

Virtualios realybės taikymas Lietuvos muziejuose

Jasonas Skopas , Kristina Mejerytė-Narkevičienė 

Lietuvos sporto universitetas, Kaunas, Lietuva

ANOTACIJA

Straipsnyje analizuojami Lietuvos muziejų atvejai, kurie iki pandemijos ne iki galo buvo pasiruošę pateikti save skaitmeniniu formatu, tačiau greitai persiorientavo. Po pandemijos dalis muziejų ėmė rengti virtualius turus apie parodas, vaizdo pasakojimus apie kūrinius ir ekspozicijas bei kurti naujienlaiškius, kuriuose buvo supakuoti virtualūs meno žaidimai, atradimai ir dovanos. Siekiant pritraukti kuo daugiau lankytojų, muziejai stengėsi ne tik plėtoti savo inventorių, bet ir įgyvendinti iki šiol nematytos virtualios realybės planus, išlaikant kultūrai būdingą originalumą.

Raktiniai žodžiai: virtuali realybė, virtualus turas, VR muziejuje, paslauga.

ĮVADAS

Virtualios realybės (toliau – VR) technologijoms tampant skaitmeninio pasaulio varikliu, „įtraukiančios“ ir interaktyvios sistemos bei jų privalumai sulaukė vis daugiau įvairių pramonės šakų dėmesio. Kompiuterinių žaidimų industrijoje pradėtos taikyti VR technologijos šiandien kartu su papildytos realybės (angl. „augmented reality“) bei išplėtos realybės (angl. „extended reality“) sistemomis yra aktualios ir medicinos, terapijos, edukacijos, gamybos, inžinerijos, mokslo bei kitose srityse (Obenelytė, 2019).

XXI amžiuje vis tobulėjančios technologijos ir su tuo susijęs kitų paslaugų tobulėjimas skatino modernizuoti visų organizacijų procesus. Ne išimtis ir muziejai (Šimanskienė, Valiušienė, Sloka, 2017). Ši spartų šuolį per pastaruosius metus paskatino prasidėjusi ir greitai įsibėgėjusi COVID-19 pandemija, kurios metu išgaliojo daugybė draudimų ir apribojimų. Pandemija paskatino žmoniją praplėsti savo akiratį ar net keisti interesus. Guttentag (2010) rašė, kad turizmas yra dinamiškas, besivystantis reiškinys, ir virtualus turizmas gali dramatiškai pakeisti turizmo sampratą bei pačią turizmo industriją, tačiau turizmo ateitis yra tiesiogiai susijusi su vykstančiais kompiuterizacijos ir skaitmenizacijos procesais (Daubarienė, 2021). Fredericks (2021) teigimu, virtualaus turizmo produktas yra virtualios realybės, nejudančių vaizdų, vaizdo įrašų, garso, pasakojimo, interaktyvumo ir kitų daugialypės terpės formatų derinys, suteikiantis galimybę pasiekti kelionės tikslą per vaizdus. Turistams ar kultūros objektų lankytojams yra sąmoningai sukurti vaizdai, tarsi jie atsidurtų tikrose vietose, bei naudojamas jutiminis modeliavimas, kuomet galima jausti garsus, vaizdus (Čuladytė, 2022). Todėl virtualios realybės projektais siekiama sustiprinti žmogaus sąveiką su technologija ir išplėsti jo tam tikros srities žinias, o pandemijos metu atsirado daugybė neapčiuopiamų paslaugų, kurios pateikiamos būtent virtualiu būdu. Turizmo sektorius ypač nukentėjo, kadangi kelionių ar kultūros organizacijų bei įmonių veiklos buvo apribotos arba sustabdytos. Kultūros įstaigos, kaip ir pramogų ar prekybos centrai, visų nebūtinausių reikmenų parduotuvės, buvo skatinamos užsidaryti arba raginamos persikelti į nuotolinę erdvę. Tik dalis organizacijų ar įmonių savo veiklą vykdė nuotoliu.

