

Научная статья / Research article
УДК/UDC 712.256
DOI: 10.28995/2227-6165-2024-3-74-83

Марина Васильевна Белова
Marina Vasilievna Belova

кандидат искусствоведения, младший научный сотрудник,
Ph.D. in Art History, junior researcher,

Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия
имени А.Л. Штиглица (Санкт-Петербург, Россия)

Saint Petersburg State Academy of Art and Design
named after A.L. Stieglitz (Saint Petersburg, Russia)

marinartis@ya.ru

Наталья Ивановна Барсукова
Natalia Ivanovna Barsukova

доктор искусствоведения, профессор, главный научный сотрудник,
Doctor of Art History, professor, chief researcher,

Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия
имени А.Л. Штиглица (Санкт-Петербург, Россия)

Saint Petersburg State Academy of Art and Design
named after A.L. Stieglitz (Saint Petersburg, Russia)

bars_natali@mail.ru

ДЕТСКОЕ ИГРОВОЕ ПРОСТРАНСТВО В СТРУКТУРЕ СОВРЕМЕННОГО МУЗЕЯ CHILDREN'S PLAY SPACE IN THE STRUCTURE OF A MODERN MUSEUM

В статье выявлены новые тенденции дизайн-проектирования игровых пространств в структуре различных по профилю музеев, созданных для времяпровождения и обеспечения познавательного процесса детей: знакомства с историей, региональными особенностями и приобщения к культуре. Акцент в исследовании сделан на игровых площадках, направленных на развитие детской сенсорной игровой деятельности, тактильных ощущений и навыков. Проанализированы игровые объекты и зоны для детей, спроектированные в музейных пространствах и во время проведения выставок. Выявлены следующие музейные форматы игровых сценариев: археологический, конструкторский, звуковой, пространственный, сюжетный, приключенческий, уединённый. Каждый из них отличается по видам происходящей на площадках деятельности и активности игрового процесса.

Ключевые слова: музей, сенсорная игровая деятельность, музейный формат игровых сценариев, детские площадки, тактильные ощущения, интерактив

Для цитирования: Белова М.В., Барсукова Н.И. Детское игровое пространство в структуре современного музея // Артикульт. 2024. №3(55). С. 74-83. DOI: 10.28995/2227-6165-2024-3-74-83

The article identifies new trends in the design of play spaces in the structure of museums of various profiles, created for spending time and ensuring the cognitive process of children: acquaintance with history, regional characteristics and familiarization with culture. The emphasis in the study is on playgrounds aimed at developing children's sensory play activities, tactile sensations and skills. Play objects and areas for children designed in museum spaces and during exhibitions are analyzed. The following museum formats of game scenarios have been identified: archaeological, construction, sound, spatial, plot, adventure, solitary. Each of them differs in the types of activities taking place on the sites and the activity of the gameplay.

Keywords: museum, sensory play activities, museum format of play scenarios, playgrounds, tactile sensations, interactive

For citation: Belova M.V., Barsukova N.I. "Children's play space in the structure of a modern museum." *Articult.* 2024, no. 3(55), pp. 74-83. (in Russ.) DOI: 10.28995/2227-6165-2024-3-74-83

Современные музеи ищут различные формы контакта с посетителем и расширяют границы своей деятельности. Современная организация музеев характеризуется их многообразием и тенденцией к постоянному преобразованию под запросы нового времени [Морозова, 2021]. Стираются границы музейного пространства, где знакомство с языком и техниками изобразительного искусства происходит через музейную игру [Абдуллина, 2020]. Отмечается стремление в экспонировании к диалогу между зрителем и произведением искусства [Салтанова, 2010].

© Белова М.В., Барсукова Н.И., 2024

Дата поступления: 12.02.2024. Дата одобрения после рецензирования: 18.06.2024. Дата публикации: 30.09.2024.

В настоящее время музеи столкнулись с необходимостью организации мест для детей во время посещения экскурсий и других музейных мероприятий взрослыми с детьми. Для них создаются дополнительные удобства в виде специальных игровых пространств, где можно оставить ребенка на время посещения музея. Значительно увеличилось количество посещений педагогов с детьми младшего школьного возраста и подростками в контексте внеклассной работы. По этой причине осуществляется поиск подходов к взаимодействию с детьми в пространстве музея, который приводит к развитию новых форм игровой деятельности.

Современной культуре в целом присуща игровая эстетика, что ярко проявляется в ироничном художественном языке многих городских скульптур, в создании таких общественных пространств, которые стимулируют игровую деятельность как взрослых, так и детей [Барсукова, 2006]. Многие арт-объекты вызывают улыбку, снимают напряжение, вовлекают в игру. Одной из главных задач музейных институций становится передача информации и знаний пользователю через игру. При этом сам игровой процесс становится всё более свободным и не ограничивается исключительно форматом лекции или урока, а больше располагает к творчеству, поиску и экспериментам.

