

Региональная открытая конференция
по научно-техническому творчеству школьников «Лабиринты наук»

Секция «Историческое моделирование»

**Настольная игра «Artмемориум» по постоянной экспозиции
Ярославского художественного музея
как способ продвижения музея в молодежной аудитории**

Бичерова Таисия Андреевна
Муниципальное образовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа
"Образовательный комплекс №33" "Центр образования- школа №18",
ученица 11 класса

Дороднова Елена Александровна
Муниципальное образовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа
"Образовательный комплекс №33" "Центр образования- школа №18",
учитель истории и обществознания

Ярославль 2025

Содержание

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. СОВРЕМЕННЫЙ МУЗЕЙ И ЕГО ПРОДВИЖЕНИЕ В МОЛОДЕЖНОЙ АУДИТОРИИ	5
1.1. РОЛЬ МУЗЕЯ В ТРАНСЛЯЦИИ ДУХОВНО-НРАВСТВЕННЫХ ЦЕННОСТЕЙ СОВРЕМЕННОЙ РОССИЙСКОЙ МОЛОДЕЖИ.....	5
1.2.ВОЗМОЖНОСТИ И ПЕРСПЕКТИВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В МУЗЕЙНОМ ДЕЛЕ	6
ГЛАВА 2. РАЗРАБОТКА НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ «АРТМЕМОРИУМ» ДЛЯ ПРИВЛЕЧЕНИЯ МОЛОДЕЖИ ЯРОСЛАВЛЯ В ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ МУЗЕЙ.....	7
2.1. ОПРОС СРЕДИ УЧЕНИКОВ 10 КЛАССА О ПОСЕЩЕНИИ МУЗЕЕВ В ГОРОДЕ ЯРОСЛАВЛЬ	7
2.2. СОЗДАНИЕ НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ «АРТМЕМОРИУМ» ПО КАРТИНАМ ПОСТОЯННОЙ ЭКСПОЗИЦИИ ХУДОЖЕСТВЕННОГО МУЗЕЯ.....	8
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	10
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	11
ПРИЛОЖЕНИЕ	13

ВВЕДЕНИЕ

На протяжении веков человечество хранит традиции предков и память об их достижениях. Сохранение памяти наследия и просвещение последующих поколений – одна из основных задач музеев.

Актуальность выбранной темы заключается в том, что на текущий день социально значимой проблемой является недостаточный уровень просвещения населения о наличии музеев в пространстве города. Такого рода учреждениям в связи с малым финансированием не всегда доступны традиционные способы продвижения, такие как телевидение, радио, наружная реклама, но при этом одной из основных задач современного музея остаётся приобщение к нему новых посетителей. Так, у учреждений культуры появилась потребность применять новые коммуникационные технологии.

По данным опроса ВЦИОМ, около 48% россиян посещали музеи в течение двух последних лет. Показатель посещения с 2018 года держится на уровне 44-48%, с 2008 года он был заметно ниже, достигая 23-38%. 40% россиян признались, что были в музее несколько лет назад, а 10% утверждают, что не были там никогда. Социологи также отмечают, что более, чем в два раза снизилась доля тех, у кого нет желания ходить в музеи (в 2009 году таких было 35%, в 2024 году - 14%). Вырос и процент людей, часто посещающих музеи (с 3% в 2009 году до 11% в 2024) [7]/ Все это может быть вызвано появлением такой акции как «Пушкинская карта» и развитием информационных технологий в музейном деле.

Проблемой нашего исследования, актуальной на сегодняшний день, является тот факт, что несмотря на богатую коллекцию Ярославского художественного музея, молодежная аудитория (18–35 лет) остается слабо вовлеченной в его культурное пространство. Традиционные форматы экскурсий и выставок воспринимаются как «скучные» или «несовременные», а цифровые события пока не стали системным решением. В результате:

- низкая посещаемость музеев молодежью;

- отсутствие интерактивного инструмента, который бы в игровой форме знакомил молодежь с экспозицией, делая искусство ближе и понятнее.

Молодежь потребляет контент через геймификацию (квизы, интерактивные проекты). Игра — привычный для них формат обучения и досуга. Настольная игра будет способствовать привлечению внимания молодежи в Ярославский Художественный музей.

Цель: Создание настольной игры «Artмемориум» по картинам, входящим в постоянную экспозицию Ярославского художественного музея с целью популяризации культурного наследия

Задачи:

1. Выявить причины отсутствия интереса молодёжи музейными выставками , проведение опроса учеников 10х классов средней школы № 18 по данной проблеме.
2. Проанализировать результаты опроса учеников 10х классов о частоте посещения музеев в Ярославле
3. Изучить современные технологии, способные привлечь молодежь в музеи
4. Отобрать материал из цифрового архива Ярославского художественного музея, который может быть использован при создании настольной игры «Artмемориум» по экспозициям Ярославского художественного музея
4. Разработать правила настольной игры «Artмемориум» по экспозициям Ярославского художественного музея

Объект исследования: музей как социокультурный институт и его стратегии, направленные на взаимодействие с молодежной аудиторией.

