

Научная статья

УДК 069.02

doi:10.69541/NRIPH.2025.04.029

Пазл как геймификационная технология популяризации коллекций научных музеев

Геннадий Геннадьевич Слышикин¹, Нина Васильевна Чиж^{2✉}, Ирина Валерьевна Смирнова³

^{1,3}ФГБНУ «Национальный научно-исследовательский институт общественного здоровья
имени Н. А. Семашко» Минобрнауки России, 105064, г. Москва, Российская Федерация

¹ggsl@yandex.ru, <http://orcid.org/0000-0001-8121-0250>

²nina-chizh@yandex.ru, <http://orcid.org/0000-0003-2384-6546>

³lula@narod.ru, <http://orcid.org/0000-0001-7394-3155>

Аннотация. В условиях цифровой трансформации и перенасыщением информационной среды контентом музеи сталкиваются с вызовом сохранения актуальности. Одним из эффективных инструментов решения данной задачи является геймификация. В статье рассматриваются успешные примеры применения геймификации в музейной практике, такие как квесты и квизы, на примере российских музеев. Основной фокус работы сосредоточен на опыте Российской музея медицины и разработанном его сотрудниками цикле онлайн-игр на основе советских агитационных плакатов «Окна сатиры РОСТА». Авторы выделяют основные принципы, заложенные в основу разработки: междисциплинарность, установление связей между историей и современностью, а также между российским и зарубежным опытом в области санитарного просвещения и борьбы с эпидемиями.

Ключевые слова: геймификация, популяризация истории, санитарное просвещение, Окна сатиры РОСТА.

Для цитирования: Слышикин Г. Г., Чиж Н. В., Смирнова И. В. Пазл как геймификационная технология популяризации коллекций научных музеев // Бюллетень Национального научно-исследовательского института общественного здоровья имени Н. А. Семашко. 2025. № 4. С. 168–172.
doi:10.69541/NRIPH.2025.04.029.

Original article

The puzzle as a gamification technology for popularizing scientific museum collections

Gennady Gennadevich Slyshkin¹, Nina Vasilevna Chizh^{2✉}, Irina Valeryevna Smirnova³

^{1–3}N. A. Semashko National Research Institute of Public Health, 105064, Moscow, Russian Federation

¹ggsl@yandex.ru, <http://orcid.org/0000-0001-8121-0250>

²nina-chizh@yandex.ru, <http://orcid.org/0000-0003-2384-6546>

³lula@narod.ru, <http://orcid.org/0000-0001-7394-3155>

Annotation. In the context of digital transformation and an information environment oversaturated with content, museums face the challenge of maintaining relevance. Gamification is one of the effective tools for addressing this challenge. The article examines successful examples of gamification in museum practice, such as quests and quizzes, using the example of Russian museums. The main focus of the work is on the experience of the Russian Museum of Medicine and the series of online games developed by its staff based on Soviet agitational posters «Windows of Satire ROSTA». The authors highlight the core principles underlying the development: interdisciplinarity, establishing connections between history and the present, as well as between Russian and international experience in the fields of public health education and epidemic control.

Keywords: gamification, popularization of history, public health education, Windows of satire ROSTA.

For citation: Slyshkin G. G., Chizh N. V., Smirnova I. V. The puzzle as a gamification technology for popularizing scientific museum collection. *Bulletin of Semashko National Research Institute of Public Health*. 2025;(4):168–172. (In Russ.). doi:10.69541/NRIPH.2025.04.029.

Введение

В современную эпоху цифровые технологии стремительно трансформируют способы нашего взаимодействия с миром, визуальные технологии становятся все более доступными, а потребители пресыщены разнообразием контента. Это становится вызовом для музейного сообщества. С одной стороны, музеи сталкиваются с угрозой утраты актуальности в условиях неуклонного падения популярности любых социальных институций, действующих вне виртуального мира или представленных в

нем сугубо формально. С другой стороны, перед специализированными (отраслевыми, ведомственными), а также региональными музеями открываются возможности по расширению целевой аудитории до масштабов, ранее для них недостижимых. Одним из эффективных инструментов сохранения популярности и расширения аудитории для музеиных организаций становится геймификация. Именно она позволяет не только оставаться привлекательными для нового поколения *homo ludens*, воспитанного на разнообразии интерактивных медиа, но даже повышать эту привлекательность. Гейми-

фикация стала коммуникативной стратегией, выходящей далеко за рамки простого развлечения. «Геймификация — это процесс использования игровых элементов в неигровом контексте» [1]. Особенно большим потенциалом данный инструмент обладает для популяризации коллекций сравнительно небольших научных музеев, а также музейных подразделений образовательных и научных организаций (вузов, научно-исследовательских институтов). Осваивая различные игровые механики, эти музеи учатся несерьезным языком рассказывать о серьезных предметах и экстраполировать в развлекательное пространство те ценности, ради которых они существуют.

