

# ПЕРСПЕКТИВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ СОВРЕМЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ КАК СРЕДСТВА КОММУНИКАЦИИ МУЗЕЯ С АУДИТОРИЕЙ

**Акоева Наталья Борисовна**

доктор исторических наук, Краснодарский  
государственный институт культуры  
akoeva\_nata@mail.ru

## PROSPECTS OF USING MODERN TECHNOLOGIES AS A MEANS OF COMMUNICATION BETWEEN THE MUSEUM AND THE AUDIENCE

**N. Akoeva**

*Summary:* In practice, among modern technologies, undoubtedly, the first place is given to digitalization, i.e. digitization of the museum space. Many museums use touchscreens with texts explaining excursions and exhibits, sound equipment for reproducing additional effects, a projector for watching movies, but in the age of technology this is not enough for a modern person. Spectacular and impressive are holography, VR glasses to create additional reality.

Using digital methods, the museum is able to organize live broadcasts and webinars on topics of interest to the audience, thematic online platforms, quizzes in chatbots, etc.

*Keywords:* communication, museum, visitor, exhibit, project, technology, digitalization, holography.

*Аннотация:* На практике среди современных технологий, несомненно, первое место отводится дигитализации, т.е. оцифровке музейного пространства. Во многих музеях используются тач-скрины с текстами пояснений к экскурсиям и экспонатам, звуковая аппаратура для воспроизведения дополнительных эффектов, проектор для просмотра фильмов, но в век технологий этого недостаточно для современного человека. Эффективными и производящими впечатление являются голография, VR-очки для создания дополнительной реальности.

Используя цифровые методы музей способен организовать прямые эфиры и вебинары на интересные аудитории темы, тематические онлайн-площадки, викторины в чат-ботах и т.п.

*Ключевые слова:* коммуникация, музей, посетитель, экспонат, проект, технологии, дигитализация, голография.

Со второй половины XX века начинается новый этап осмысления музея как социокультурного института. Социальные функции музея расширяются. Поэтому возникает ряд проблем, стоящих перед музеевведением и музейной педагогией. Эти науки должны осознать свою междисциплинарность, предложить современные методы музеефикации и новые формы презентации исторического и культурного наследия. Но самое важное, на наш взгляд, состоит в необходимости формирования у музейных работников ответственности, постоянной готовности к инновациям, к поиску более интересных и совершенных форм не только сохранения, но и интерпретации музейных коллекций. Российские музеи это с успехом делают.

Объектом настоящей статьи являются современные музейные технологии. Предметом – элементы современных музейных технологий в пространстве музеев страны и Краснодарского края.

Степень изученности проблемы. В России коммуникационный подход в музееведении начал разрабатываться с 1970-х гг. в исследованиях, проведенных М.Б. Гнедовским. Проблематику музейной коммуникации в своих работах разрабатывали Н. Никишин, Д. Агапова, А. Кара-

манова. Они отмечали, что экспонат становится знаком определённого типа в зависимости от логики построения конкретной экспозиции, то есть от использованного вида экспонирования.

Современный взгляд на теорию музейной коммуникации выражен в научных трудах О.С. Сапанжи. Грачева Е.С. осветила роль коммуникации в современных музейных практиках. Интересны труды Ю.В. Дукельского, А.Б. Закс, которые связывают музейную коммуникацию с социокультурными функциями музея.

Цель статьи – рассмотреть возможности использования современных музейных технологий в музеях страны и Краснодарского края.

В поисках новых форм просветительской работы, способной стать достойным конкурентом существующим досуговым формам, музейное сообщество пришло к разработке и реализации разнообразных образовательных и просветительских проектов, виртуальных, мобильных, интерактивных экспозиций, приобщающих к культурным ценностям страны и мира не только в традиционной экскурсионно-лекционной форме, а путем непосредственного вовлечения, «вчувствования» в по-

гружаемую историческую действительность.

