DOI: 10.58168/MIST2026_733-738
УДК 004

ТРАНСФОРМАЦИЯ ПАССИВНОГО ОСМОТРА В ИНТЕРАКТИВНЫЙ КВЕСТ: ПРОЕКТИРОВАНИЕ ИГРОВОЙ ЭКОСИСТЕМЫ МУЗЕЯ НА ОСНОВЕ ГИБРИДНОЙ ПЛАТФОРМЫ

С.А. Врагов[1], М.С. Ступниченко[1]

[1]ФГБОУ ВО «Воронежский государственный лесотехнический университет имени Г.Ф. Морозова»

Аннотация. В статье описывается решение проблемы привлечения молодежи в классические музеи, с помощью использования современных технологий и разработки интерактивных сценариев (формат взаимодействия с посетителями – интерактивные квесты). Проанализированы потребности как посетителей, так и представителей отрасли, приведен пример архитектуры реализации гибридной платформы. Сделаны выводы об ожидаемом эффекте от внедрения подобной системы, включая рост популярности музея и возможности для неформального образования.

Ключевые слова: гибридная платформа, геймификация, интерактивные квесты, пользовательский опыт, неформальное образование.

TRANSFORMATION OF PASSIVE EXAMINATION INTO AN INTERACTIVE QUEST: DESIGN OF A GAME ECOSYSTEM OF A MUSEUM BASED ON A HYBRID PLATFORM

S.A. Vragov[1], M.S. Stupnichenko[1]

[1]Voronezh State University of Forestry and Technologies named after G.F. Morozov

Abstract. The article describes a solution to the problem of attracting young people to classical museums, using modern technologies and developing interactive scenarios (interactive quests as a format for interaction with visitors). The article concludes that the implementation of such a system will have the expected effect, including increased museum popularity and opportunities for informal education.

Keywords: hybrid platform, gamification, interactive quests, user experience, and informal education.

© Врагов С. А., Ступниченко М. С., 2026

Введение

Сейчас молодёжь всё реже ходит в классические музеи. Почему? Потому что форма подачи материала часто устарела. А людям хочется чего-то современного, интерактивного. Это не просто моё мнение – такие данные есть в официальной статистике. Например, в статье «Сравнение интересов по возрастам» от аналитического центра НАФИ (2023 год) говорится, что россияне старше 55 лет интересовались классическими музеями почти в два раза чаще, чем молодёжь. Конкретные цифры: художественные музеи – 64% у старших против 31% у молодых (18–24 лет), исторические – 53% против 22%, музеи-парки – 53% против 20%. В той же статье НАФИ прямо рекомендовал создавать интерактивные музеи и оцифровывать всё для людей до 35 лет. Потому что молодёжь предпочитает технические (33% в группе 35–44 лет) и необычные музеи (27%). ВЦИОМ тоже зафиксировал: музеи и выставки (часто с современными элементами) посещают 51% молодых людей 25–34 лет. И за 30 лет аудитория выросла в полтора раза именно за счёт креативных форматов.

Значит, цифровые элементы реально повышают интерес молодёжи к музеям.

Обзор инструментов для разработки квестов

Главная проблема при создании и цифровых, и обычных квестов – это высокая цена. Возьмём старый формат, который до сих пор встречается во многих организациях. Обычно это брошюрка с картой, где отмечены локации, и вопросами, на которые надо ответить. Такой формат стоит дорого. Почему? Нужен человек, который разработает квест с нуля – без шаблонов и готовых решений. Потом дизайн бумажной версии, печать, управление поставками. Всё это время и деньги.

Некоторые очень крупные музеи делают свои собственные цифровые решения. Это помогает охватить больше пользователей, даёт возможность интерактивно взаимодействовать с окружением. Но стоимость и время разработки вырастают в разы. Да и чтобы потом редактировать контент, нужны серьёзные технические навыки.