Материалы и методы

Уже сегодня российские и мировые музейные институции активно и успешно внедряют геймификацию, демонстрируя ее эффективность на практике. Наиболее распространенными и простыми для организации и реализации непосредственно в музейном пространстве являются несколько видов игровых активностей. Прежде всего, это квесты и квизы.

Квест представляет собой поисковую игровую интеллектуальную деятельность, в ходе которой участники последовательно решают различные задачи, предусмотренные сюжетом и направленные на достижение финальной цели. Сюжет игры может быть адаптирован к возрасту и количеству участников. Соответственно данный вид активности обладает высоким потенциалом для популяризации разных музейных объектов, поскольку может реализовываться как во взрослой, так и в детской аудитории. Так, ярким примером успешного квеста, организованного для детей, является «Охота на льва», разработанная отделом «Оружейная палата» историко-культурного музея-заповедника «Московский кремль». Дети (возраст участников 6–8 лет) получают карточки со стихотворными подсказками и разыскивают изображения царя зверей в экспозиции, параллельно погружаясь в музейное пространство. В качестве образца «взрослого» музейного квеста можно назвать предлагаемый Музеем ВМФ квест на подводной лодке. Ряд квестов существует в нескольких вариантах — для детей и взрослых: например, квест Государственного исторического музея «Лабиринт историй», дифференцированный по уровню сложности для разных возрастов.

Технология квеста открывает широкие перспективы для межмузейного сотрудничества. Примером такого межмузейного проекта является «Медицинский квест», реализованный Российским музеем медицины и Музеем истории медицины МГМСУ им. А. И. Евдокимова в 2019 году для Ночи музеев в Москве. При прохождении данного квеста посетители имели возможность перемещаться между несколькими площадками, осуществлять поисковую деятельность, знакомиться с экспонатами и фактами из истории отечественной медицины в едином тематическом пространстве¹¹².

Другим популярным видом игровой активности является квиз — игра, состоящая в ответах на вопросы по определенной тематике. Квиз широко применяется в обучающей деятельности и отлично подходит для закрепления материала, изученного при посещении музейной экспозиции, а также углубления знаний и расширения кругозора. Так, ежегодно Национальный НИИ общественного здоровья имени Н. А. Семашко проводит комплексное просветительское, научно-практическое и воспитательное мероприятие — Олимпиаду по истории медицины для студентов, обучающихся по программам группы специальностей и направлений подготовки «Здравоохранение и медицинские науки». Участие в олимпиаде возможно как в индивидуальном, так и в командном формате. Олимпиадные задания включают перечень вопросов по истории медицины и направлены на формирование у студентов знаний, умений и навыков работы с историко-медицинской информацией, способствующих их профессиональному развитию, повышению интеллектуального, культурного и морального уровня¹¹³. Для более эффективной реализации данной активности все чаще применяются технологии дополненной реальности. Например, размещение QR-кодов с более подробной информацией об экспонатах и последующим прохождением опроса.

Хотя данные форматы являются самыми популярными, возможности музейной геймификации гораздо шире (см. подробнее «Игры по истории медицины», Пашков, Бергер, Тутурская, Слышкин, Чиж, 2020) [2]. В данной статье мы поделимся опытом Российского музея медицины по разработке санитарно-просветительских пазлов, популяризирующих музейную коллекцию. Исследование и апробация геймификационной коммуникативной технологии осуществлялись в рамках проведения прикладного научного исследования по теме «Научно-методическое обеспечение музейной деятельности в организациях, подведомственных Минобрнауки России».

Результаты

Одним из значимых направлений профессиональной медицинской деятельности со второй половины XIX века становится санитарное просвещение. После Октябрьской революции 1917 года внедрение комплекса санитарных мер и таргетное обучение населения в целях борьбы с социально- опасными заболеваниями входит в число стратегических задач Советской России. В 1920-е годы методологический акцент в данной работе смещается от научного просвещения к художественному. Приме-

¹¹² «Ночь музеев. Проект Кирилла Шадрина» и «Ночь музеев. Ночь медицинских музеев» // История медицины [Электронный ресурс]. 2019. — URL: <https://www.historymed.ru/conference-detail.php?ID=175241&ysclid=mgtmax7kvpm132108872> (дата обращения: 13.10.2025)