Предмет исследования: современные методы и инструменты продвижения музея среди молодежи, включая настольные игры.

Методы: анализ. анкетирование, систематизация, моделирование.

Практическая значимость: распространение настольной игры через Ярославский художественный музей, её продажа с целью популяризации музея.

ГЛАВА 1. СОВРЕМЕННЫЙ МУЗЕЙ И ЕГО ПРОДВИЖЕНИЕ В МОЛОДЕЖНОЙ АУДИТОРИИ

1.1. РОЛЬ МУЗЕЯ В ТРАНСЛЯЦИИ ДУХОВНО-НРАВСТВЕННЫХ ЦЕННОСТЕЙ СОВРЕМЕННОЙ РОССИЙСКОЙ МОЛОДЕЖИ

Музей – это особое культурное пространство, позволяющее осознать свою индивидуальность и выйти обновленным. Российские музеи, адаптируясь к современным реалиям и потребностям молодежи, ищут новые формы сохранения культурного наследия. Музейное дело традиционно сохраняет, познает и представляет культурное наследие через экспонаты и программы. [3]. Наряду с указанными функциями музей как особый социокультурный институт также реализует функцию организации свободного времени: которая является производной от образовательно-воспитательной функции.[6]. Например, посещения музеев Ярославской области в новогодние праздники 2024 года увеличилось. Тогда сообщалось, что музеи посетило около 90 тысяч человек. Ярославский государственный историко-архитектурный и художественный музей-заповедник — 47 тысяч человек. Ярославский художественный музей — около 18 тысяч. Переславский музей-заповедник и Рыбинский музей-заповедник — по 5,6 тысячи человек. Литературно-мемориальный музей-заповедник Н. А. Некрасова «Карабиха» — 1,6 тысячи человек. Угличский государственный историко-архитектурный и художественный музей — более 11 тысяч гостей.[2][7]

В идеальном варианте у музея должна быть разработана концепция представления музейных коллекций, в том числе и для молодежи. Так, музей не просто является институтом, сохраняющим те предметы, которые имеют культурное значение, но становится значимой коммуникативной площадкой, в рамках которой осуществляется деятельность культурного и просветительского характера. Роль музея состоит в трансляции значимых для общества духовно-нравственных ценностей, формировании культурной идентичности[.

1.2. ВОЗМОЖНОСТИ И ПЕРСПЕКТИВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В МУЗЕЙНОМ ДЕЛЕ

В эпоху цифровых технологий и мгновенного доступа к информации музеи сталкиваются с вызовом: как остаться актуальными для поколения, выросшего на TikTok, YouTube и видеоиграх? Молодежь ищет не просто пассивное созерцание экспонатов, а эмоции, взаимодействие и возможность стать частью истории. Решение этой задачи — геймификация, которая превращает музейное пространство в увлекательную игровую площадку. Геймификация — это внедрение игровых механик в неигровые контексты. Для музеев это означает:

Вовлечение через действие: посетители не просто слушают экскурсовода, а решают головоломки, ищут артефакты или управляют симуляторами.

Обучение через развлечение: исторические факты усваиваются легче, если поданы в форме квеста или интерактива. Социальный аспект: совместное прохождение заданий сплачивает группы и создает позитивные воспоминания [5] Организация и проведение таких выставок и концертов, обсуждение и анализ различных культурных явлений, будут способствовать развитию критического мышления граждан России (особенно молодежи) и более глубокому пониманию культурных процессов, идущих в стране [1].

После анализа всей собранной информации мы решили, что наилучшим способом для привлечения молодежи в Ярославский художественный музей-это создание собственной настольной игры, которая будет вдохновлена постоянной экспозицией. В игре мы применим возможности ChatGPT и нейронных сетей, что позволит сделать уникальную и оригинальную игру.

ГЛАВА 2. РАЗРАБОТКА НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ «ARTМЕМОРИУМ» ДЛЯ ПРИВЛЕЧЕНИЯ МОЛОДЕЖИ ЯРОСЛАВЛЯ В ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ МУЗЕЙ