Гибридная платформа, о которой мы говорим в этой статье, призвана решить эти проблемы. У неё две части – программное обеспечение для оператора и для посетителя. Для конечных пользователей она остаётся удобной, а для сотрудников музея (операторов) тоже улучшает опыт использования. Платформа даёт готовый дизайн, шаблоны квестов, возможность анализировать статистику.

И всё это существенно удешевляет разработку. Получается, что единая гибридная платформа становится основой для настоящего переворота в музеях. Вместо классического осмотра экспозиции – система неформального образования с элементами геймификации. И всё это благодаря простому и быстрому созданию интерактивных квестов.

Описание концепции платформы

Предлагаемая система будет состоять из двух отдельных программ, синхронизированных через API и базу данных. Для оператора это программное обеспечение будет представлено в формате desktop-приложения, это формат выбран как наиболее удобный для установки на компьютер, за которым будет работать ответственный специалист, важной особенностью концепции является возможность создания новых учетных записей для одной организации с разными правами доступа, это наиболее актуально для больших музеев, где над геймификацией может работать целая команда разработчиков. Вторая часть синхронизированной системы представлена в виде мобильного приложения для операционной системы Android для посетителей.

Пользовательский опыт

Сценарий работы для оператора: после установки и первого запуска приложения работник создает новую организацию, ему присваиваются права администратора организации. Он имеет возможность создавать новые учетные записи или одобрять уже созданные под конкретную роль. Пользователи приложения получают возможность использования готовых шаблонов, просмотра статистики по уже выложенным квестам, загрузке медиа контента. Простой интерфейс позволит уменьшить порог входа, и позволит сотрудникам музеев без специальных технических навыков создавать цифровые квесты.

Сценарий работы для посетителей: после установки и запуска мобильного приложения пользователь получает возможность участия в квестах, для этого он может либо найти нужную организацию в поисковике, либо отсканировать QR код. Ключевой особенностью концепции интерактивных квестов в рамках приложения является то, что ответ на любой вопрос из квеста можно найти вокруг себя (в противном случае мы провоцируем посетителя обратиться к интернет-ресурсам), но, чтобы найти ответ пользователь нужен найти нужную локацию, для этого используются QR-коды, находящиеся в пространстве музея. Таким образом, стандартный сценарий прохождения квеста может выглядеть следующим

образом: сканируем стартовый код -> получаем подсказку для перемещения в следующую локацию -> сканируем код -> получаем вопрос -> отвечаем на него (в зависимости от правильности получаем баллы) -> получаем следующею подсказку.

Заключение

При внедрении интерактивных механик взаимодействия с музейным пространством ожидается увеличение интереса со стороны молодежи, повышение уровня запоминания информации. Предлагаемая платформа создает возможность для разработки новых неформальных образовательных программ и уникальных сценариев для организаций в независимости от их масштаба и бюджета. Для музеев платформа будет иметь следующие преимущества: снижение затрат на разработку и поддержание интерактивных механик взаимодействия с посетителями, высокую масштабируемость, моментальную аналитику о предпочтениях посетителей.

Список литературы

1. Барабошина, В. В. Мобильные приложения для музеев: отечественный опыт / В. В. Барабошина // Многомерность общества: цифровой поворот в гуманитарном знании 3-й молодежный конвент : материалы международной студенческой конференции, Екатеринбург, 14–16 марта 2019 года. – Екатеринбург: Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина, 2019. – С. 43-46. – EDN RCHDLD.

2. Гордин, В. Э. Музейный маркетплейс: гибридные форматы онлайн- и оффлайн-продуктов музеев / В. Э. Гордин, И. А. Сизова. – М.: НИУ ВШЭ, 2023. – 272 с.

3. Как выбрать интерактивное оборудование для музея: игры и квесты // Axe-Tech. – 2025. – URL: https://axe-tech.ru/news_and_article/uroki-po-istorii-i-patrioticheskomu-vospitaniyu-s-ispolzovaniem-interaktivnyh-dosok-i-drugogo-multimedijnogo-oborudovaniya2/ (дата обращения: 01.02.2026).