Ярким примером является создание в музеях полностью интерактивных экспозиций, благодаря которым посетитель самостоятельно знакомится с предложенной темой, а не получает готовые знания от экскурсовода. В Дарвиновском музее в Москве уже много лет действует интерактивная экспозиция «Пройди путем эволюции» для разновозрастной категории посетителей. Сейчас идет ее приспособление для людей с ограниченными возможностями [1, с. 40].

Актуальной проблемой является и доступность мирового культурного наследия для самых широких слоев населения и роль, которую занимают информационные технологии в ее решении. В ст. 35 Закона о музейном фонде РФ сказано: «Музейные предметы и музейные коллекции, включенные в состав Музейного фонда РФ и находящиеся в музеях РФ, открыты для доступа граждан» [2].

Но обеспечение этой декларации стоит под вопросом: очевидно, что допустить широкую публику в хранилища музея невозможно, следовательно, необходимо найти решения, которые базируются на использовании новых информационных технологий: Интернет, мультимедиа, электронные публикации на CD-ROM и др.

Деятельность современного музея должна строиться на принципах и методах социокультурного института, поэтому необходима активная интеграция музея и социума, расширение образовательной функции музея, интенсивное развитие сотрудничества и сотворчества музея и посетителя. Помочь преодолеть «замкнутость» музея как социального института, «посетителя» трансформировать в «партнера» может электронное информационное пространство [3].

О важности использования новых, современных форм работы с социумом говорят и работники музеев: «Поиск новых форм работы со зрителями является сейчас актуальным практически для всех художественных музеев. При полном и неизменном уважении к традиционным экскурсиям и лекциям, идет поиск новых форм информационного обслуживания посетителей музея. Движение в этом направлении сопряжено с решением необычных для музейной практики организационных, технических и творческих задач... Не только крупные, всемирно известные, но и малые музеи города в той или иной степени используют в своей повседневной практике новые возможности, иницилируя различные мультимедиа-проекты» [4].

Сейчас музеи прибегают к использованию различных инноваций, которые раньше невозможно было представить в стенах музеев, однако после внедрения они на-

столько вписываются в музейное пространство, что уже невозможно представить одного без другого. Музейные занятия, примузейные клубы, кружки, студии, проводимые музеями исторические реконструкции, интерактивные панели и т.д., всё это музейщики переняли у других специалистов. Но по мере внедрения эти элементы музейной работы уже сами модернизируются, развиваются, приобретают новые элементы. Например, если раньше музейное занятие имело в большей степени образовательный окрас, то теперь благодаря внедрению множества интерактивных элементов в работу музеев, музейные занятия становятся интереснее и проходят проще для посетителей [5].

На практике среди современных технологий, несомненно, первое место отводится дигитализации, т.е. оцифровке музейного пространства.

Историческая реконструкция – очень популярное сегодня направление. Она предполагает воссоздание условий жизни и быта какой-либо исторической эпохи, игровой или книжной вселенных и т.д. Это своего рода музеи, где можно посмотреть, как жили шотландские фермеры в XV веке, как норвежские викинги обустраивали свои дома в X веке, как русские богатыри проводили бои и многое другое. Это фестивали, участники которых полностью перенимают образ исторических личностей, начиная от одежды и заканчивая старым наречием языка, и проживают события прошлого.

Историческая реконструкция довольно мощное, современное, социальное движение в Европе и США, оно охватывает все слои населения, без деления по возрасту и полу. Исторические реконструкторы – это люди, которые ставят перед собой цель точно воспроизвести военную или материальную (быт, развлечения, кухня, мода) культуру отдельной исторической эпохи и географического региона. Их традиционно разделяют на бытовых и военных реконструкторов, хотя это деление условно – одни и те же люди могут заниматься обоими направлениями данной деятельности.

Истоки реконструкции принято начинать от европейских городских карнавалов XIX в. Реконструкторы предоставляют уникальную возможность прикоснуться к ожившей старине и ощутить себя свидетелем исторических событий, без детального знания которых невозможно патриотическое воспитание граждан, которое также является одной из основных задач исторических и краеведческих музеев [6, с. 206–217].