2.1. ОПРОС СРЕДИ УЧЕНИКОВ 10 КЛАССА О ПОСЕЩЕНИИ МУЗЕЕВ В ГОРОДЕ ЯРОСЛАВЛЬ

По последним официальным данным, в России насчитывается более трех тысяч музеев, включая филиалы и структурные подразделения, причем наибольшее их количество находится в Центральном федеральном округе. Мы решили провести исследование и выяснить, как часто ученики средней школы № 18 города Ярославля посещают музеи. Ученикам 10 «А» и «Б» класса было предложено ответить на 10 вопросов. По данным опроса можно сказать, что около 45,5% подростков посещает музей всего 1-2 раза в год, но также много людей (22,7%) ответило, что не посещают музей. Меньше всего людей посещают музей 1 или несколько раз в месяц - 13,6%, но даже несмотря на это можно сказать, что ученики 10 класса довольно активно посещают музеи, стабильно 1-2 раза в год. Согласно результатам опроса 54,5% учащихся считают, что для повышения посещаемости музеев необходимо сделать выставки более интересными. Как показал опрос, большая часть опрошиваемых (72,7%) ходят в музей с педагогом и классом, что говорит о возможности уже в школе посещать выставки и музеи. По вопросу мы выяснили, что наибольший интерес вызывают музеи искусства, 45,5% опрошенных проголосовали на него. Такая статистика говорит о популярности музеев искусства среди молодежи. Также такие музеи, как «Природы» и «Науки и техники» заинтересовали 22,7% учащихся.

Большинство человек проголосовало за то, что их побуждает ходить в музей интерес к культуре и природе, а также специальные выставки и мероприятия. Анализируя результаты опроса, можно сказать, что 45,5% считают музей доступным на 4, и никто из опрошиваемых не ответил «Полностью недоступно». Полученные результаты нам дают понять, что около 31,8% людей

узнают о выставках через своих друзей или семью, а меньше всего через сайты и блоги. Одинаковое количество опрошенных считают, что их интерес к музею мог бы повыситься, если было бы больше интерактивных выставок и появились специальные мероприятия для молодежи. Именно это могло бы привлечь больше молодежной аудитории. Половина опрошенных хотели бы увидеть в будущем больше интерактивных мероприятий. В ходе проведения опроса, мы выяснили, что 31,8% учащихся десятых классов считают походы в музей важными для развития молодежи. Также можно заметить, что никто из опрошенных не выбрал вариант «нет, не важны» (Прил 1).

По полученным данным можно сделать вывод, что молодежь в Ярославле не очень активно посещает музеи, так как выставки однообразны и не запоминающиеся. Именно поэтому у нас появилась идея разработки игры, в ходе которой учащиеся и все желающие смогут расширить свой кругозор и узнать о картинах Ярославского художественного музея что-то новое.

2.2. СОЗДАНИЕ НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ «ARTМЕМОРИУМ» ПО КАРТИНАМ ПОСТОЯННОЙ ЭКСПОЗИЦИИ ХУДОЖЕСТВЕННОГО МУЗЕЯ

Игры служат средством самопознания. Мы выбрали правила настольной игры «МЕМО» для первого раунда, так как в ней используются различные игровые технологии и механики, которые делают игру увлекательной и интерактивной. Основная цель "Мемо" — запомнить расположение карточек, что легло в основу первого раунда. Правила "Мемо" достаточно просты, что делает игру доступной для широкой аудитории.. Все это легло в основу нашего выбора игры, но мы решили немного изменить правила, добавив еще один раунд, который позволит участникам узнать интересные факты о картинах Ярославского художественного музея.

Во втором раунде «Искусство в вопросах» мы к каждой картине отобрали по одному вопросу из категорий: «Общая информация», «Интересные факты», «Тематика картины», «История искусства».

Для игры мы отобрали 20 картин: 1. Ариадна Леонидовна Соколова. Ярославль. Театр им. Ф. Г. Волкова (1956г.) 2. Татьяна Николаевна Глебова. Дом в разрезе(Разрез нашего дома) (1931г.) 3. Любовь Сергеевна Попова. Живописная архитектоника в оранжевом(1918г.) 4. Карл Павлович Брюллов. Портрет Владимира Алексеевича Мусина-Пушкина(1838г.) 5. Иван Константинович Айвазовский. Буря на Азовском море. (1886) 6. Константин Алексеевич Коровин. Цветы. Гурзуф(1916) 7.Иван Константинович Айвазовский. Пирамиды(1895) 8. Алексей Петрович Антропов. Портрет Екатерины 2. (1764) 9. Игорь Эммануилович Грабарь. Иней(1906) 10. Амир Нуриахметович Мазитов. Чайка(1964) 11. Архип Иванович Куинджи. Степь. Нива(1875) 12. Аполлон Николаевич Мокрицкий. Турчанка(1843) 13. Федот Васильевич Сычков. Подружки(1909) 14. Константин Алексеевич Коровин. Париж. Сен-Дени(1920-е)15. Аристарх Васильевич Лентулов. Небозвон. Декоративная Москва(1915)16. Иван Иванович Шишкин. Березовая роща (1896)17. Константин Федорович Юон. Купола и ласточки(1921-1922) 18. Джованни-Баттиста Лампи, младший. Портрет князя Александра Борисовича Куракина (1752-1818) 1811 19. Алексей Кондратьевич Саврасов . Летний пейзаж. Сосны(1870-1880-е) 20. Игорь Эммануилович Грабарь. Сирень и незабудки(1905). Нами были разработаны, с помощью нейросети Chat GPT 5.Gemini, правила игры «Artмемориум» (Прил.3)