Lietuvos muziejai taip pat nestovėjo vietoje, nors ne visi buvo pasiruošę pateikti save skaitmeniniu formatu, tačiau greitai persiorientavo. Jie ėmė rengti virtualius turus rodydami parodas, vaizdo pasakojimus apie kūrinius ir ekspozicijas arba kurti naujienlaiškius, kuriuose buvo supakuoti virtualūs

meno žaidimai, atradimai ir dovanos (Tomkevičiūtė, 2020). Siekdami pritraukti kuo daugiau lankytojų, muziejai stengėsi ne tik plėtoti savo inventorių, bet ir įgyvendinti iki šiol nematytos virtualios realybės planus, išlaikant kultūrai būdinga originalumą. Didelė dalis žmonių, kurie tapo „įkalinti“ namuose, pradėjo domėtis naujais dalykais pagal savo galimybes. Vienas iš jų buvo būtent meno sritis, su kuria nemaža dalis žmonių susipažino virtualios realybės būdu. Muziejaus paslaugų pasiūloje dar stinga integruotų virtualių paslaugų, kurios pagerintų muziejaus ekspozicijas ir padidintų lankytojų skaičių, todėl labai svarbu išsiaiškinti, dėl kokių priežasčių taip sparčiai neplečiama šių paslaugų integracija. Gutowski ir Kłos-Adamkiewicz (2020) pristatė „Delphic“ metodu patikrintą vertinimo modelį bei atliktų analizių rezultatus, kurie leido identifikuoti, kokiame lygmenyje šiuo metu tiriami šie reiškiniai muziejuose. Tuo remiantis buvo suformuluotos rekomendacijos muziejams, parodančios, kaip efektyviau skatinti plėtrą ir sukurti patrauklesnius virtualius savo išteklių pristatymus.

Tyrimo tikslas – išanalizuoti virtualios realybės paslaugos taikymą Lietuvos muziejuose.

Tyrimo objektas – virtualios realybės taikymas muziejuje.

METODIKA

Norint atskleisti tyrimo objektą – virtualios realybės taikymą muziejuose, tyrimas buvo vykdomas keliais etapais, pasirenkant tokius metodus kaip *mokslinės literatūros analizė, duomenims rinkti – pusiau struktūruotas interviu, o duomenims analizuoti – kokybinė turinio analizė*.

Atsižvelgus į pasirinktą tyrimo strategiją, pasirenkant tiriamuosius buvo vadovautasi nuostata, jog bus apklausiami visi intervantai, tiesiogiai dirbantys muziejaus padaliniuose prie VR „Angelių takais“ paslaugos (žr. 1 lentelė).

1 lentelė. Informacija apie tiriamuosius (n=5)

Charakteristikos kodas	V	J	D	G	A
Lytis	Moteris	Moteris	Moteris	Moteris	Moteris
Amžius m.	45–50	30–35	50–55	20–25	25–30
Darbo patirtis	27 metai	10 metų	10 metų	1 metai	5,5 metų

Tyrimo intervantais pasirinkti Nacionalinio M. K. Čiurlionio muziejaus Kaune ir M. K. Čiurlionio memorialinio muziejaus Druskininkuose edukacijos skyriaus 5 specialistai / ekspertai (1 lentelė), kuriuose buvo teikiama ši paslauga ir jie tiesiogiai dirbo prie virtualaus turo „Angelių takai“. Jie tiesiogiai dirbo prie virtualios realybės paslaugos teikimo, planavimo, organizavimo ar plėtojimo.