В последнее время среди молодежи большой популярностью пользуются квесты. Квест в музее – это игра, связанная с решением загадок и поиском нужных объектов, а также разгадыванием шифров благодаря музейным предметам, находящимся в экспозиции.

Преимущественно используются задания – только на логику, сообразительность и внимательность. Квесты подходят для взрослых и детей, для больших групп и для нескольких человек. Кроме того, это познавательно. Это не экскурсия, это в первую очередь игра [7, с. 16].

Квестовые формы игры подходят для одновременной игры участников разных возрастов – формируются команды в соответствии с возрастом участников. Подобный опыт уже несколько лет существует и пользуется успехом, в одном из крупнейших музеев Москвы, Дарвиновском музее. В музее богатая и разнообразная коллекция животных самых разных видов – от кролика до белого медведя и динозавра. Квест проводится по основной экспозиции музея, в которой есть и интерактивные экспонаты, которые позволяют услышать пение птиц, пройти викторину на интерактивном экране просто нажав на кнопку. Даже если участники уже были на экскурсии или как самостоятельные посетители, посещение Дарвиновского музея с квестом не станет для них неинтересным, скорее наоборот, музей откроется с новой стороны.

Задача участников квеста проста, им необходимо открыть сундук, который заперт на кодовый замок. Подсказки, как его открыть находятся в «Дневнике профессора». Команды читают «Дневник», ищут экспонаты музея, узнают необходимую информацию, анализируют ее, а ответы записывают. В финале все вместе открывают сундук. Участников квеста сопровождают организаторы, которые подсказывают, направляют, решают организационные вопросы.

Существует несколько маршрутов квеста, адаптированных для разных возрастных категорий от семи лет, так, чтобы и посетителям разных возрастов задания были интересны и по силам. Здесь можно устроить соревнования «Дети против Родителей».

Команды будут объединены общей целью и легендой, но дети будут выполнять задания для своего возраста, родители – для взрослых.

Квесты можно встретить не только в крупных музеях. Другой московский музей, о котором наверняка мало кто слышал, Музей Спортa тоже проводит квесты. Музей находится в усадьбе XIX в., рядом с Министерством спорта. Попасты сюда непросто – только заказав квест или экскурсию.

Команды становятся участниками интеллектуального марафона, тот, кто за наименьшее количество времени справится со всеми спортивно-логическими заданиями квеста. Каждый верный ответ приближает команду к заветной победе. Судья абсолютно беспристрастен – ведь это таймер, запускаемый для каждой команды на старте –

он отсчитывает время, ускоряется в случае неверного ответа, фиксирует время финиша и отслеживает положение участников на дистанции марафона.

Задания квеста связаны скорее с анализом и логическими умозаключениями, чем с поиском информации об экспонатах. В зависимости от возрастной категории от тринадцати до восемнадцати заданий. В «спортивном» квесте команды из трех-четырёх человек соревнуются между собой. По желанию участники могут подготовить небольшие подарки и самостоятельно провести награждение.

Игровые формы работы применяются не только в столичных музеях. Нижнетагильский музей-заповедник «Горнозаводской Урал» разработал целый ряд игровых программ для детей. Юные посетители от шести до четырнадцати лет могут посетить квест-игру «Вечные ценности». Выполнив задания, участники смогут определить, насколько хорошо они знают историю Нижнего Тагила.

Другой квест «В поисках подземных богатств» предлагает познакомиться с уральскими самоцветами, разными минералами и горными породами вместе с героем сказа П.П. Бажова «Синюшкин колодец».

Еще один минералогический квест «Загадки уральского малахита» предлагает узнать больше о малахите в экспозиции малахитового зала музея природы.

Кубанские музеи также работают в русле использования современных технологий.