¹¹³ Положение о Всероссийской олимпиаде по истории медицины // Российского Общества Историков Медицины [Электронный ресурс]. 2024. — URL: <https://roim.historymed.ru/upload/img/polozhenie-ob-olimpiade-2024.pdf> (дата обращения: 13.10.2025)

няются креолизованные (то есть вербально-визуальные) тексты: плакаты, карикатуры, комиксы. Предлагаются интерактивные формы вовлечения аудитории, в том числе с использованием игровых практик. Так, К. В. Лапин посвящает целый раздел изданного в 1932 г. пособия «Санитарное просвещение» играм, которые могут быть использованы для популяризации практик борьбы с «болезнями общества». Данное пособие содержит описание игр, инструкции для пользователей и перечень требуемого оборудования для их реализации в той или иной аудитории [3].

Знаковым явлением этой эпохи стали «Окна сатиры РОСТА» Главполитпросвета, создававшиеся выдающимися деятелями советской культуры — художником М. М. Черемных и поэтом В. В. Маяковским. Визуальные образы, перенесенные на плакаты, отличались высокой степенью узнаваемости. Придание болезням антропоморфных черт делало проблему более осязаемой, а значит и цель, победу над ними, более достижимой. С точки зрения семиотики, плакаты данного периода представляют собой слияние художественных образов, знакомых большинству населения благодаря распространению традиций лубочной живописи, и поэзии футуристов.

На основе данных плакатов отделом научно-методического обеспечения музейной деятельности Национального научно-исследовательского института общественного здоровья имени Н. А. Семашко был разработан цикл онлайн-игр в формате мини-веб-приложений. Созданы четыре игры, посвященные борьбе с эпидемиологическими заболеваниями: «Тиф», «Оспа», «Холера», «Соблюдение гигиены».

Кратко опишем игровые правила. Участнику необходимо в логической последовательности, используя подсказки, составить (точнее, восстановить) плакат из коллекции «Окна сатиры РОСТА». Игроку доступно два поля. Поле слева содержит перемешанные фрагменты плаката. Эти фрагменты необходимо переместить в поле справа, в ячейку со знаком вопроса. Если игрок выбрал правильный ответ, на экране отобразится окно с указанием на правильность ответа и дополнительной познавательной информацией. Если игрок выбрал неправильный ответ, на экране отобразится окно с подсказкой.

Каждая игра раскрывает основную тему плаката, для верного ответа подобраны факты, расширяющие санитарно-медицинскую эрудицию игрока. Так, для плаката «Не верь всякому вздору» сделана подборка данных, связанных с историей оспопрививания, организацией санитарного просвещения, развенчанием суеверий и страхов, бытовавших среди населения.

При прохождении игры задействован целый ряд когнитивных механизмов: игрок может использовать визуальное мышление, выстраивая линейные связи между картинками, может ориентироваться на связность текста или на рифму.

Как уже было сказано выше, при создании игр использованы плакаты «Окна сатиры РОСТА». Они

представляют собой синтез визуального искусства и «живого слова». Яркие образы, гиперболизированные изображения болезней и страхов населения привлекают внимание зрителя. Футуристические тексты Маяковского лаконично и последовательно раскрывают проблематику и наглядно демонстрируют, как при помощи простых бытовых действий можно бороться с эпидемиями и профилактировать опасные заболевания.

Обсуждение

Основными принципами при разработке данных игр были следующие:

1. Междисциплинарный характер популяризируемого научного знания. Из внутриигровых текстов адресат получает комплексную информацию по медицине, по истории санитарного просвещения и по истории искусства.

Пример популяризируемого медицинского знания в игре «Тиф»: Слово «тиф» в древнегреческом языке означало дым или жар, поэтому под ним понимали любую лихорадку. Сейчас заболевания под названиями «брюшной тиф», «сыпной тиф», «возвратный тиф» вызываются разными возбудителями, по-разному протекают и требуют разного лечения. Общими для них являются высокая температура, сильная головная боль и затуманенность сознания. При возвратном тифе после улучшения состояния симптомы могут вновь вернуться. Переносчиком этого заболевания могут являться вши или клещи¹¹⁴.