Tyrimo duomenims surinkti buvo pasirinktas pusiau struktūruoto interviu metodas, siekiant gauti išsamios muziejaus ekspertų informacijos. Interviu klausimyną sudarė tokios kategorijos kaip pasiruošimas, paslaugos vertinimas, paslaugos poveikis ir patenkinimas. Klausimai parengti remiantis Gutowskios ir Kłos-Adamkiewicz (2020) vertinimo modeliu. Modelį sudarė tokios dalys kaip virtualios realybės turinys, navigavimas, interaktyvumas, funkcionalumas, papildomos parinktys, grafika, prieinamumas visoms grupėms, intuityvumas, kelių kalbų galybės. Surinkti duomenys buvo transkribuojami ir analizuojami kokybinės turinio analizės metodu. Interviu buvo atliekami iš anksto susiderinus laiką, vietą ir įrašymo būdą. Šiame tyrime visi informantai sutiko, jog interviu būtų fiksuojamas garso įrašymo priemonėmis, o vidutinė kokybinio tyrimo trukmė šiame tyrime 21 min.

Vykdam tyrimo duomenų analizę buvo laikomasi kokybinio tyrimo etikos principų, duomenys buvo transkribuojami po kiekvieno interviu, vėliau informantai buvo supažindinami su transkribuotu tekstu. Surinktų duomenų analizė buvo atlikta naudojant kokybinę turinio analizę.

TYRIMO REZULTATAI IR JŲ APTARIMAS

Kauno miestas 2022 metais buvo paskelbtas Europos kultūros sostine, todėl M. K. Čiurlionio muziejus Kaune tais metais sulaukė daug lankytojų. Tad rezultatai, lyginant skirtingus muziejaus padalinius atskiruose miestuose, skyrėsi. Nepaisant to, paslaugos sėkmę lėmė ir tai, kad sukurtas VR filmas „Angelų takais“ buvo vykdomas M. K. Čiurlionio kultūros veikėjo vardu įrengtame muziejuje iš jo eksponuojamų darbų. Druskininkų mieste esančiame muziejaus padalinyje tokios šlovės šis VR projektas nesulaukė, nes pats muziejus neturi tiek erdvės ir nėra toks patrauklus.

Kokybinis tyrimas buvo atliktas Nacionalinio M. K. Čiurlionio dailės muziejuje Kaune ir filiale M. K. Čiurlionio memorialiniame muziejuje Druskininkuose su ekspertais, kurie dirbo prie virtualaus turo „Angelų takais“ paslaugos. Interviu metu muziejaus ekspertai atskleidė, kokio pasiruošimo reikėjo, kaip pats muziejus įvertino suteiktą virtualią paslaugą ir kokią įtaką jų teikiama paslauga padarė visuomenei. Apklausti edukacijos skyriaus specialistai / ekspertai pateikė skirtingas nuomones apie virtualios realybės paslaugos taikymą, atsižvelgdami į pasiruošimą, paslaugos galimybes, žmogiškuosius išteklius bei galimybes teikti šią paslaugą ateityje. Dėl VR aparatūros skirtinguose muziejuose ekspertai įvardijo, jog Kaune buvo ne vienas gedimas („*Turėjome keletą techninių nesklandumų*“, A., „*Teko keletą turų atšaukti dėl techninių kliūčių*“, J.), o Druskininkuose viskas vyko sklandžiai („*Techninių gedimų neturėjome*“, D.). Tai lėmė muziejaus lankytojų skaičius, nes Kaune kas 25 minutes keisdavosi žmonės stebėti šio VR filmo („*Visi siūlomi registracijos laikai būdavo užpildomi savaitei į priekį*“, A.), o Druskininkuose neretai būdavo visai neužpildyti laikai („*Pas mus dienos bėgyje būdavo tik keli VR seansai*“, D.).

Virtualios realybės turo galimybes pateikiamos 2 lentelėje.