В заключении необходимо сказать, что мы провели опрос и проанализировали данные опроса, по результатам которых выяснилось отсутствие интереса и мотивации молодежной аудитории посещать музеи Ярославля, вследствие чего мы создали интерактивную карточную игру, которая поможет привлечь внимание молодежи к Ярославскому художественному музею.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Опрос, проведенный в ходе исследования, среди учеников старших классов показал, что учащиеся не видят в музеях чего-то интересного, им он кажется скучным. Проанализировав статистику опроса, мы пришли к выводу, что в этой ситуации может помочь внедрение инновационных технологий, в том числе нейросетей и создание варианта легкого продукта, который будет актуален у молодежи.

Мы изучили современные технологии, такие как интерактивные выставки и игры, это показало, что они могут значительно повысить интерес к музеям. В ходе работы над проектом мы выявили причины низкого интереса у молодежи школы № 18 города Ярославля к экспозициям Ярославского художественного музея и предложили путь решения проблемы, посредством создания игры «Artмемориум». в основу которой легли картины постоянной экспозиции Ярославского художественного музея. Цель нашей работы достигнута. Таким образом, разработанные правила игры представляют собой один из самых эффективных способов привлечения молодежи к культурному достоянию Ярославской области. Для правил игры мы выбрали наиболее популярные форматы, которые создадут условия для общения и совместного времяпрепровождения, что особенно актуально для молодежи.

Несмотря на имеющиеся результаты у проекта остались нерешенные проблемы и перспективы дальнейшего развития. Проблема неактуальности посещения музеев у молодежи осталась, возможно, стала менее выраженной. Музеи со временем все больше будут стремиться к использованию инновационных технологий, а программы будут адаптироваться под интересы аудитории.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Анисимов А.П. О возможностях и перспективах использования нейросетей в музейном деле: правовой аспект / А. П. Анисимов, Г. С. Працко // Вестник Таганрогского института управления и экономики. – 2024. – № 4(44). – С. 57-62//<https://cyberleninka.ru/article/n/o-vozmozhnostyah-i-perspektivah-ispolzovaniya-neyrosetey-v-muzeynom-dele-pravovoy-aspekt>
2. Голицын Антон.Ярославль отстает от области по росту турпотока//Коммерсантъ//<https://www.kommersant.ru/doc/7712675?ysclid=mefxp4u6e4475095992>
3. Комлев Ю. Э. Деятельность художественного музея в сохранении и презентации культурного наследия среди молодежи / Ю. Э. Комлев // Актуальные вопросы гуманитарных наук: теория, методика, практика : К 20-летию кафедры методики преподавания истории, обществознания и права: Сборник научных статей, Москва, 2019 года / Под редакцией А.А. Сорокина. Том Выпуск VI. – М.: ООО "Книгодел", 2019. – С. 501-510.//<https://elibrary.ru/item.asp?id=41301295>
4. Макушева О. Н., Щербинин Г. А. Информационные технологии в музейном деле — 2019. — № 52 (290). — С. 439-440//<https://elibrary.ru/item.asp?id=41592370>
5. Фахрисламов Тагир Ринатович. Геймификация в музеях: как квесты, симуляторы и интерактивные игры завоевывают сердца молодежи / Российская музейная компания// https://ros-museumstroy.ru/stati/geymifikatsiya-v-muzeyakh-kak-kvesty-simulyatory-i-interaktivnye-igry-zavoevyvayut-serdtsa-molodezhi/?sphrase_id=140927
- 6.Шилина Н. А. Роль музея в трансляции духовно-нравственных ценностей современной российской молодежи / Н. А. Шилина, Н. Б. Кокуашвили, Л. В. Самыгина // Вестник Южно-Российского государственного технического университета (НПИ). Серия: Социально-экономические науки. – 2024. – Т. 17,

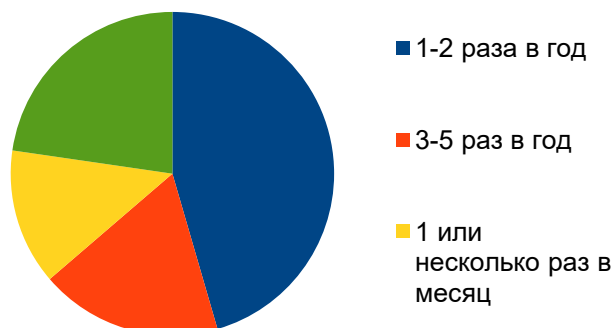
№ 2. – С. 59-68//<https://vestnik.npi-tu.ru/index.php/vestnikSRSTU/article/view/2528>