В 1904 году Федором Акимовичем Коваленко была основана Екатеринодарская картинная галерея. В настоящее время музей ведет активную выставочную деятельность, участвует в международных, российских, региональных и краевых творческих акциях.

Произведения из фондов музея с большим успехом экспонировались во многих странах мира. Коллекция русского авангарда была показана в Третьяковской галерее, выставлялась в Амстердаме, Барселоне, Берлине, Вене, Лиссабоне, Лондоне и других городах. Коллекция ксилографии «укие-э» побывала в Японии. По программе «Краевой художественный музей – жителям Кубани» передвижные выставки музея уже много лет работают в городах и районах края [8].

В 2007 году при учреждении открылся информационно-образовательный центр «Русский музей: виртуальный филиал».

Сегодня возникла необходимость обновления экспозиций на началах современных достижений музейного

дела. Музейная статистика ККХМ показывает, что редкий посетитель приходит сегодня дважды на одну и ту же выставку. Новинки и иногородние выставочные проекты закономерно привлекают большее внимание, чем экспонаты, знакомые с детства.

В Краснодарском художественном музее найдено решение этой проблемы. Экспозиции «гостей» часто дополняются произведениями из фондов музея, что заставляет зрителя по-новому взглянуть на музейную коллекцию и, конечно, ставит новые интересные задачи перед служителями фондов, куратором и экспозиционером выставки. Ярким примером такого современного творческого подхода был лучший в 2005 году выставочный проект «Мир героев. Миф и реальность», показанный Государственным Эрмитажем. Первое впечатление – самое сильное и определяющее, поэтому в преддверии экспозиции гостей на первом этаже музей развернул свою выставку из произведений, попавших в его фонды на рубеже 1920–30-х годов из Эрмитажа, предоставив партнерам выставочные залы на втором [9].

В коллекции ККХМ было ярко представлено искусство Западной Европы XVI – XIX веков, озаглавленное расцветом живописи Голландии, Фландрии, Испании. Выставка Краснодарского музея была призвана вводить зрителей в содержание темы, задавать общий тон. Одновременно, зрители смогли прочувствовать богатство коллекции ККХМ [10].

Интересный опыт сотрудничества музея произошел в 2010 году – все основные площади музея были предоставлены масштабному выставочному проекту «Самураи. ART of WAR».

Организатором его стало фестивальное движение ETHNOLIFE. Выставка проходила при поддержке Общества «Россия – Япония», Российского союза боевых искусств и Департамента культуры Краснодарского края. Общая философия проекта продиктовала неповторимый облик выставки, оригинальное дизайнерское решение ее пространства. Стены и пол были застелены строгой черной тканью, став огромным выставочным подиумом для погружения зрителей в тему. Благодаря этому гости выставки попадали в атмосферу средневекового японского замка, в ставку военачальника, буддистский храм, городские кварталы Киото, в дом самурая.

Для выделения функциональных зон выставки использовался сугубо архитектурный прием – разноуровневое расположение экспонатов в залах, использование ширм. Экспозиция была дополнена специально разработанным мультимедийным сопровождением: фильмом о технологии изготовления японского меча, слайд-шоу об искусстве и традициях Японии.

Отличительными особенностями интерактивно-выставочного проекта «Самураи. ART of WAR» явились культурная программа и оригинально и методично проводимая реклама, которые стали своеобразным продолжением выставочного пространства уже вне музея. Краснодарский художественный музей настоял на организации отдельной зоны проекта – самураи и казачество, где были представлены произведения из фондов ККХМ, частных коллекций Краснодара – со сравнительной экспозицией оружия, обмундирования, предметов военного быта и историческим анализом культур самураев и казаков. Образцы традиционной японской гравюры «Самураи. ART of WAR» соседствовали с уникальной коллекцией ксилографии XVIII–XIX веков из фондов ККХМ имени Ф.А. Коваленко. Все это превратило посещение выставки в значимое культурное событие [11].