2 lentelė. Kategorijos „VR turo muziejuje galimybes“ analizė

Kategorija	Subkategorija
VR turo muziejuje galimybes	VR turo edukacinės funkcijos integravimas
	VR turo integravimas atskirose rengiamose programose „Kultūros pasui“
	VR turo integravimas pristatant kitas muziejaus paslaugas

Analizuojant virtualios realybės turo galimybes (2 lentelė) pastebėta, kad virtualios realybės ture „Angelų takais“ edukacinės funkcijos bus integruotos tik ateityje („*Mes „Angelų takams“, ateityje pasiūlėme pritaikyti edukacinę funkciją*“, J.). Taip pat virtualios realybės turo integravimas atskirose rengiamose programose „Kultūros pasui“, kur bus pateiktos dvi naujos programos, apie kurias šiuo metu muziejus detalios informacijos neviešina („*Kultūros pasui pateikėme dvi programas*“, J.). Intervantai pateikė, kad nauji virtualūs produktai ateityje bus integruoti į kitas paslaugas, supažindins lankytojus su ekspozicijomis, didins prieinamumą ir teikiamų paslaugų spektrą („*Mūsų nauji produktai ateityje supažindins su ekspozicijomis, didins prieinamumą ir paslaugų spektrą*“, J.).

Virtualaus turo „Angelų takais“ savitų trūkumų analizė pateikiama 3 lentelėje.

3 lentelė. Kategorijos „VR turas muziejuje“ trūkumų analizė

Kategorija	Subkategorija
VR turo trūkumai	Edukacinės funkcijos neintegravimas
	Sveikatos sutrikimų sukėlimas
	Žemas interaktyvumo lygis
	Paslaugos teikimo skirtumai tarp padalinių

Kaip buvo nustatyta, virtualus turas „Angelų takais“ taip pat turi savitų trūkumų, kurie pateikiami 3 lentelėje. Muziejininkai teigė, kad šis virtualus turas neatlieka jokios edukacinės funkcijos („*Neatlieka*

jokios edukacinės funkcijos“, „Jokios šviečiamosios funkcijos ir žinių jis nesuteikia“, J.) ir pabrėžia, kad turui labai trūksta interaktyvumo („Interaktyvumo šiame projekte yra mažai“, V., „Trūksta to interaktyvumo“, A.) – lankytojas negali laisvai judėti po paveikslus („Neturi galimybės judėti po paveikslus“, V.), gali tik dairytis ir stebėti per virtualios realybės akinius. Kai kuriems muziejaus lankytojams reikėjo kviesti greitąją pagalbą dėl sveikatos sutrikimų („Kai kuriems lankytojams, kurie turi kažkokių tai sutrikimų sveikatos, tenka kviesti greitąją, ir taip nutikę ne vieną kartą“, V.). Yra ir esminis skirtumas tarp pačių šių paslaugą suteikiančių filialų: Kaune, pagrindinėje muziejaus būstinėje, yra originalūs paveikslai, o štai Druskininkuose – kopijos, skenuotos Kauno muziejuje („Ši paslauga yra kiek kitokia nei Kaune“, „...pas mus kopijos“, A.).

VR turo muziejuje privalumų analizė pateikiama 4 lentelėje.

4 lentelė. Kategorijos „VR turas muziejuje“ privalumų analizė

Kategorija	Subkategorija
VR turo privalumai	Naudoti žinomo menininko darbai
	Inovatyvumo taikymas
	Išskirtinumas

Atskleisti turo privalumai (4 lentelė) lėmė jo pasisekimą. Projektas pelnė didžiulį žmonių susidomėjimą, kai paaiškėjo, kad tai paties Mikalojaus Konstantino Čiurlionio darbais paremtas virtualus turas. M. K. Čiurlionio kūryba laikoma nacionaline vertybe („Čiurlionis ir jo kūryba yra laikoma nacionalinė vertybė“, A.). Kadangi žmonės po pandemijos buvo ištroškę naujovių, šis išskirtinumas paskatino juos pasinaudoti teikiama virtualia paslauga („...žmonės buvo ištroškę naujovių“, J.). Kaip teigia informantai, šis virtualios realybės projektas praplėtė teikiamų kultūrinių paslaugų paketą („Šis VR projektas praplėtė teikiamų kultūrinių paslaugų paketą“, J.). Būtent Nacionalinis M. K. Čiurlionio dailės muziejus yra vienas iš pradininkų Lietuvoje teikti tokias paslaugas („Čiurlionio muziejus buvo vienas iš pradininkų tokios paslaugos“, J.).