7.Ярославскую область за 2024 год посетили около 12 млн туристов/
<https://tass.ru/obschestvo/23125327?ysclid=mefxq7d0xd636692550>

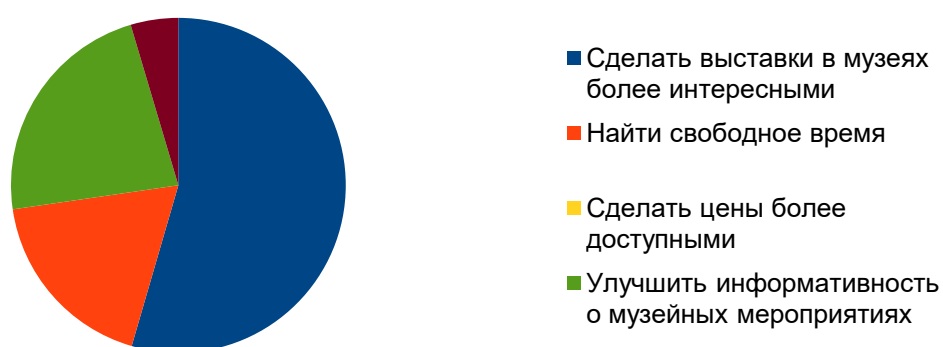
ПРИЛОЖЕНИЕ

Приложение 1. Результаты опроса

1. Как часто вы посещаете музеи?



2. Что могло бы сделать Ваши походы в музей более частыми?



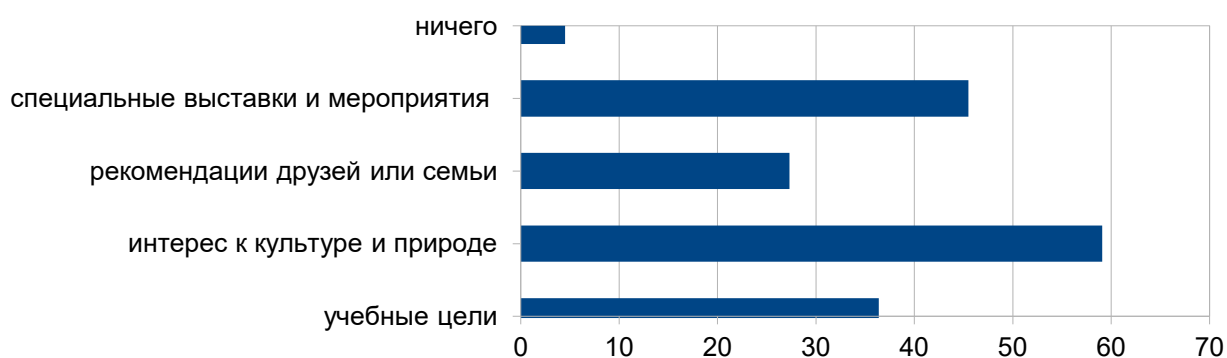
3. Вы посещаете музей обычно? (возможно несколько вариантов ответа)



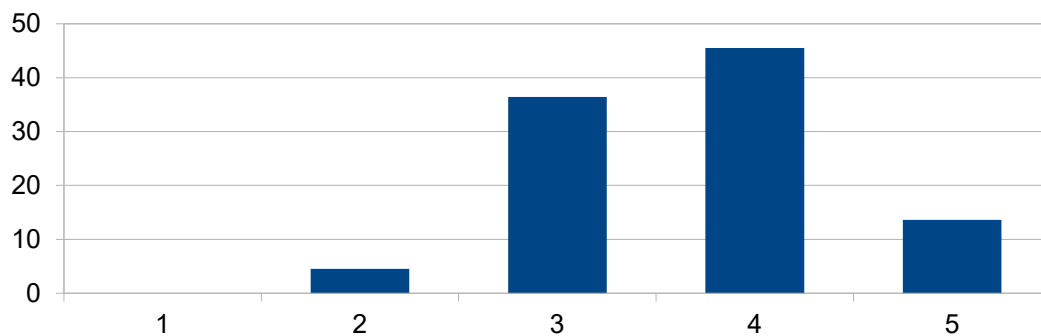
4.Какой музей вызывает у Вас наибольший интерес?



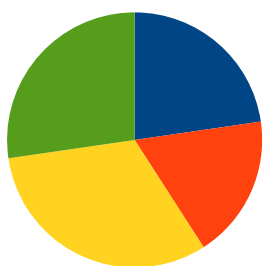
5.Что побуждает Вас посетить музей?(возможно несколько вариантов ответа)



6.Как вы оцениваете ценовую доступность музеев?(отметьте, пожалуйста, нужный вариант на шкале, где 5-очень доступно, 1-абсолютно недоступно)



7.Как Вы узнали о музеях и их выставках?