В статье рассмотрен отечественный и зарубежный проектный опыт в области организации игровой среды для детей и подростков в пространстве музея. Впервые проведено специальное исследование таких игровых сред, которые сформированы с целью приобщения к культуре страны и края, знакомства с историей и региональными особенностями. Выявлены новые тенденции формирования музейной деятельности и новые виды игровых пространств. При этом учитывалась существующая типология игровых структур на открытых городских пространствах, которая включает: игровые площадки, игровые комплексы, игровые парки, игровой ландшафт, игровые формы и игровые павильоны [Барсукова, Процюк, 2020].

Игровые занятия в пространстве музея обычно рассматривались с точки зрения педагогической практики, которая предполагает применение смешанных типов игровой деятельности, основанных на углубленном понимании увиденного через квест, поисковые, коллективные или деловые игры [Короткова, 2020; Морозова, 2021].

В данном исследовании акцент сделан на необходимости создания таких игровых площадок, которые направлены на развитие детской сенсорной игровой деятельности, тактильных ощущений и навыков. Так как игровая деятельность представляет собой процесс познания окружающей действительности, то сам феномен игры органично вписывается в концепцию музейного пространства. Наряду с этим знакомство пользователей с музейной средой, экспонатами истории и культуры происходит преимущественно через сенсорную деятельность. Отдельное внимание уделяется передаче и доступности музейного наследия посредством погружения пользователей в сенсорный опыт. При этом сенсорике часто комбинируют с интерактивной составляющей [Коровина, Долгова, Вершина, 2019]. Влияние на человека визуальных и тактильных составляющих городского дизайна было рассмотрено на примере формирования с их помощью образа конкретного города [Барсукова, 2022].

Целью данного исследования является другой аспект проблемы, но также связанный с дизайном открытой среды. Сразу надо пояснить, однако, что тема не является аналогичной проблеме создания среды доступности тактильными средствами информации, к которым относят наземные и напольные тактильные указатели (предупреждающие и направляющие), тактильные знаки, тактильные карты и макеты. Вопросы развития сенсорных и тактильных ощущений у детей скорее близки педагогическим исканиям и соответственно интересны дизайнерам, занимающимся формированием детской игровой среды и фактурным разнообразием форм и поверхностей [Процюк, Барсукова, 2020].

Так, например, в отечественной музейной практике широкое распространение в последнее время получают музейные мастерские и кружки для детей и взрослых. Мероприятия, созданные на основе экспозиций музея и истории искусства, уже долгое время проводятся в Государственном музее изобразительных искусств имени А.С. Пушкина. Развивающий проект для детей «Мастерславль», созданный на базе музея «Гараж», знакомит публику с современным искусством. В мастерских можно создавать работы из различных материалов на основе современных произведений российских худож-

M.V. Belova, N.I. Barsukova *Children's play space
in the structure of a modern museum*

ников. Детские студии, организованные в Третьяковской галерее, позволяют детям не только поработать в графических, живописных, театральных мастерских, но и посетить различные семинары на тему моды и культуры. Сказочные комнаты для детей существуют в Государственном музее А.С. Пушкина по мотивам сказок поэта.

Анализ существующих проектных решений игровой среды в структуре музея позволил выявить тенденцию, присущую большинству игровых площадок: они способны реализовать детскую сенсорную игровую деятельность с целью развития тактильных ощущений и навыков детей. Мы определили два основных типа ее организации:

1. Тематические площадки, так или иначе, связанные с профилем и основной направленностью фондовой и экспозиционной работы музея. Они ориентированы на то, чтобы приобщить детей к музейным темам, дать им в доступной или игровой форме знания в этой области. Тематические площадки связаны с историей и внутренним содержанием музея, его профилем, коллекциями, экспонатами и вовлекают юных пользователей в знакомство с ним.

2. Площадки для досуга, ориентированные на комфортное времяпровождение детей в то время, когда взрослые посещают музей во время экскурсий. Эти досуговые площадки могут располагаться как внутри здания, так и на открытых территориях музея.

Тактильное взаимодействие является одним из самых мощных инструментов для инклюзивной аудитории музея [Абрамова, Побожаква, 2023; Киселева, 2019]. Михаил и Ольга Шу, сооснователи школы в арт-парке «Никола-Ленивец», создают специальные тактильные модели в виде макетов, которые передают суть мировых шедевров без шума и отвлекающих деталей. Такие модели позволяют сформировать собственное представление о произведении искусства, а не опираться исключительно на зрительный опыт других людей.