Kalbant apie virtualiam turui būdingą pasiruošimą, apklausti ekspertai pateikė, kas jiems buvo reikalinga prieš virtualios paslaugos teikimą (5 lentelė).

5 lentelė. Kategorijos „VR turui muziejuje reikalingas pasiruošimas“ analizė

Kategorija	Subkategorija
VR turui reikalingas pasiruošimas	Žmogiškieji ištekliai
	Registracija
	Techninis pasiruošimas

Pagrindinis reikalingas išteklius buvo žmogiškasis („Reikalingas yra tik atsakingas asmuo“, „Buvo reikalingas atsakingas asmuo iš muziejaus žmogiškųjų išteklių“, A.) Kaune „Angelų takais“ kūrėjai, „VR Spot“ turi savo žmogų, o Druskininkų filiale yra vienas iš tam paskirtų muziejinių („Už VR atsako mūsų tam paskirtas darbuotojas“, A.), kuris buvo apmokytas teikti šią paslaugą ir užtikrinti saugumą. Vienas iš esminių skirtumų tarp Kauno ir Druskininkų yra tai, kad Kaune reikalinga registracija („Kaune reikia registruotis“, „Kaune lankytojas turi registruotis“, A.), norint pamatyti „Angelų takus“, o štai Druskininkuose jokios registracijos nereikia – lankytojas gali bet kada atėjęs į muziejų žiūrėti filmą („Atėjo lankytojas, registracijos nėra, jeigu vieta laisva – sėdi ir žiūri“, A.). Vienintelis techninis pasiruošimas, kuris buvo reikalingas, yra Druskininkų filialo žmogaus apmokymas, kaip reikia naudotis virtualiai realybei pritaikytais prietaisais („Reikėjo tik pamokinti patį atsakingą muziejuje dirbantį darbuotoją dirbti, pajungti techniką“, A.).

Nacionalinis M. K. Čiurlionio dailės muziejus yra vienas iš pradininkų Lietuvoje teikti tokio pobūdžio paslaugą, kuri sulaukė didžiulės sėkmės, todėl toliau vykdamas šią veiklą ir vystant panašaus pobūdžio paslaugas galimas didesnis lankytojų įsitraukimas. Turizmo ateitis yra tiesiogiai susijusi su

vykstančiais kompiuterizacijos ir skaitmenizacijos procesais, galima teigti, jog šiais laikais žmonės yra ištroškę naujovių ir išskirtinumų, o virtualių paslaugų teikimas kultūros įstaigose tikrai duos teigiamą efektą (Daubarienė, 2021). Visu VR „Angelų takais“ kūrimu ir techniniu aprūpinimu pasirūpino ne pati muziejaus vadovybė, bet atskira įmonė, todėl čia labai svarbiu akcentu tampa bendradarbiavimas su kitomis organizacijomis. Virtualus turizmas leidžia žmonėms pamatyti ir patirti pasaulį fiziškai nekeliaujant į kelionės vietą (Stienmetz et al., 2022), o virtualios realybės turo galimybės Nacionaliniame M. K. Čiurlionio dailės muziejuje yra plačios, nes, atsižvelgiant į jo garsumą ir pačią vietą, muziejus yra potenciali vieta taikyti dvejopą paslaugą – švietimą ir pramogą – virtualios realybės pagrindu, pritaikyta ne vienai socialinei grupei ir ne tik kauniečiams. Galimai šios paslaugos gali keliauti ir į kitus muziejus.