4. Козлова, А. С. Современная отечественная практика работы мобильных приложений в музее / А. С. Козлова // Скиф. 2019. №7 (35). – URL: https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennaya-otechestvennaya-praktika-raboty-mobilnyh-prilozheniy-v-muzee (дата обращения: 01.02.2026).

5. Ноль, Л. Я. Информационные технологии в деятельности музея : учебное пособие для студентов высших учебных заведений, обучающихся по специальности 021000 - Музеология / Л. Я. Ноль ; Федеральное агентство по образованию, Гос. образовательное учреждение высш. проф. образования Российский гос. гуманитарный ун-т, Фак. истории искусства, Каф. музеологии. – Москва : Российский гос. гуманитарный ун-т, 2007. – 203, [1] с. : ил., табл. : 21 см.; ISBN 978-5-7281-0966-2.

6. Россияне старше 55 лет интересуются музеями в 7 раз чаще, чем молодежь // НАФИ. – 2023. – URL: https://nafi.ru/analytics/rossiyane-starshe-55-let-interesuyutsya-muzeyami-v-razy-chashche-chem-molodezh/ (дата обращения: 01.02.2026).

7. Тренды культурного досуга: 1992 – 2022 гг. // ВЦИОМ. – 2022. – URL: https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/trendy-kulturnogo-dosuga-1992-2022 (дата обращения: 01.02.2026).

References

1. Baraboshina, V. V. Mobile Applications for Museums: Domestic Experience / V. V. Baraboshina // Multidimensionality of Society: The Digital Turn in Humanities Knowledge, 3rd Youth Convention: Proceedings of the International Student Conference, Yekaterinburg, March 14–16, 2019. – Yekaterinburg: Ural Federal University named after the first President of Russia B. N. Yeltsin, 2019. – pp. 43-46. – EDN RCHDLD.

2. Gordin, V. E. Museum Marketplace: Hybrid Formats of Online and Offline Museum Products / V. E. Gordin, I. A. Sizova. – Moscow: HSE University, 2023. – 272 p.

3. How to Choose Interactive Equipment for a Museum: Games and Quests // Axe-Tech. – 2025. – URL: https://axe-tech.ru/news_and_article/uroki-po-istorii-i-patrioticheskomu-vospitaniyu-s-ispolzovaniem-interaktivnyh-dosok-i-drugogo-multimedijnogo-oborudovaniya2/ (accessed: 01.02.2026).

4. Kozlova, A. S. Contemporary Domestic Practice of Using Mobile Applications in Museums / A. S. Kozlova // Skif. 2019. No. 7 (35). – URL: https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennaya-otechestvennaya-praktika-raboty-mobilnyh-prilozheniy-v-muzee (accessed: 01.02.2026).

5. Nol, L. Ya. Information Technologies in Museum Activities: A Textbook for Students of Higher Educational Institutions Enrolled in Specialty 021000 - Museology / L. Ya. Nol; Federal Agency for Education, State Educational Institution of

Higher Professional Education Russian State University for the Humanities, Faculty of Art History, Department of Museology. – Moscow: Russian State University for the Humanities, 2007. – 203, [1] p. : ill., tables. ; 21 cm.; ISBN 978-5-7281-0966-2.

6. Russians Over 55 Are Interested in Museums 7 Times More Often Than Young People // NAFI. – 2023. – URL: https://nafi.ru/analytics/rossiyane-starshe-55-let-interesuyutsya-muzeyami-v-razy-chashche-chem-molodezh/ (accessed: 01.02.2026).

7. Trends in Cultural Leisure: 1992 – 2022 // VCIOM. – 2022. – URL: https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/trendy-kulturnogo-dosuga-1992-2022 (accessed: 01.02.2026).