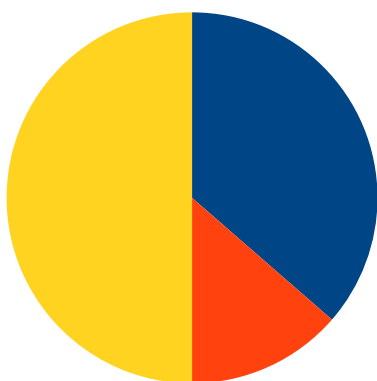
- плакаты и буклеты
- сайты и блоги
- рекомендации друзей или семьи
- рекомендации школы или другого учебного заведения

8. Что могло бы



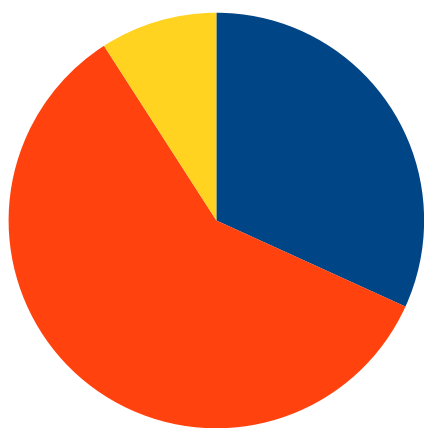
повысить Ваш интерес к посещению музея?(возможно несколько вариантов ответа)

9. Что бы Вы хотели увидеть в музеях в будущем?



- тематические выставки(например, по культуре разных стран)
- мастер-классы или лекции
- интерактивные мероприятия(например, с использованием дополнительной реальности)

10. Как Вы считаете важны ли музеи для развития молодежи?