Сенсорный, чувственный опыт возникает при знакомстве с объектами реального мира с помощью таких органов чувств, как зрение, слух, обоняние, осязание, вкус. Так, начиная с раннего детства, формируются телесные ощущения, представление о пространстве, форме, размерах, цветовых оттенках. С этими и другими способами восприятия окружения дети знакомятся в разном возрасте, опираясь на приобретенные ранее знания.

Археологический формат игры. К примеру, детский центр при Геническом краеведческом музее на территории музея-заповедника «Фанагория» формирует представление подрастающего поколения о многообразии древнего искусства (рис. 1). Участвуя в мастер-классах, дети знакомятся с вазописью, коропластикой, ткачеством. Также на территории оборудована новая керамическая площадка, которая дает возможность всем посетителям прикоснуться к предметам искусства, почувствовать себя в роли археолога, определяя по фрагментам различные части разбитых амфор. Этот игровой сценарий мы называем археологическим и понимаем под ним поиск целостности исходной формы, который граничит с творчеством и способствует развитию фантазии ребенка.



Рис. 1.
Керамическая площадка
музея-заповедника «Фанагория».

Концепция совместного пребывания детей с родителями реализована в музее-заповеднике «Царицыно». Музей рассчитан на посетителей всех возрастов. Знакомство с историей дворца происходит в формате викторин и квестов. Одним из главных преимуществ залов музея является их контактность, так как абсолютно ко всем экспонатам можно прикоснуться.

Конструкторский формат игры. В основе конструкторского формата игры лежит изобретательская деятельность, где особое внимание уделяется процессу конструирования и поиску взаимоположения различных элементов и частей. В Национальном строительном музее Вашингтона, в США, располагается интерактивная игровая площадка «Play work build», разработанная проектной группой Rockwell Group, где взрослые и дети могут ощутить сложности строительного процесса (рис. 2). На основе разноразмерных элементов из пеноблоков пользователи конструируют собственные оригинальные формы, а также участвуют в виртуальной игре с кубиками. Это отличная возможность для тренировки мышц, воображения, тактильных чувств и интерактивности.



Рис. 2.
Игровая площадка «Play work build» от «Rockwell Group».

В национальном музее автомобильной промышленности корпорации Студебеккер расположена интерактивная выставка сервисного центра для детей. При помощи необходимых для ремонта инструментов дети могут поучаствовать в обслуживании автомобиля. В процессе игры дети приобретают не только технические знания, но и развивают мелкую моторику, которая определяет конструкторский формат игры.

Звуковой формат игры. Некоторые решения являются временными, создаются как самостоятельные объекты и служат точками притяжения. В 2018 году в рамках интерактивной выставки Музея высоких искусств Атланты, штат Джорджия, была установлена звуковая игровая площадка Юри Судзуки (рис. 3). Серия цветных трубчатых скульптур позволяет детям и взрослым познакомиться с новыми звуками. Рупоры передают звук с одного конца трубы в другой в необычной интерпретации. Таким образом, игровая площадка располагает атмосферой для веселого общения. Внешне элементы игровой площадки представляют собой арт-объекты в соответствии с разработанной нами типологией игровых площадок [Барсукова, Процюк, 2020]. Главной особенностью звуковой игровой площадки является развитие звуковысотного слуха, способствующего восприятию звуков разной высоты и тембра. Данный формат также помогает познакомиться с новыми голосовыми интерпретациями.



Рис. 3.
Звуковая игровая площадка дизайнера и звукорежиссера Юри Судзуки. Атланта (США). Фото Майкла Маккелви.

Поскольку музей как культурная институция все больше пользуется спросом, то даже сами игровые площадки могут иметь в своем названии термин «музей» и отчасти нести его функции. Как раз таким является «Музей чудес», реализованный проектной командой «Miracle Recreation». Мобильная игровая площадка, которая может быть установлена как на открытых, так и в закрытых городских пространствах, поощряет сенсорную активность детей. Здесь есть игровые объекты, которые помогают познакомиться с механикой движений, ощутить звуки и тактильно взаимодействовать с игровыми элементами. Примечательно, что «Музей чудес» подходит и для маломобильных групп населения.

Пространственный формат игры. Подобный формат игры реализован в детском музее Олиоли, в Катаре. Так, по проекту архитектурного бюро из Амстердама Carve, была спроектирована «Сфера чудес» – подвесная сетчатая структура внутри сферической формы. Благодаря криволинейности трехмерной структуры можно экспериментировать с непривычными способами передвижения по ней. Архитекторы предлагают исследовать пространство, развивая когнитивные и физические навыки детей.

