

# Создание интерактивных игровых VR-приложений как способ визуализации и представления сложного исторического контента. Введение коллективом музея AR и VR приложений в пространство экспозиции

**Кривонос Ирина**

**Ученый секретарь ГБУК «Музей янтаря»**

XXVI Международная научно-практическая конференция АДИТ-2022:

«Актуальные вопросы цифровизации российских музеев»

Музей янтаря – это учреждение со сложной экспозицией, разделенной на два тематических раздела: естественно-научный и исторический, включающий всё: ювелирные и камнерезные произведения.



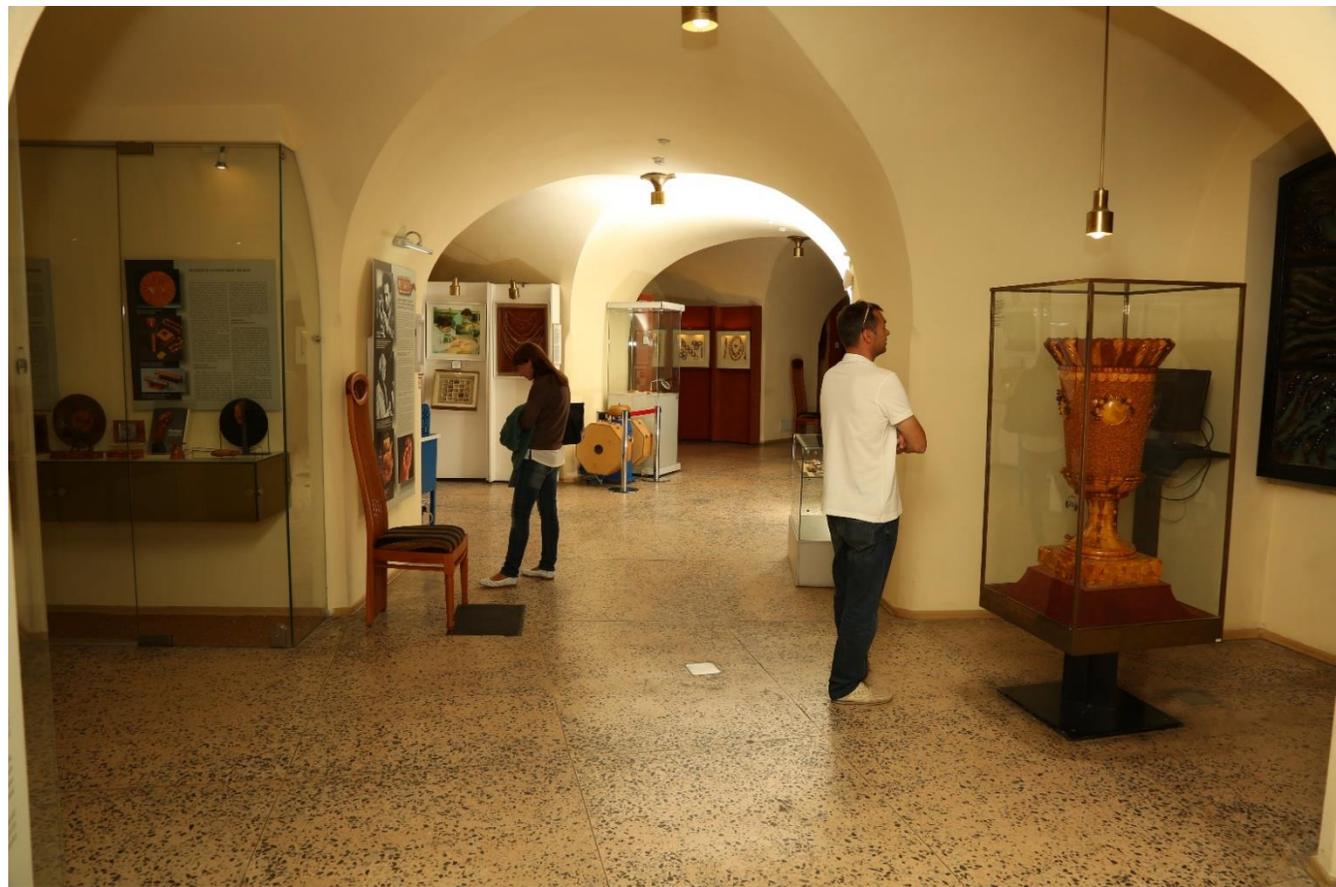
Часть тем в музее традиционно может восприниматься за счет своего эстетического багажа, то есть она просто красивая и привлекает внимание. Другая часть же требует от посетителя интеллектуального взаимодействия.



На помощь приходят тексты, точнее они традиционно приходили и все еще пользуются популярностью. Но эпоха текста уходит, он устаревает, восприятие постепенно отходит на второй план и не служит проводником смысла для всей аудитории.



Экспозиция естественно-научного и исторического типа, которая должна нести в себе знания без эмоциональной нагрузки, вполне подходит для такого спокойного типа повествования. Такую экспозицию уместно дополнять AR и VR приложениями.



