает «превращение экскурсии в имитационную игру с целью более эффективного ознакомления с экспозицией, а также обучения» [3, с. 158]. Возможность потрогать экспонаты, испробовать их в действии, узнать о применении тех или иных предметов помогает создать особенную атмосферу, позволяет добиться активного включения каждого посетителя в общение как с музейными предметами, так и между собой. Практика большинства музеев показывает, что введение разного рода звуковых, световых, видеоэффектов способствует развитию коммуникативного потенциала музея.

Второе направление связано с использованием специальных форм работы с посетителем, где игровая модель является результатом педагогических мероприятий, которые не всегда привязаны к экспозиции. К данному виду можно причислить различные клубы, созданные на базе музея, уроки, лекции,

внемузейные праздники, где игра является «специально организованной моделью посетительского поведения» [3, с. 158]. Все чаще музейная экспозиция наполняется дополнительными видами деятельности посредством введения в ее пространство игр, конкурсов, форумов, мастер-классов, фестивалей, праздников, спектаклей и т.д. В настоящее время большое развитие получают такие приемы их проведения, которые позволяют создать особую атмосферу внутри экспозиции, будят воображение посетителя, вовлекают его в непосредственное участие в музейном действе.

В этом плане все большую популярность получают разнообразные республиканские фестивали, форумы, праздники и др. Одним из таких массовых мероприятий является ежегодная акция «Ночь музеев», которая на протяжении нескольких лет повсеместно проводится во многих музеях накануне празднования Международного дня музеев. Практика показывает, что подобного рода проекты позволяют привлечь огромное количество людей, популяризировать музей не только в качестве места для получения определенных знаний, но и как коммуникативный и развлекательный центр.

Третье направление раскрывает использование игрового моделирования в создании экспозиции, когда «с помощью ряда имитационных деловых игр-экспериментов выбирается оптимальная эффективная модель конкретной экспозиции» [3, с. 158]. Пространство музея становится как бы игровой площадкой, в рамках которой посетитель сам, без помощи сотрудников музея способен выбрать собственный способ взаимодействия с экспонатами, всей экспозицией в целом, с другими посетителями и создавать индивидуальную программу посещения музея. Данное направление предполагает размещение различных информационно-игровых зон, разработку проектов, «предусматривающих самостоятельное ознакомление с пространством музея, создание интерактивных экспозиций и разработку музейно-педагогических методик, направленных на преодоление пассивно-созерцательных форм» [2, с. 141]. Однако использование подобных технологий требует специального оборудования и технологий, которые могут себе позволить лишь немногие музеи республиканского значения. Несомненно, такая форма музейной активности помогает сделать музейную экспозицию более привлекательной для посетителей.

Современные средства и методы взаимодействия с посетителем сегодня представляют собой широкое разнообразие, что способствует повышению коммуникативных возможностей музея. Организация экспозиционного пространства, дополненного интерактивными средствами и грамотными методическими и педагогическими проектами, способна превратить музей в одно из популярнейших мест проведения досуга.

---

1. *Иванова, Ю. В.* Статус музея в современной культуре: автореф. дис. ...канд. культурологии: 21.00.03 / Ю. В. Иванова. – СПб., 2005. – 22с.

2. *Мастеница, Е. Н.* Новые тенденции в развитии музея и музейной деятельности / Е. Н. Мастеница // Триумф музея: сб. науч. тр. / отв. ред. А. А. Никонова. – СПб.: Осипов, 2005. – С. 138–145.

3. *Орлов, А. А.* Игровая модель музейной коммуникации / А. А. Орлов // Музейное дело в СССР: сб. науч.тр. – М., 1990. – Вып. 20. – С. 150–159.

4. *Романов, Н. И.* Местные музеи и как их устраивать / Н. И. Романов. – М., 1919. – 110с.