Примером современного подхода к организации пространства стали выставки в стенах ККХМ компании «Центр Евро-Арт» в рамках международного выставочного проекта «Имена, которые покорили мир»: 2008 год – «Сны разума. Гойя и Дали» – шедевры из знаменитых графических серий – «Капричос» Франсиско Гойи и последней серии в творчестве Сальвадора Дали; 2011 год – «Сальвадор Дали. Священное послание» – масштабная графическая серия иллюстраций Дали к Ветхому и Новому Завету; 2012 год – «Рапсодия страсти» – рисунки, офорты и литографии Пабло Пикассо и Сальвадора Дали; 2014 год – «Время ангелов» – шедевры английской гравюры XVIII в. из всемирно известного цикла «Библия Маклина» [12].

Организация этих выставочных проектов потребовала разработки конструкторских, технических, навигационных и дизайнерских решений, работы небольшого коллектива высоко профессиональных сотрудников – искусствоведов, художника, дизайнера, специалиста в области новых технологий, которые и создали неповторимый облик выставки. При выделении смысловых зон выставки интересные решения были найдены благодаря профессиональному использованию света: декоративный сценический свет образовывал локальные световые пятна, привлекал внимание посетителей, делил пространство экспозиции. В организации выставочного пространства активно использовались разнообразные элементы декоративного оформления: свечи, искусственные или живые цветочные и фруктовые композиции.

Сегодня входят в моду технические выставки. Медиа-новинки интересны для посетителя, поэтому выставочные площади ККХМ дополнены виртуальным пространством с использованием сенсорных панелей и интерактивной книги «Хроника музейной жизни. Страницы истории».

Реализация долгосрочной краевой целевой программы «Культура Кубани» при целенаправленном финансировании проектов администрацией Краснодарского края позволяет активно пополнять музейные фонды.

В 2010–2013 годах приобретены работы народного художника России В.В. Коробейникова, заслуженного художника России, Героя труда Кубани Г.А. Булгакова, заслуженного художника России С.Д. Воржева, художника, педагога и общественного деятеля В.А. Пташинского и ряда других авторов.

В 2017–2018 годах музей организовал и провел более 120 выставок. В 2017 году особое внимание посетителей привлек выставочный проект «Все профессии важны...», который включал в себя более 100 работ из фондов музея и частных коллекций. Посетители увидели произведения живописи, графики, скульптуры, декоративно-прикладного искусства, изображающие трудовые будни людей разных профессий. Выставка была дополнена интерактивными зонами и играми [13].

Выставка «Музейные истории, или Посторонним вход разрешен!», реализованная в 2018 году, позволила заглянуть за закрытые двери. Содержание выставки – истории поступления, имена создателей и коллекционеров, открытия, сделанные реставраторами и научными сотрудниками [14].

Краснодарский краевой художественный музей имени Ф.А. Коваленко продолжает активную культурно-просветительскую деятельность, являясь одним из центров культурной жизни кубанской столицы.

Краснодарский государственный историко-археологический музей-заповедник был основан в 1897 году известным краеведом, статистиком Евгением Дмитриевичем Фелицыным.

В музее проводится большая работа, охватывающая различные сферы музейной деятельности. Принимают посетителей постоянные выставки «Регалии и реликвии Кубанского Казачьего войска», «Кубань в годы Великой Отечественной войны» и другие. Но проблема создания постоянной музейной экспозиции, которая представила бы наш край от древности до современности еще не решена [15].

В тоже время КГИАМЗ им. Е.Д. Фелицына стремится включать в музейные выставки, имеющиеся современных технологий, в виде сенсорных информационных киосков и экранов которые способны представить краткую информацию, как по основным темам выставок, так и об отдельном музейном предмете. Во время проведения крупных музейных акций и праздников, музей предлагает демонстрацию возможностей интерактивной карты

Краснодарского края, которая при работе раскрывает археологическую историю края, период появления казачков на Кубани и основания города, военную историю и информация по природе и экологии Кубани.