IŠVADOS IR PERSPEKTYVOS

Analizuojant tyrimo rezultatus pagal analizuojamą modelį pastebėta, kad teikiant paslaugą turinys atskleidžiamas labai efektingai naudojant žymaus dailininko paveikslų nuotraukas. Vertinant VR paslaugos adaptavimą neįgaliesiems, deja, dėl pasirinkto formato jis nėra tinkamas neįgaliesiems, turintiems regos ir klausos sutrikimų. VR ture taip pat nėra pasakojimo, valdymo balsu, subtitrų ir pan. Kalbant apie plėtrą, skaitmeninio turinio kiekio ir kokybės didinti negalima kaip žemo interaktyvumo lygio. Funkcionalumo aspektu VR neleidžia lankytojams judėti virtualaus pasivaikščiavimo metu. Funkciškumas išpildytas kokybiškai ir sklandžiai, papildomų parinkčių nėra, atvirumas irgi be judėjimo galimybės, grafika yra aukštos kokybės. Ateityje šiame ture bus integruotos edukacinės funkcijos, galimas integravimas atskirose rengiamose programose, kaip „Kultūros pasas“, bus pateiktos dvi naujos programos, apie kurias šiuo metu muziejus detalios informacijos neviešina. Pagrindinis šios paslaugos privalumas yra tai, kad tokia inovatyvi paslauga buvo taikyta pirmą kartą muziejuose, naudoti žinomo menininko darbai, o tai suteikė šiai paslaugai išskirtinumo.

LITERATŪRA

1. Čuladytė, A., Budrytė-Ausiejienė, L. (2022). Virtualaus turizmo produktų taikymas bendrojo ugdymo procese. *Verslas, technologijos, biomedicina: inovacijų žvalgos 2022: straipsnių rinkinys*, 1, 80–92.
2. Daubarienė, J. (2021). Virtualaus turizmo vystymo ypatumai. *Ižvalgos*, 1, 25–35.
3. Fredericks, L. (2021). *The Complete Guide to Virtual Tourism in 2021*. Cvent. <https://www.cvent.com/en/blog/hospitality/virtual-tourism>.
4. Guttentag, D. A. (2010). Virtual Reality: Applications and Implications for Tourism. *Tourism Management*, 31(5), 637–651. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2009.07.003>.
5. Gutowski, P., Kłos-Adamkiewicz, Z. (2020). Development of e-service virtual museum tours in Poland during the SARS-CoV-2 pandemic. *Procedia computer science*, 176, 2375–2383. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.09.303>.
6. Obenelytė, A. (2019). *Virtualios realybės taikymas peržengia pramogų industrijos ribas: naujos galimybės tradicinei pramonei*. Vilnius, Kaunas, Panevėžys: Lietuvos inovacijų centras.
7. Stienmetz, J. L., Ferrer-Rosell, B., & Massimo, D. (2022). *Information and Communication Technologies in Tourism 2022: Proceedings of the ENTER 2022 ETourism Conference, January 11–14, 2022 (p. 507)*. Springer Nature. https://doi.org/10.1007/978-3-030-94751-4_19.
8. Šimanskienė, L., Valiušienė, R., Sloka, B. (2017). Lietuvos ir Latvijos muziejų paslaugų modernizavimas: stebėjimo rezultatai. *Regional formation and development studies*, 1, 122–130. <https://doi.org/10.15181/rfds.v21i1.1414>.
9. Tomkevičiūtė, K. (2020). *Didysis kuratorius ir jo kūrybiškumo pamokos*. Krantai, 177.

Application of Virtual Reality in Lithuanian Museums

Jonas Skopas, Kristina Mejerytė-Narkevičienė

Lithuanian Sports University, Kaunas, Lithuania

ABSTRACT

Research background. In the 21st century, ever-improving technologies and the related improvement of other services have encouraged the modernisation of the processes of all organisations. Museums are no exception (Šimanskienė, Valiušienė, Sloka, 2017). This rapid jump over the past year has been fuelled by the onset and rapid acceleration of the COVID-19 pandemic, which has resulted in numerous bans and restrictions. The pandemic has forced humanity to broaden its horizons or even change its interests. The museums started making virtual tours of exhibitions, video stories about works and expositions, or creating newsletters that packed virtual art games, discoveries, and gifts. To attract as many visitors as possible, museums have likewise attempted to improve their inventory but also to implemented never-before-seen virtual reality plans or projects while maintaining the originality characteristic of culture. The tourism sector was particularly affected, as the activities of travel or cultural organisations and companies were restricted or suspended. Only a part of organisations or companies carried out their activities remotely.

