

УДК 004.5

IMPLEMENTATION OF PARTICIPATORY PRACTICES AND DESIGN OF SCENARIOS FOR VIRTUAL INTERACTION WITH THE MUSEUM SPACE: CASE OF THE “PUSHKIN HOUSE” MUSEUM

Oganisian E.K. (ITMO University), **Romanovskaia A.A.** (ITMO University)

Scientific adviser – PhD in Philology, Fellow research assistant

Belyak G.N. (Russian Academy of Sciences' Institute of Russian Literature)

The aim of this project is to provide potential museum visitors with a digital product that lets them dive into the history of writers' personas before the physical visit to the museum. This aim was fulfilled by incorporation of gamification mechanics and other scenarios of virtual interaction via a web interface.

Introduction. The “Digital Writers” project is a concept of an interactive guide for the “Pushkin House” museum space. It was designed in order to make the current museum's exhibition more visitor-friendly: now, if one finds themselves inside at the very beginning of the exhibition, they will not understand the connections between exhibits that seem to be placed randomly. The exhibition is divided into parts — there are separate rooms for artefacts related with Pushkin and Lermontov, but the belongings of Griboyedov, Tolstoi and other writers are mixed and located together. There are several problematic issues at “Pushkin House” that were identified as ones to be eliminated by the created digital product. Firstly, the disunity of the museum collection meaning that objects in the same room are not always connected to the same age, literature period or personality. Secondly, it is a hard-to-find place: the museum doesn't have a lot of public resources and exhibitions held there are not advertised on social media. Lastly, there is a lack of supporting materials about the exhibits in the museum. Visitors have two main opportunities to learn more information about the collection: take a guided tour or read printed captions which often describe only the name of the object, the date related to it, materials from which it is made.

Methods. After defining the main problems that might have been eliminated with use of digital solutions, the user personas method was applied in order to reach a deep understanding of the potential audience. Every persona represented one of the main subgroups of museum's visitors. Moreover, the secondary target was to verify the previously identified problems through user personas, their pains, barriers, and motivation. In order to make the museum's artefacts and the history behind them more accessible, the information presented by museum exhibits was mined, enriched with visual and text materials and placed in the web interface with attention to keep it engaging for the user. Specifically, such formats as the so-called “scrollytelling”, quizzes, network graphs, cards were selected. This way of perceiving information is likely to be attractive to the visitors, moreover, it embraces an educational objective in it. Additionally, another feature added to increase the visitors' engagement in the writers' stories was the sharing of one's results in quizzes. Making the sharing process easy and clear, the museum is expected to become more recognizable among the younger part of the potential audience.

Results and conclusions. After the main goal—to create scenarios for virtual interaction with the museum space—was achieved, the high-fidelity prototype of product was designed and brought to life via front end development. The solutions proposed fully cover the problematic issues of the museum discovered during the research.

УДК 004.5

ВНЕДРЕНИЕ ПАРТИЦИПАТОРНЫХ ПРАКТИК И РАЗРАБОТКА СЦЕНАРИЕВ ВИРТУАЛЬНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ С МУЗЕЙНЫМ ПРОСТРАНСТВОМ НА ПРИМЕРЕ МУЗЕЯ «ПУШКИНСКИЙ ДОМ»

Оганисян Е.К. (Национальный исследовательский университет ИТМО),
Романовская А.А. (Национальный исследовательский университет ИТМО)
Научный руководитель – к.филол.н., младший научный сотрудник
Беляк Г.Н. (Институт русской литературы Российской Академии Наук)

Цель проекта — предоставить потенциальным посетителям музея цифровой продукт, который позволит им погрузиться в историю личностей писателей до физического посещения музея. Этого позволили добиться интерактивные механики и сценарии виртуального взаимодействия.

Введение. Проект Digital Writers — это концепция интерактивного гида по музейному пространству «Пушкинский дом». Он призван сделать нынешнюю экспозицию музея более удобной для посетителей: сейчас, если человек окажется самом начале экспозиции, для него будет затруднительно самостоятельно быстро понять связь между экспонатами и их историческими владельцами. Выставка разделена на части — есть отдельные залы для экспонатов, связанных с Пушкиным и Лермонтовым, но вещи Грибоедова, Толстого и других писателей расположены вместе. В ходе исследования в «Пушкинском доме» было выявлено несколько проблем, мешающих посетителям полноценно посещать музей. Во-первых, экспонаты разобщены: предметы в одной комнате не всегда связаны с одной и той же эпохой, периодом литературы или личностью. Во-вторых, это труднодоступное место: у музея не так много публичных ресурсов, и выставки, проводимые там, не рекламируются в социальных сетях. Также не хватает вспомогательных материалов об экспонатах в музее. У посетителей есть два способа узнать больше информации о коллекции: совершить экскурсию с гидом или прочитать печатные подписи, которые часто описывают только название объекта, дату, связанную с ним, материалы, из которых он изготовлен.

Основная часть. После определения основных проблем, которые можно было бы устранить с помощью сценариев цифрового взаимодействия, был применен метод пользовательских персон, чтобы достичь глубокого понимания потенциальной аудитории. Каждая персона представляла одну из основных подгрупп посетителей музея. Также выявленные ранее гипотезы были проверены с помощью пользовательских персон, их проблем, барьеров и мотивации. Информация о музейных экспонатах была собрана, обработана и преобразована в доступный и привлекающий внимание пользователя формат для размещения в веб-интерфейсе. Были выбраны такие форматы, как «скроллителлинг», тесты, граф связей, карточки. Они позволяют пользователям быстро воспринимать информацию и обеспечивают низкий порог вхождения в продукт, что также важно для использования в образовательных целях. Для повышения вовлеченности посетителей в истории писателей предусматривается возможность поделиться результатами тестов в социальных сетях. Это позволит музею стать более узнаваемым среди молодой части потенциальной аудитории.

Выводы. После того, как главная цель — создать сценарии для виртуального взаимодействия с музейным пространством — была достигнута, был разработан высокоуровневый веб-прототип продукта. Предлагаемые решения полностью охватывают проблемные вопросы музея, выявленные в ходе исследования.