Сегодня внедрение современных технологий в музее, вызывает большой интерес у молодежи, для которой эти технологии стали неотъемлемой частью жизни. На наш взгляд этот подход необходим для большего привлечения посетителей. В качестве примера представлю несколько таких выставок. Большой интерес вызвала выставка «От парашюта до катамарана и танка: механизмы Леонардо да Винчи».

Великая Отечественная война – одна из самых трагических страниц в истории нашей Родины. Впервые представлены музейные коллекции: форма, оружие советских и немецких войск, личные вещи, редкие исторические документы, фотографии государственного архива и центра документации новейшей истории Краснодарского края об участии кубанцев в сражениях Великой Отечественной войны. Нас встречают обычные предметы – мебель, книги любимых авторов, патефон или радиотарелка, из которой вскоре раздастся сообщение о начале войны. Речь Заместителя Председателя Совнаркома и Наркома иностранных дел В.М. Молотова о вероломном нападении гитлеровской Германии на Советский Союз можно послушать по довоенному телефону.

Выставка насыщена большим количеством различных образцов оружия противоборствующих сторон, уникальной является коллекция холодного оружия (шашки, кинжал), принадлежавшего бойцам 4-го гвардейского кавалерийского казачьего корпуса. Неизменный интерес у посетителей вызывает воссозданный интерьер партизанской землянки, трофейные вещи, мотоцикл BMW.

В зале Победы демонстрируется уникальный памятник истории – Книга Памяти, фильм студии документальных фильмов о великой Победе советского народа.

Музеем разработана виртуальная экскурсия по этой экспозиции [16].

В январе 2021 года в музее открылась интерактивная выставка «Мировые шедевры. Исторические личности». В ней используется технология дополненной реальности, очень популярная во многих музеях страны. Камера смартфона или планшета поможет посетителю ближе познакомиться с историческим деятелем, посмотреть небольшой видеосюжет. Кроме того, в залах представлены 3D скульптуры известных личностей из разных музеев мира [17].

Новая выставка «Диаскоп. Копирка. Цой», посвящен-

ная 100-летию образования СССР, открылась в музее в декабре 2022 года. В девяти локациях представлены 100 подлинных экспонатов эпохи. Интерактивная часть выставки состоит из иммерсивных фотозон, локаций с демонстрацией советских телепередач и мультфильмов, аудиозоной с советскими наушниками и популярной музыкой, прикладными локациями с «копиркой» и диа-скопом [18].

Во многих музеях используются мультимедиа технологии, например, тач-скрины с текстами пояснений к экскурсиям и экспонатам, звуковая аппаратура для воспроизведения дополнительных эффектов, проектор для просмотра фильмов, но в век технологий этого недостаточно для современного человека. Одной из самых эффективных и производящих впечатление является голография.

Голография – это набор технологий для точной записи, воспроизведения и переформирования волновых полей оптического электромагнитного излучения, особый фотографический метод, при котором с помощью лазера регистрируются, а затем восстанавливаются изображения трехмерных объектов, в высшей степени похожие на реальные [19].

Вероятно, не все музейные предметы можно продемонстрировать объемно или как они изображались ранее, но голографическая экспозиция может включать в себя голограмму динозавров в натуральную величину; голограмму подводного мира и его обитателей; голограмму черноморских и кубанских казаков, их боевых подвигов в военных кампаниях конца XVIII – начала XX в.

Еще одной мультимедийной технологией, которая усилит воздействие на посетителя от просматриваемых им экспозиций, является внедрение VR-очков.

Это внедрение очень дорогостояще, так как помимо затрат на покупку самих очков, также требуется выделение отдельного помещения для лучшей работы приборов – гироскопа, акселерометра и магнитометра, – то есть в итоге более качественно воспроизводимой виртуальной реальности. Тематикой погружений в другую реальность естественно остается история. В итоге, приобретая VR-очки, мы получаем своеобразную «машину времени», которая позволит нам в полной мере погрузиться в различные эпохи, позволяя посетителю ощутить присутствие там.