The research problem. During the pandemic, Lithuanian museums were not ready to present themselves in a digital format, but quickly reoriented themselves. They started making virtual tours showing exhibitions, video stories about works and expositions, or creating newsletters that packed virtual art games, discoveries, and gifts (Tomkevičiūtė, 2020). To attract as many visitors as possible, museums have likewise attempted to improve their inventory but also to implemented never-before-seen virtual reality plans or projects while maintaining the originality characteristic of culture. The offer of museum services still lacks integrated virtual services that would improve the museum's expositions and increase the number of visitors, so it is essential to find out why the integration of these services is not being expanded so rapidly.

The aim of the study is to analyse the integration of virtual reality in the museums of Lithuania.

The subject of study is the integration of virtual reality in museums.

Methods. To reveal the object of the research - the application of virtual reality in museums, the research was carried out in several stages, choosing research methods such as scientific literature analysis, semi-structured interviews for data collection, and qualitative content for data analysis. Taking into account the selected research strategy, the selection of subjects was guided by the provision that all 5 specialists/experts working directly with service VR "Angelų takais" in the National M.K. Čiurlionis museum departments in Kaunas and Druskininkai will be interviewed. The interview questionnaire consisted of categories: preparation, service evaluation, service impact, and satisfaction. The questions are based on Gutowski and Klos-Adamkiewicz (2020) assessment model. The model consisted of virtual reality content, navigation, interactivity, functionality, additional options, graphics, accessibility for all groups, intuitiveness, multi-language capabilities. The collected data were transcribed and analysed using qualitative content analysis.

Results and conclusions. The application of virtual reality has been a major impact on the revival of the cultural sector affected by the pandemic and has given a second life to museums. According to the experts, there was also a great impact on society - those who were not interested in art began to be interested in it in the virtual reality form. The qualitative research showed the possibilities of applying this kind of virtual tour service "Angelų takais" to other offerings at the M.K. Čiurlionis National Museum of Art. Till now this tour doesn't have an educational function, but it will be integrated soon, the shortcomings and advantages of the service were noted, and the peculiarities were described. The success of this service was influenced by the reputation of the artist himself, whose paintings the museum is named after.

Keywords: virtual reality, virtual tour, VR museum, VR service.

Virtualios realybės taikymas Lietuvos muziejuose

Jasonas Skopas, Kristina Mejerytė-Narkevičienė

Lietuvos sporto universitetas, Kaunas, Lietuva

SANTRAUKA

Tyrimo aktualumas ir naujumas. XXI amžiuje vis tobulėjančios technologijos ir su tuo susijęs kitų paslaugų tobulėjimas skatino modernizuoti visų organizacijų procesus. Ne išimtis ir muziejai (Šimanskienė, Valiušienė, Sloka, 2017). Ši spartų šuolį per pastaruosius metus paskatino prasidėjusi ir sparčiai įsibėgėjusi COVID-19 pandemija, dėl kurios buvo nustatyta daug draudimų ir apribojimų. Pandemija privertė žmoniją plėsti akiratį ar net pakeisti savo interesus. Muziejai pradėjo rengti virtualias parodas, vaizdo istorijas apie kūrinius ir ekspozicijas arba kurti informacinius biuletenius, kuriuose buvo supakuoti virtualūs meno žaidimai, atradimai ir dovanos. Siekdami pritraukti kuo daugiau lankytojų, muziejai stengėsi ne tik plėtoti savo inventorių, bet ir įgyvendinti dar nematytus virtualios realybės planus ar projektus, išlaikydami kultūrai būdingą savitumą. Ypač nukentėjo turizmo sektorius, nes buvo apribota arba sustabdyta kelionių ar kultūros organizacijų ir įmonių veikla. Tik dalis organizacijų ar įmonių savo veiklą vykdė nuotoliniu būdu.