# Варианты и идеалы

Есть способы построения дополнительных объектов, которые внутри коллектива музея сделаны быть не могут или почти не могут. Тогда приложение должна сделать сторонняя организация или специалист.

В идеальном сценарии мы предполагаем, что специалист, которого мы нанимаем для изготовления приложения погрузится в атмосферу экспозиции музея, исследует ее и будет следовать всем потребностям, которые возникают у аудитории и у пространства, где происходит работа приложения.

Естественно, что в процессе возникают издержки, когда надо либо переписывать и дополнять приложение или стараться менять условиях их использования в экспозиции. Эти вопросы могут решаться либо в пользу музея, либо в пользу разработчика.

В случае Музея янтаря, тестировщиками  
выступаю я и мои коллеги.

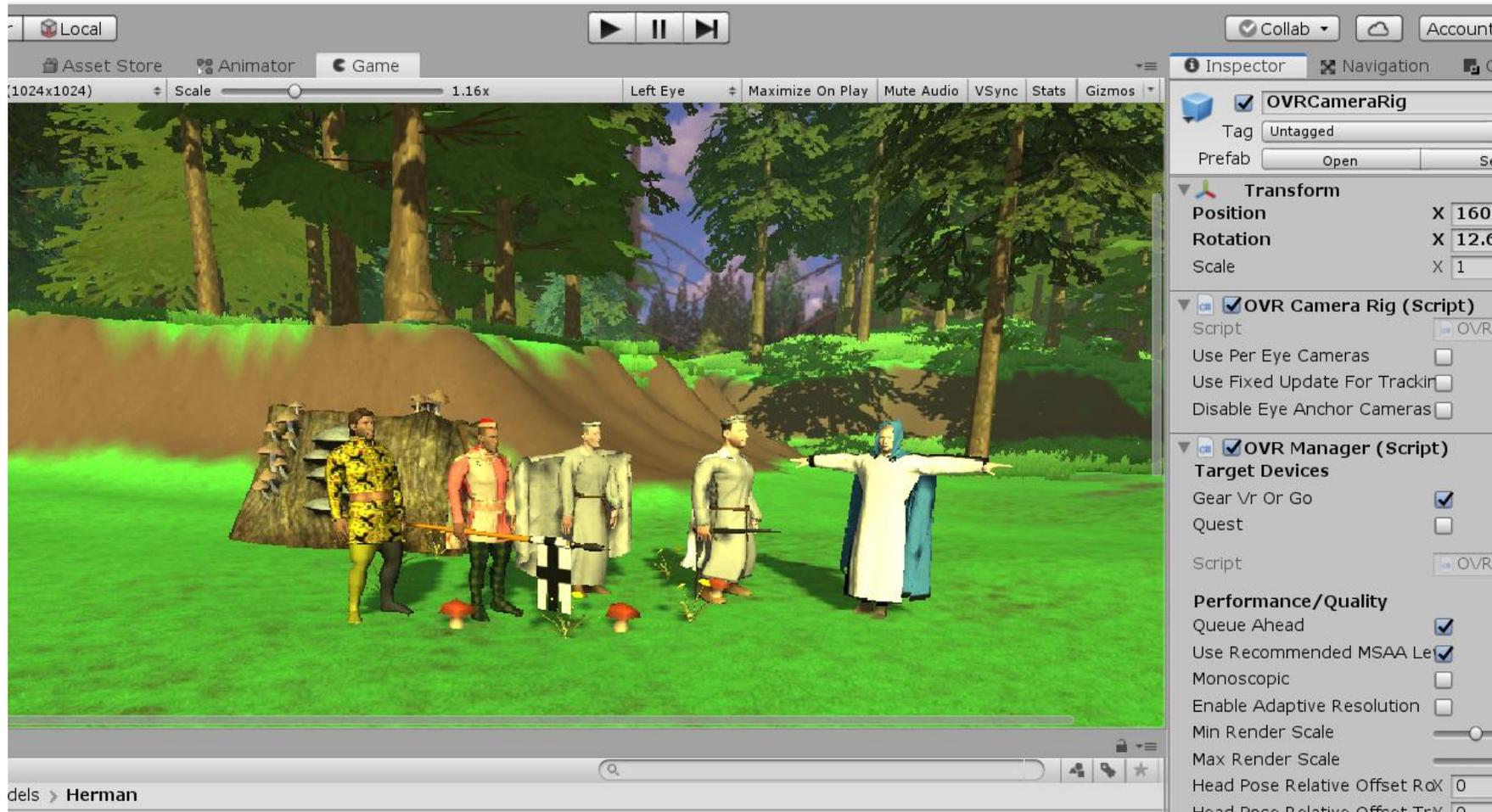


Что касается VR-приложения – тут немного другая ситуация – его привязка к экспозиции более масштабная





Так уже больше года назад я занялась разработкой темы: использование янтаря в 14 веке.



# Оборудование