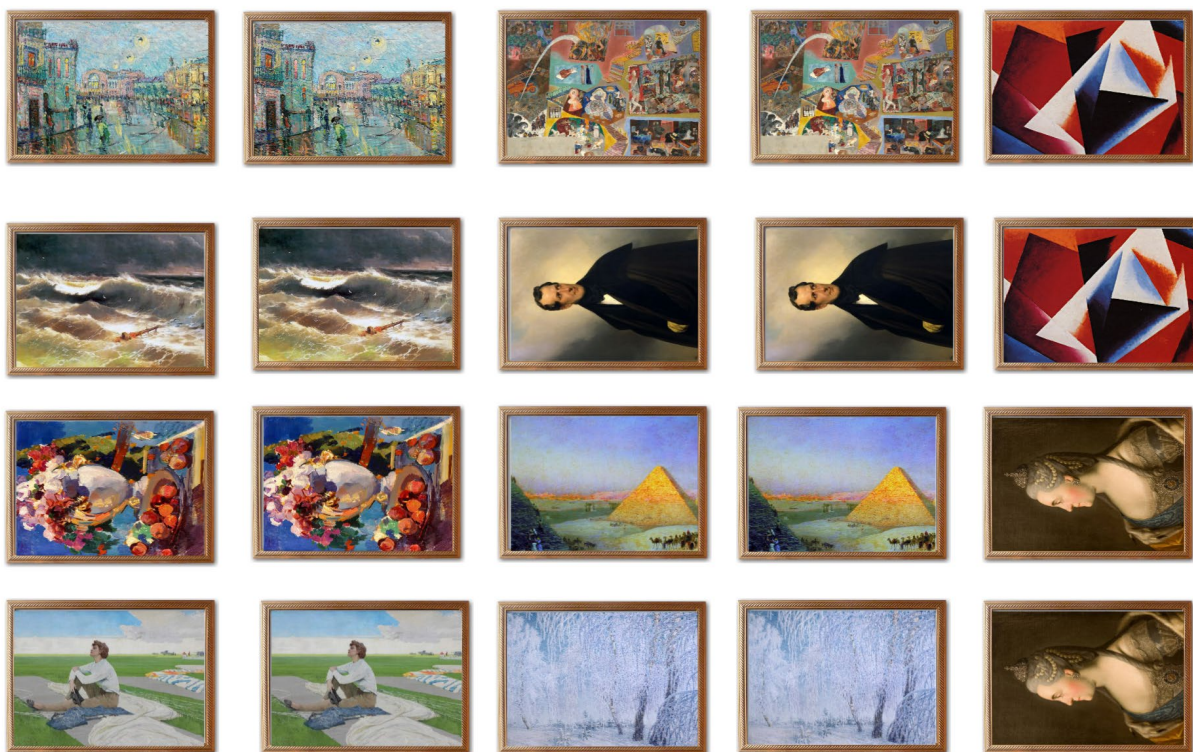


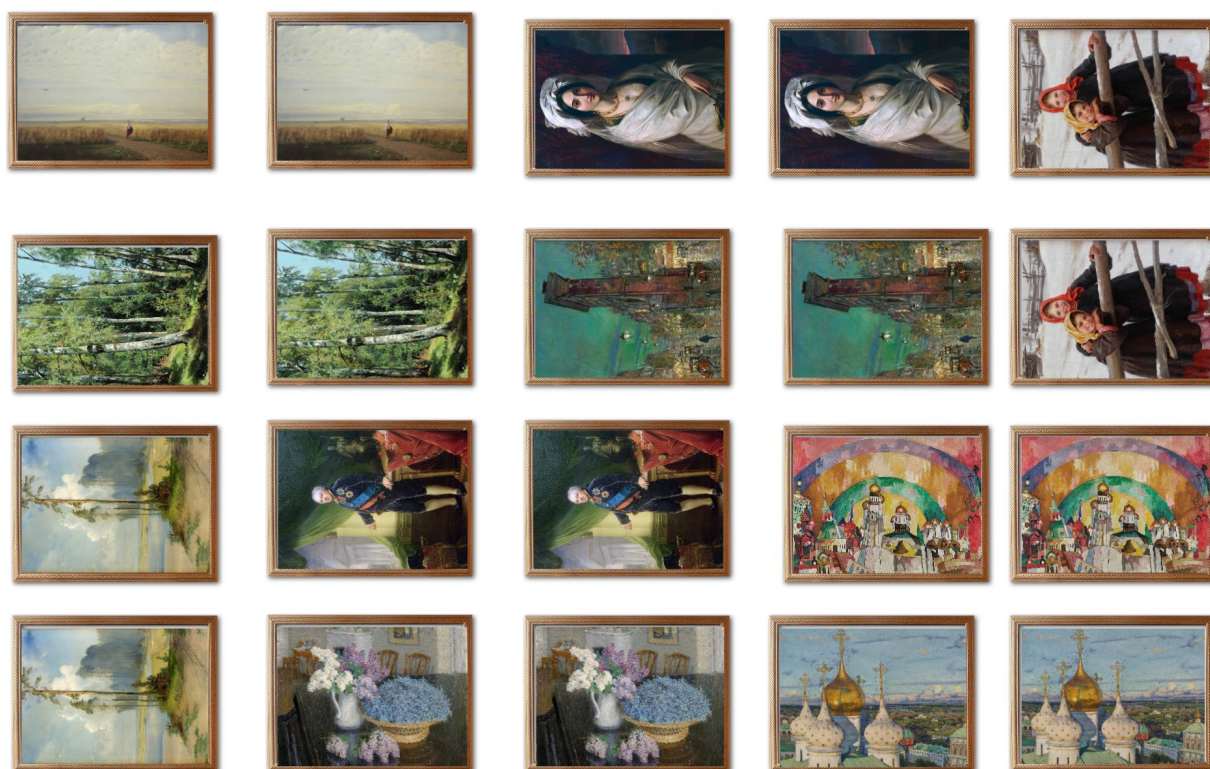
- да, очень важны
- да, в некоторой степени
- не уверен(а)
- нет, не важны

Приложение

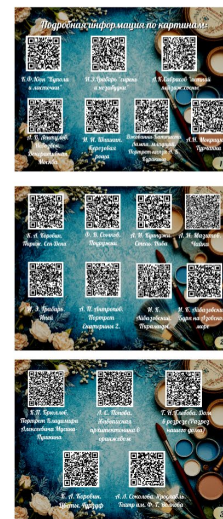
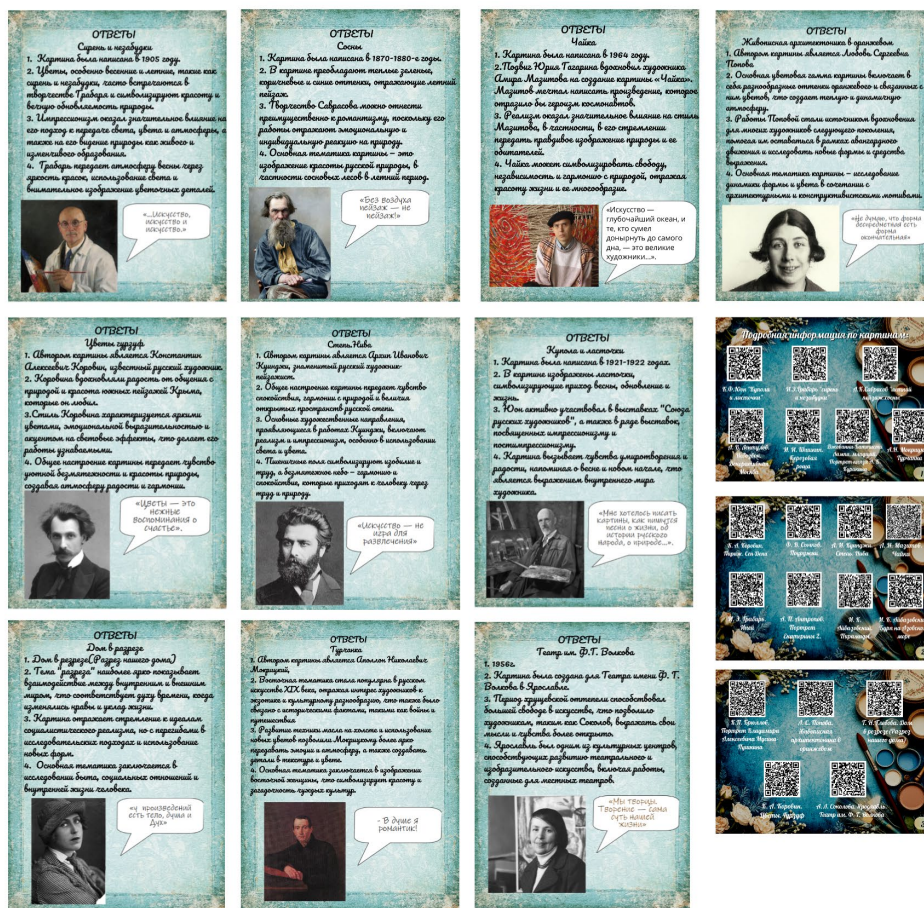
2. Карточки для игры «Artмемориум»

