

Секция «30.5 Принятие решений: коммуникационные стратегии и социальные практики»

От трансляции к диалогу: особенности принятия решений и коммуникационные стратегии Музея Гугун

Научный руководитель – Сорина Галина Вениаминовна

Вэй Цзин

Аспирант

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Философский факультет, Кафедра философии языка и коммуникации, Москва, Россия
E-mail: 9920608307@qq.com

Цифровая эпоха радикально меняет функции музея как социокультурного института. Из хранилища артефактов и транслятора культурных норм музей превращается в открытое интерактивное пространство, ориентированное на диалог с посетителями. Особую актуальность этот процесс приобретает для музеев, обладающих статусом национального символа, таких как пекинский Музей Гугун (Запретный город). Его многовековая история и большой запас культурных реликвий требуют специальных решений и особых коммуникационных стратегий, способных соединить традицию и современность, авторитет наследия и запросы новой аудитории.

Традиционная модель коммуникации Музея Гугун, как и большинства классических музеев, строилась на принципе «трансляции». Музей выступал в роли авторитетного хранителя и интерпретатора знаний, а посетитель — в роли получателя². Однако на рубеже XX-XXI веков музей осознал необходимость обновления. Первым шагом к диалогу стала масштабная программа оцифровки коллекций. К 2025 году Гугун завершил базовую оцифровку более 700 тысяч экспонатов, стремясь к созданию «цифрового паспорта» для каждой физической реликвии⁷. Эти данные легли в основу публичных онлайн-платформ — «Цифрового собрания Гугун», который впервые открыл мировому сообществу свободный доступ к сокровищам музея.

Следующим этапом стали проекты, где диалог, построенный в форме игры⁴, позволяет вовлечь в коммуникативное цифровое пространство даже детей, что, в свою очередь, позволяет формировать зримые формы в цифровом пространстве при сохранении элементов эмпатии, ибо диалог ведет ребенок. В 2025 году выставка «FLASH! Музей Гугун» проходила в Гонконге. Это первый полностью цифровой выставочный проект Музея Гугун, который проводился за его пределами. Посредством цифровых технологий Музей представил блестящую традиционную китайскую культуру в новом формате, на основе творческого подхода, представляя великолепные архитектурные сооружения, драгоценные культурные реликвии и культурный контекст, охватывающий тысячелетнюю историю. Посетителям предлагается не просто смотреть, но и прочувствовать изысканное мастерство посредством интерактивного взаимодействия. Как отметил заместитель директора музея Чжу Хунвэнь, цель музея - создание «Безопасного, академического, цифрового и полного живительной силы Гугун»⁶.

Конечная цель этой стратегии - вовлечь посетителей через своеобразную игру в процесс совместного творчества. В 2025 году музей запустил проект «Сказки сокровищ» — AI-интерактивный подкаст⁵. Проект позволяет ребенку, выбрав один из 30 экспонатов, взять на себя роль «историка» или «популяризатора», а затем записать одну заданную реплику. После этого ИИ генерирует аудиорассказ об экспонате, озвученную голосом самого пользователя. Древние артефакты начинают «говорить» от первого лица. От «визуального оживления» до «звукового взаимодействия» зритель превращается из «слушателя»

в «рассказчика», из «потребителя» в «соавтора». Глубина участия значительно расширяется с каждым взаимодействием. Технология выступает «мостом эмпатии», позволяя тысячелетней истории зазвучать в унисон с детским восприятием.

Тем временем Гугун развивает инфраструктуру «глубокого диалога». Проект «Цифровой двойник» (платформа цифровых двойников) объединяет данные мониторинга состояния памятников, зритель может на цифровой платформе наблюдать виды Запретного города в разную погоду и в разное время суток, например, ночное небо или сильный снегопад.

Таким образом, коммуникационная стратегия Музея Гугун, используя элементы классической игры, демонстрирует показательную эволюцию: превращение посетителя из пассивного зрителя в активного рассказчика. Цифровые технологии становятся не просто инструментом демонстрации, а средой для сотворчества. Проекты, от цифровых двойников до AI-подкастов, доказывают: музей сегодня — это не только хранилище прошлого, но и живая площадка для диалога, где прошлое не просто сохраняется, но и переживается заново. Опыт Гугун убедительно доказывает: в цифровую эпоху наиболее эффективная коммуникационная стратегия музея — не вещание с высоты авторитета, а искусство слышать и приглашать к разговору.

Источники и литература

- 1) Дун Х. Искусственный интеллект в проектировании коммуникаций художественной выставки: опыт Китая // Культура и искусство. 2025. № 12. С. 161–171.
- 2) Кириллова Н.Б., Ляпустина П.А. Трансформация деятельности музея как социокультурного института в цифровую эпоху // Культура и искусство. 2025. № 11. С.106-113.
- 3) Ситдииков А.Г., Мухаметшин Р.Р., Гирфанова К.С. Трансформация археологических музеев: от хранилищ артефактов к цифровым центрам научного анализа (на примере музея археологии РТ) // Археология Казахстана. 2025. № 4 (30). С. 110–122.
- 4) Сорина Г. В. Методологический характер образовательных стратегий: от античности к современности // Вестник РУДН. Серия: Философия. 2025. №4. С.1072-1087.
- 5) Когда сокровища Гугун «заговаривают»: столетнее сохранение обретает голос благодаря AI [Электронный ресурс] // Синьхуа. 2026. URL: <http://www.news.cn/ent/20260108/46c36c1357974656b494fee78d087783/c.html>
- 6) FLASH! Музей «Гугун» – цифровая выставка со сменной экспозицией САР Сянган, Тай Квун [Электронный ресурс] // Официальный сайт Музея Гугун. 2025. URL: <http://intl.dpm.org.cn/news/detail/98634.html?l=ru>
- 7) 600-летний Запретный город строит будущее в цифровом мире [Электронный ресурс] // Жэньминь жибао. 2021. URL: <http://russian.people.com.cn/n3/2021/0908/c31516-9893295-3.html>