Такой подход оказывает воздействие на эмоциональное восприятие, т.е. вызывает непосредственную реакцию. Данный метод даст возможность сблизить посетителя с миром экспонатов. Экспозиция приобретет совершенно новый образ, сочетая в себе познание с раз-

влечением [20, с. 56–58].

Использование предложенных современных форм работы поможет построить более интересную современную экспозицию, что будет способствовать популяризации музея, укреплению его имиджа, обеспечит высокий уровень коммуникации музейного предмета, посетителя и музейного работника, что усилит восприятие музея как социокультурного центра района. Это привлечет внимание меценатов и спонсоров с целью решения имеющихся в музее финансовых затруднений.

Современный мир требует других ритмов, другого темпа жизнедеятельности, другой быстроты реакции. Сегодня в музей хлынул поток новых технологий и новых практик. Вопрос их освоения, конечно, остается, но есть множество удачных примеров в России и за рубежом, совершенно неожиданных технологических прорывов, которые мы наблюдаем в музеях. Используя цифровые методы музей способен организовать прямые эфиры и вебинары на интересные аудитории темы, тематические онлайн-площадки, викторины в чат-ботах и т.п.

Таким образом можно говорить, что сейчас все музеи используют новейшие технологии, однако нельзя забывать, что для этого должна быть сформирована грамотная стратегия. Для современных музеев крайне важно привлечение как можно большего количества посетителей, для этих целей используются различные интерактивные элементы, которые привносят в музейную деятельность «глоток свежего воздуха». Музей перестает быть местом, где люди со скукой глядят на экспонаты. Современные музеи становятся уникальными учреждениями, в которых образовательная составляющая тесно граничит с развлекательной. Именно к такому положению дел стремятся музеи по всей стране, используя все многообразие форм работы с посетителями всех возрастов, действуя в рамках коммуникационной парадигмы.