1 раунд





2 раунд



Приложение 3. Правила игры «Artmemorium»

Разработка правил игры:

Раунд 1: «Память»

Цель игры: Собрать как можно больше пар одинаковых карточек.

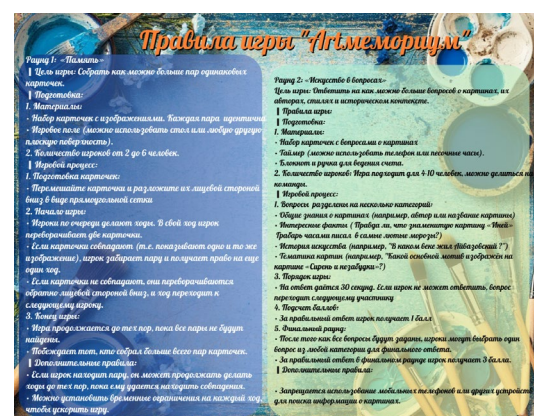
Подготовка:

1. Материалы:

- Набор карточек с изображениями. Каждая пара идентична
- Игровое поле (можно использовать стол или любую другую плоскую поверхность).

2. Количество игроков от 2 до 6 человек.

Игровой процесс:



1. Подготовка карточек:

- Перемешайте карточки и разложите их лицевой стороной вниз в виде прямоугольной сетки

2. Начало игры:

- Игроки по очереди делают ходы. В свой ход игрок переворачивает две карточки.
- Если карточки совпадают (т.е. показывают одно и то же изображение), игрок забирает пару и получает право на еще один ход.
- Если карточки не совпадают, они переворачиваются обратно лицевой стороной вниз, и ход переходит к следующему игроку.

3. Конец игры:

- Игра продолжается до тех пор, пока все пары не будут найдены.
- Побеждает тот, кто собрал больше всего пар карточек.

| Дополнительные правила:

- Если игрок находит пару, он может продолжать делать ходы до тех пор, пока ему удастся находить совпадения.
- Можно установить временные ограничения на каждый ход, чтобы ускорить игру.

Раунд 2: «Искусство в вопросах»

Цель игры: Ответить на как можно больше вопросов о картинах, их авторах, стилях и историческом контексте.

| Правила игры:

| Подготовка:

1. Материалы:

- Набор карточек с вопросами о картинах
- Таймер (можно использовать телефон или песочные часы).
- Блокнот и ручка для ведения счета.

2. Количество игроков: Игра подходит для 4-10 человек, можно делиться на команды.

| Игровой процесс:

1. Вопросы разделены на несколько категорий:

- Общие знания о картинах (например, автор или название картины)
- Интересные факты (Правда ли, что знаменитую картину «Иней» Грабарь часами писал в самые лютые морозы?)
- История искусства (например, "В каком веке жил Айвазовский ?")
- Тематика картин (например, "Какой основной мотив изображён на картине «Сирень и незабудки»?)

3. Порядок игры:

- На ответ даётся 30 секунд. Если игрок не может ответить, вопрос переходит следующему участнику

4. Подсчет баллов:

- За правильный ответ игрок получает 1 балл

5. Финальный раунд:

- После того как все вопросы будут заданы, игроки могут выбрать один вопрос из любой категории для финального ответа.
- За правильный ответ в финальном раунде игрок получает 3 балла.

| Дополнительные правила:

- Запрещается использование мобильных телефонов или других устройств для поиска информации о картинах.