Tyrimo problema. Pandemijos laikotarpiu Lietuvos muziejai nebuvo pasiruošę prisistatyti skaitmeniniu formatu, tačiau greitai persiorientavo. Pradėta rengti virtualias keliones, kuriose buvo rodomos parodos, vaizdo pasakojimai apie kūrinius ir ekspozicijas arba naujienlaiškiai, kuriuose buvo supakuoti virtualūs meno žaidimai, atradimai ir dovanos (Tomkevičiūtė, 2020). Siekdami pritraukti kuo daugiau lankytojų, muziejai stengėsi ne tik plėtoti savo inventorių, bet ir įgyvendinti dar nematytus virtualios realybės planus, išlaikydami kultūrai būdingą savitumą. Muziejaus paslaugų pasiūloje vis dar trūksta integruotų virtualių paslaugų, kurios pagerintų muziejaus ekspozicijas ir padidintų lankytojų skaičių, todėl labai svarbu išsiaiškinti priežastis, kodėl šių paslaugų integracija nepelčiama taip sparčiai.

Tyrimo tikslas – išanalizuoti virtualios realybės paslaugos taikymą Lietuvos muziejuose.

Tyrimo objektas – virtualios realybės taikymas muziejuje.

Metodai. Siekiant atskleisti tyrimo objektą – virtualios realybės pritaikymą muziejuose, tyrimas buvo atliktas keliais etapais, pasirenkant tokius tyrimo metodus kaip mokslinės literatūros analizė, duomenism rinkti - pusiau struktūruotas interviu, o duomenų analizei – kokybinė turinio analizė. Atsižvelgus į pasirinktą tyrimo strategiją, atrenkant tiriamuosius, buvo vadovaujama nuostata, kad tyrime dalyvaus tik Nacionalinio M. K. Čiurlionio dailės muziejaus Kaune ir jų padalinyje Druskininkuose dirbantys ekspertai, kurie tiesiogiai susiję su virtualios realybės „Angelų takais“ paslaugos teikimu, planavimu, organizavimu ar plėtojimu. Interviu klausimyną sudarė tokios kategorijos kaip pasiruošimas, paslaugų įvertinimas, paslaugos poveikis ir pasitenkinimas. Klausimai pagrįsti Gutowski ir Klos-Adamkiewicz (2020) vertinimo modeliu. Modelis susidėjo iš tokių dalių kaip virtualios realybės turinys, navigacija, interaktyvumas, funkcionalumas, papildomos galimybės, grafika, prieinamumas visoms grupėms, intuityvumas, kelių kalbų galimybės. Surinkti duomenys buvo transkribuoti ir analizuoti naudojant kokybinę turinio analizę.

Rezultatai ir išvados. Virtualios realybės taikymas padarė didelę įtaką pandemijos paveikto kultūros sektoriaus atgimimui ir suteikė muziejams antrą gyvenimą. Ekspertų teigimu, buvo pastebėtas ir didelis poveikis visuomenei – tie, kurie nesidomėjo menu, pradėjo juo domėtis virtualios realybės pavidalu. Kokybinis tyrimas atskleidė galimybes pritaikyti tokio pobūdžio virtualių kelionių paslaugą „Angelų takais“ kitose Nacionalinio M. K. Čiurlionio dailės muziejaus paslaugose. Iki šiol ši ekskursija neturi edukacinės funkcijos, tačiau artimiausiu metu bus integruota, buvo pažymėti paslaugos trūkumai

ir privalumai, aprašyti ypatumai. Šios paslaugos sėkmei įtakos turėjo paties menininko, kurio vardu pavadintas muziejus, reputacija.

Raktiniai žodžiai: virtuali realybė, virtuali kelionė, VR muziejus, VR paslauga.

Gauta 2023-06-13
Priimta 2023-06-20