Музеям принадлежит особое место в формировании исторической памяти и обеспечении преемственности культурно-исторического развития. Из века в век они играют все большую роль в духовной жизни общества, в просвещении, образовании и нравственно-эстетическом воспитании людей, в информационных и коммуникативных процессах. Музеи обладают огромным культуросозидающим потенциалом, способны решать кардинальные задачи духовного развития общества. Однако наличие в хранилищах музеев миллионов бесценных экспонатов само по себе не гарантирует успех. Необходима научно-осмысленная социально-педагогическая и социально-культурная деятельность, которая донесла бы до сознания разных групп населения это духовное богатство.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Ключкина А.И. культурно-образовательная деятельность современного музея: работа с целевыми группами. Музеи XXI века: Сборник материалов конференции. Симферополь: Бизнес-Информ, 2015.
2. Федеральный закон "О Музейном фонде Российской Федерации и музеях в Российской Федерации" от 26.05.1996 N 54-ФЗ. URL: [https://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_10496/](https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_10496/) (дата обращения 10.11.22) – Текст: электронный.
3. Юренева Т.Ю. Музееведение: Учебник для высшей школы. Академический проект. – Текст: непосредственный. – М.: – 2003. – 427 с.
4. Глаголев М.В. Нематериальные культурные ценности в современной информационной среде (в контексте культурологического подхода). – Текст: непосредственный. – // Музей и нематериальное культурное наследие. Вып. 6. Сост. И. М. Коссова. М.: «ИКАР», 2005.
5. Гнедовский М. Б., Дукельский Ю. В. Музейная коммуникация как предмет музееведческого исследования. – Текст: непосредственный. – // Музейное дело: музей – культура – общество: сб. науч. тр. М., 2012. 232 с.
6. Логвина Е. В. Историческая реконструкция событий одна из форм событийного туризма // Геополитика и экогеодинамика регионов. 2020. Том 6 (16). Вып. 2.
7. Алексеева, Н.Д., Рябова, Е.В. Квест-экскурсия как инновационная форма экскурсионной деятельности/ Н.Д. Алексеева, Е.В. Рябова // Вектор науки ТГУ. Серия: Педагогика, психология. 2015. № 1 (20).
8. Краснодарский краевой художественный музей имени Ф.А. Коваленко. 1904 – 2012. Страницы истории. – Текст: непосредственный. – Краснодар, 2012. С. 4.
9. В Краснодаре проходит выставка в рамках проекта «Эрмитаж - Югу России». URL: <https://www.yuga.ru/news/58098/> (дата обращения 10.11.22) – Текст: электронный.
10. Мазный Н.В., Поляков Т.П., Шулепова Э.А. Музейная выставка; история, проблемы, перспективы. – Текст: непосредственный. – М.: –2017. – 97 с.
11. ART of WAR. Самураи. URL: <http://oldkultura.krasnodar.ru/press-centr/novosti/v-hudozhestvennom-muzee-projdu-tvorcheskije-vstrechi-s-prodyuserom-i-avtorom-proekta-samurai-art-of-war-v-krasnodare-georgiem-aistovim> (дата обращения 10.11.22) – Текст: электронный.
12. Сны разума» Ф. Гойи и С. Дали в Музее имени Ф.А. Коваленко. URL: <http://museum.ru/N33118> (дата обращения 10.11.22) – Текст: электронный; Кочеткова С. Библиейские сюжеты Марка Шагала выставили в Краснодаре <https://www.yuga.ru/news/175474/> (дата обращения 10.11.22) – Текст: электронный.
13. Все профессии важны. . . URL: <http://museum.ru/N65147> (дата обращения 10.11.22) – Текст: электронный.
14. Музейные истории, или Посторонним вход разрешен! ИА «ВК Пресс» Краснодар. URL: <https://www.vkpress.ru/otdyh/meropriyatiya/vystavki/muzeynye-istorii-ili-postoronnim-vkhod-razreshen/?id=121035> (дата обращения 10.11.22) – Текст: электронный.
15. Новиков П.В. Собрание знамен из коллекции Регалий Кубанского казачьего войска. URL: // <https://felicina.ru/nauka/sobranie-znamen-iz-kollekcii-regalij-kubanskogo-kazachego-vojska/> (дата обращения 10.11.22) – Текст: электронный.
16. Кубань в годы Великой Отечественной войны 1941–1945 гг. – Музей Фелицына. URL: <https://felicina.ru/expositions/kuban-v-gody-velikoj-otechestvennoj-vojny-1941-1945-gg/> (дата обращения 10.11.22) – Текст: электронный.
17. В музее Фелицына начала работу интерактивная выставка «Мировые шедевры. Исторические личности» – Городская афиша. Краснодар. URL: <https://cityposter.ru/news/v-muzee-felicyna-nachala-rabotu-interaktivnaya-vystavka-mirovye-shedevry-istoricheskie-lichnosti> (дата обращения 10.11.22) – Текст: электронный.
18. Диаскоп. Копирка. Цой. URL: <https://felicina.ru/> дата обращения 10.11.22) – Текст: электронный.
19. Курбатова Е.И., Схулухия Н.И., Бобрицкая Е.И., Анисимова Н.Г., Шаров Д.Д., Стафеев С.К. Голограмма как музейный предмет: от современных выставочных практик к понятию музеальности. Музей. 2021. № 12. URL: <https://panor.ru/articles/gologramma-kak-muzeynuuy-predmet-ot-sovremennykh-vystavochnykh-praktik-k-ponyatiyu-muzealnosti/76517.html> (дата обращения 10.11.22) – Текст: электронный.
20. Емец С.Г. Использование виртуальных технологий в музейной сфере на примере выставки «Путешествие во времени. Генуэзская Солдайя» // Русь – Европа – Причерноморье – Византия. Сборник научных статей. Симферополь, 2021. С. 56 – 58.

© Акоева Наталья Борисовна (akoeva\_nata@mail.ru).

Журнал «Современная наука: актуальные проблемы теории и практики»