

Вольтер А.Г.  
Российский государственный университет  
имени А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)  
ул. Садовническая, д. 33, г. Москва, Россия, 117997  
KombarovaNastya@mail.ru  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2619-9321>  
Научный руководитель: Л.К. Козырева, канд. искусствоведения

УДК: 7.06

DOI: 10/37909/978-5-89170-281-3-2021-1021

## **VR- И AR-ТЕХНОЛОГИИ В ВЫСТАВОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

### **Аннотация**

Технологии дополненной (AR-технологии) и виртуальной реальности (VR-технологии) находят активное применение в современной жизни – от сферы образования и развлечений до выставочных и музейных пространств. Развитие данных технологий не стоит на месте: от простых пультов, контроллеров и других приспособлений, сейчас дошло до очков виртуальной реальности со стереоскопическим 3D-изображением и многоканальным объемным звуком, VR-шлемов, накладок на пальцы и мн. др.

Рассматривается возможность и разнообразие применения AR- и VR-технологий в выставочной деятельности музеев мира, актуальность этого направления и необходимость внедрения данных технологий в современные выставочные проекты для привлечения посетителей. Выявлено относительно новое направление, применяемое все чаще в выставочных пространствах – геймификация.

**Ключевые слова:** AR-технологии, VR-технологии, выставка, технологии, искусство, современное искусство, геймификация.

Voltaire A.G.  
Russian State University  
named after A.N. Kosygin (Technology. Design. Art)  
Sadovnicheskaya St., 33, Moscow, Russia, 117997  
KombarovaNastya@mail.ru  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2619-9321>  
Scientific adviser: L.K. Kozyreva,  
Candidate of Art Criticism

## VR- AND AR-TECHNOLOGIES IN EXHIBITION ACTIVITIES

### Abstract

Augmented (AR-technologies) and virtual reality (VR-technologies) technologies are actively used in modern life from education and entertainment to exhibition and museum spaces. The development of these technologies does not stand still, from simple remotes, controllers and other devices, now it has come to virtual reality glasses with stereoscopic 3D-images and multichannel surround sound, VR-helmets, finger pads and much more. The possibility and variety of the use of AR- and VR-technologies in the exhibition activities of museums around the world, the relevance of this area and the need to introduce these technologies into modern exhibition projects to attract visitors are considered. A relatively new direction was revealed, which is used more and more often in exhibition spaces – gamification.

**Key words:** AR-technology, VR-technology, exhibition, technology, art, contemporary art, gamification.

### Введение

Технологии дополненной (AR-технологии) и виртуальной реальности (VR-технологии) активно находят применение в современной жизни – от сферы образования и развлечений до выставочных и музейных пространств. Людей погружают в новую среду, используя визуальные, аудиальные и тактильные элементы. Развитие данных технологий не стоит на месте: от простых пультов, контроллеров и других приспособлений, сейчас дошло до очков виртуальной реальности со стереоскопическим 3D-изображением и многоканальным объемным звуком, VR-шлемов, накладок на пальцы и мн. др.

Музеи мира активно применяют VR-технологии для создания виртуальных выставочных пространств, особенно актуальным это стало

в период пандемии. Также крупнейшие музеи мира уже давно имеют свою виртуальную копию, которую размещают у себя на сайте и на таких платформах, как *Arts&Culture*, *Artefact*, *Virtual.arts-museum*, «Культура.РФ» и др.

AR-технологии применяют непосредственно в пространстве экспозиции. Наиболее частое применение данной технологии – QR-коды, по которым можно перейти на страницу в интернет сети с более подробной информацией об объекте, к которому он относится, будь то картина или же сама выставка, музей, а также создание интерактивного взаимодействия с экспонатами.

Последние 5 лет активно держится в тренде геймификация. Незаменимым атрибутом многих музейных интерактивных гаджетов-гидов являются квесты, викторины, паззлы. Например, американский музей естественной истории внедрил в свое пространство интерактивную игру-квест *MicroRangers* [1]. Игры так прочно вошли в музейный арсенал, что некоторые платформы предлагают уже готовые решения для музеев. Так, платформа *Ojoo* предлагает шаблон квеста, специально разработанного для музеев, по охоте на монстров в стиле *Pokemon-GO*.

Полученные результаты и их обсуждение позволили сделать вывод, что необходимость внедрения подобных технологий обусловлена не только развитием технологий, но и постпандемийной эпохой, когда у людей нет возможности посетить музей лично. Актуализация таких технологий позволит прикоснуться к искусству, не покидая дом, и удержать интерес общества к музейному пространству.

Внедрение игровых приложений и платформ позволит музеям притянуть в качестве зрителя молодое поколение, которое активно использует смартфон в своей жизни.

### **Выводы**

Применение VR- и AR-технологий в выставочных пространствах и музеях – это новая точка развития в общении с посетителями, усовершенствование возможностей взаимодействия и современный способ удержать и расширить аудиторию.

## Список литературы

1. Рейнджер Рик. MicroRangers: игры с дополненной реальностью в научном музее // Личный блог. 14 сентября 2016 г. – URL: <http://rangerrik.com/2016/09/14/microrangers-augmented-reality-gaming-in-a-science-museum/> (дата обращения: 26.02.2021).

## References

1. Rejndzher Rik. MicroRangers: igry s dopolnennoj real'nost'ju v nauchnom muzee // Lichnyj blog – September, 14. 2016. – URL: <http://rangerrik.com/2016/09/14/microrangers-augmented-reality-gaming-in-a-science-museum/> (data obrashhenija: 26.02.2021).