Пример популяризируемого знания по истории санитарного просвещения в игре «Холера»: В июне 1921 в прессе была опубликована «Техническая инструкция по проведению недель водоснабжения и очистки». В ней был представлен план проведения: а) санитарной пропаганды, б) местных и сплошных обследований водоснабжения, канализации, как в целях ремонта существующей домовой сети, так и устройства новых необходимых сооружений этого вида (водоразборные краны, колодцы, водоемы и пр.), в) ремонта домовой водопроводной сети и канализации, ремонт и оборудование искусственных водоемов, колодцев, прудов и пр., г) очистки и вывозки нечистот и мусора из мест общественного пользования жилищ и пр., д) дезинфекции помещений, е) откачки воды из подвалов и пр¹¹⁵.

Пример популяризируемого знания по истории искусства в игре «Оспа»: «Окна Роста» — особого типа плакаты на злободневные политические, военные и хозяйствственные темы. Они выпускались с осени 1919 года по январь 1922 года — сначала Российской телеграфным агентством (Роста), а затем Главным управлением политко-просветительных учреждений Народного комисариата просвещения РСФСР (Главполитпросветом). Типичная

¹¹⁴ Веб-игра «Тиф» на основе плаката «Эй, гражданин!» // Российского музея медицины [Электронный ресурс]. 2025. — URL: <https://nmo.nrph.ru/games/tif/> (дата обращения: 13.10.2025)

¹¹⁵ Веб-игра «Холера» на основе плаката «Не пей сырой воды!» // Российского музея медицины [Электронный ресурс]. 2025. — URL: <https://nmo.nrph.ru/games/kholera/> (дата обращения: 13.10.2025)

структура «Окна Роста»: несколько (от 2 до 14) самостоятельных рисунков, расположенных в логической последовательности и, вместе с сопровождающим их текстом, раскрывающих единую тему¹¹⁶.

Сам факт привлечения к санитарно-просветительской деятельности знаковых творцов (стихи В. В. Маяковского входят в школьную программу, соответственно его имя известно всем носителям русской культуры) подчеркивает значимость санитарного просвещения в целом и противодействия эпидемиологическим заболеваниям как направлений государственной политики.

2. Построение в рамках игрового текста связей между историей и современностью. Исторические факты, подкрепленные силой художественного слова великого поэта, используются для противодействия угрозам общественному здоровью, актуальным и в наши дни. Так, в игре «Оспа» представлен следующий текст:

Вакцинация активно демонизируется в течение всей истории своего существования. Противники прививок активно действовали как в Российской империи, так и в Советской России. Наиболее упорно противились вакцинации староверы, считая ее происками дьявола и печатью Антихриста. Русская Православная Церковь занимает иную позицию: «Агитационная антирививочная кампания с таким размахом проводится людьми, которых иначе как врагами России назвать нельзя. Основным аргументом этих людей является ложь, зачастую настолько грубая, что видна невооруженным глазом любому человеку, обладающему здравым смыслом. А отцом и вдохновителем лжи, по учению Православной Церкви, является никто иной, как диавол. Помните, что отказ от обязательных прививок своему ребенку — это преступление против его здоровья! Пусть каждая мать, которая отказывается от защиты жизни и здоровья ребенка знает о том, что она совершает тяжкий грех». Из заявления Сыктывкарской и Воркутинской епархии, 2010 г¹¹⁷.

Таким образом в сознании игрока разрушаются два значимых деструктивных стереотипа: во-первых, об опасности прививок, во-вторых, о противодействии религиозных институтов вакцинации.

3. Построение связей между российским и зарубежным опытом. В одном из фрагментов плаката «Не верь всякому вздору», ставшего основой для игры «Оспа», авторы изобразили превращение здорового человека в животное после проведения процедуры оспопрививания. В игре данный фрагмент сопровождается следующим текстом: *На этом рисунке В. В. Маяковский и М. М. Черемных использовали мотивы известной английской карикатуры*

¹¹⁶ Веб-игра «Оспа» на основе плаката «Не верь всякому вздору» // Российский музей медицины [Электронный ресурс]. 2025. — URL: <https://nmo.nrph.ru/games/ospa/> (дата обращения: 13.10.2025)

¹¹⁷ Русская Православная Церковь никогда не благословляла отказ от вакцинации // Информационно-аналитическая служба «Русская народная линия» [Электронный ресурс]. 2010. — URL: https://ruskline.ru/news_rl/2010/05/21/russkaya_pravoslavnaya_cerkov_nikogda_ne_blagoslovlyala_otkaz_ot_vakcinacii/ (дата обращения: 13.10.2025)

1802 г. «Коровья оспа, или чудесные эффекты новой прививки!». Британский сатирик Джеймс Гилрей изобразил, как у пациентов после прививок вырастают из глаз, носа и конечностей небольшие коровы. Карикатура была вдохновлена спорами о прививках от натуральной оспы. Противники вакцинации утверждали, что вакцинация приведет к чудовищным мутациям. Гилрей подхватил и преувеличил эту мысль¹¹⁸.

4. Привлечение внимания целевой аудитории к музею и имплицитное приглашение к посещению. Каждая игра финализируется следующим текстом: *В коллекции «Российского музея медицины» более 300 тыс. предметов. Экспозиция отражает историю развития отечественной медицины. В ней представлены хирургические инструменты и личные вещи врачей, агитационные плакаты и брошюры 20—30-х годов XX века, старинные лекарственные препараты как зарубежного, так и отечественного производства, трофеинный полевой хирургический набор времен Второй мировой войны и многое другое. После данного текста следует QR-код, ведущий на сайт Российского музея медицины.*

Заключение

Использование геймификации в музейной деятельности становится эффективным лишь в тех случаях, когда выбранная игровая технология соответствует специфике популяризируемого музеиного предмета (как в проанализированном в настоящей статье случае пазла и комиксового плаката). Создание музеецентрических игр позволяет учреждению науки в условиях цифровой трансформации и пресыщения потребителей контентом построить просветительский диалог с целевой аудиторией. Геймификация доказывает свою значимость как стратегический инструмент для ответа на вызовы информационной эпохи. Она не только повышает привлекательность музеев для новых поколений посетителей, но и позволяет осуществить комплексную популяризацию научного знания, установить концептуальную связь между историей и современностью, преодолеть деструктивные общественные стереотипы. Геймификация музейной деятельности вносит вклад в решение целого ряда задач государственной политики:

- задачи по повышению доступности информации о достижениях и перспективах российской науки для граждан Российской Федерации, обозначенной в Указе Президента РФ от 25 апреля 2022 г. № 231 «Об объявлении в Российской Федерации Десятилетия науки и технологий»;
- задачи по приданию музеям образовательных организаций статуса важного компонента научно-практической базы исторического просвещения, обозначенной в Указе Президента РФ от 08 мая 2024 г. № 314 «Об утверждении

¹¹⁸ Веб-игра «Оспа» на основе плаката «Не верь всякому вздору» // Российский музей медицины [Электронный ресурс]. 2025. — URL: <https://nmo.nrph.ru/games/ospa/> (дата обращения: 13.10.2025)

Основ государственной политики Российской Федерации в области исторического просвещения»;
— задачи по осуществлению просветительской, патриотической и военно-патриотической работы среди молодежи, в том числе на базе музеев, обозначенной в Распоряжении Правительства Российской Федерации от 11 сентября 2024 г. № 2501-р «О Стратегии государственной культурной политики на период до 2030 г.».

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Deterding S, Dixon D, Khaled R, Nacke L. From game design elements to gameness: Defining «gamification». *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*. 2011:9—15. DOI: 10.1145/2181037.2181040
2. Пашков К. А., Бергер Е. Е., Тутурская М. С., Слышик Г. Г., Чиж Н. В. Игры по истории медицины. Центр развития историко-медицинских музеев Российской Федерации Минздрава

России, Московский государственный медико-стоматологический университет имени А. И. Евдокимова, Национальный научно-исследовательский институт общественного здоровья имени Н. А. Семашко, Российское общество историков медицины. Москва: Лакуэр Принт; 2020.

3. Лапин К. В. Санитарное просвещение: Руководство по организации и методике санитарного просвещения для среднего медицинского персонала. В обработке Ф. Ю. Бермана; под общ. ред. С. Н. Волконской. Москва: Ленинград: Гос. мед. изд-во; 1932.

REFERENCES

1. Deterding S, Dixon D, Khaled R, Nacke L. From game design elements to gameness: Defining «gamification». *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*. 2011:9—15. DOI: 10.1145/2181037.2181040
2. Pashkov KA, Berger EE, Tutoryskaya MS, Slyshkin GG, Chizh NV. Games on the History of Medicine. Moscow: Lakuér Print; 2020 (in Russian).
3. Lapin KV. Health Education: Guide on the Organization and Methods of Health Education for Middle Medical Personnel. Moscow: Leningrad: State Medical Publishing House; 1932 (in Russian).

Вклад авторов: все авторы сделали эквивалентный вклад в подготовку публикации.
Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Contribution of the authors: the authors contributed equally to this article.
The authors declare no conflicts of interests.

Статья поступила в редакцию 15.10.2025; одобрена после рецензирования 18.11.2025; принятая к публикации 20.11.2025.
The article was submitted 15.10.2025; approved after reviewing 18.11.2025; accepted for publication 20.11.2025.