Тактильно-двигательный опыт можно также испытать в музее под открытым небом города Хаконе, где была создана масштабная вязаная структура, автором которой является японская художница Тошико Хориучи Макадам (рис. 4). Она вяжет сетчатые структуры из текстиля, которые приобретают совершенно неповторимые естественные формы. Дети перемещаются внутри заданных мягких форм, стараясь поразить друг друга акробатическими трюками. Поскольку в качестве опоры используется не жесткое основание, а вязаная поверхность, то она формирует и сам способ передвижения детей, делая его более мягким, невесомым и нетипичным. Такая пространственная игра помогает испытать новые пространственные и двигательные ощущения.

Таким образом, для пространственного формата игры характерны: перемещение в трехмерной структуре; непривычные способы перемещения по поверхности; необходимость контакта и сцепки с криволинейной поверхностью.

Сюжетный формат игры предполагает побуждение к ролевым играм в заданных исторических сюжетах. К примеру, стеклянная архитектура детского научного музея «Музейко», в Софии, дополнена тремя формами гор, которые символизируют горный ландшафт Болгарии и местные ремесленные традиции. По концепции авторов «LHSA + DP» зеленая форма отсылает к текстилю, красная к керамике, а коричневая к резьбе по дереву. Кроме того, перемещение внутри музея представляет

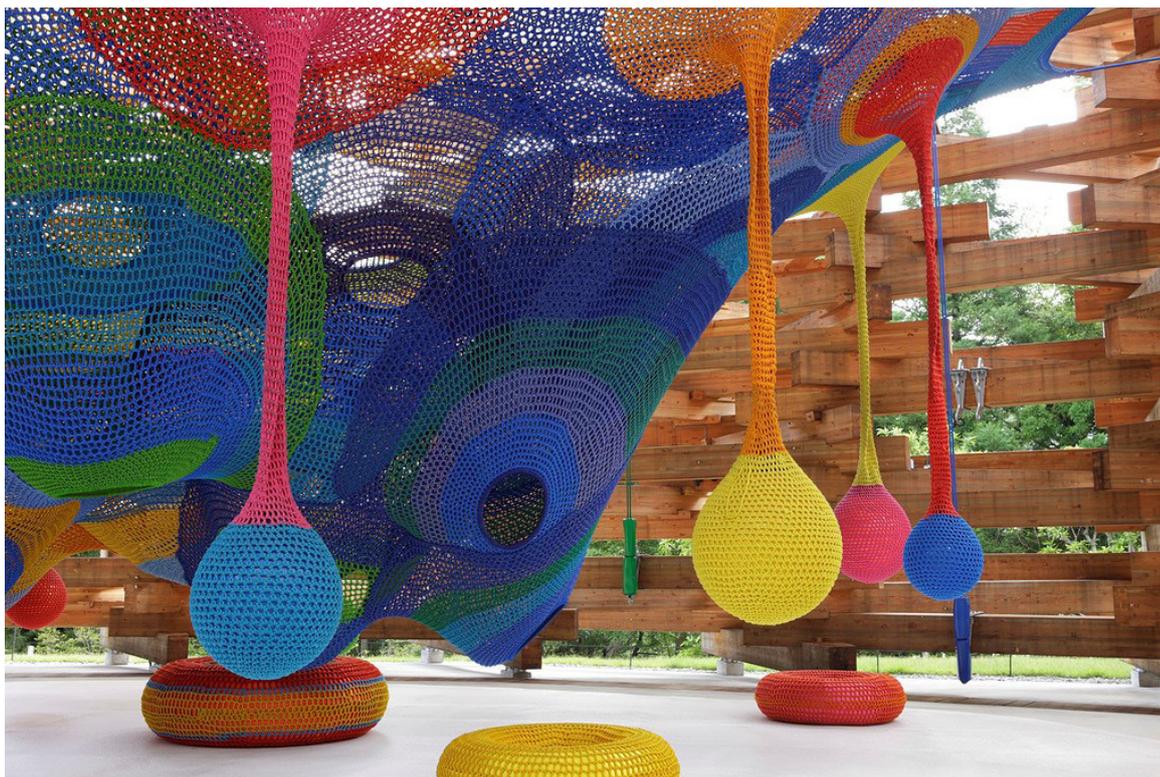


Рис. 4.
Вязаная структура художницы Тошико Хориучи Макадам.

собой путешествие от прошлого, пещерной жизни, до настоящего времени, связанного с технологиями и космосом.

Другим примером является современное воплощение истории о потопе и ковчеге в Еврейском музее Берлина. По проекту международной дизайнерской компании «Олсон Кудинг» внутри круглой, напоминающей форму бублика, деревянной конструкции представлено 150 самых разнообразных животных. При этом все модели являются тактильными и позволяют пользователям задуматься о значимости вторичной переработки материалов.

Однако музейное искусство все чаще стремится к расширению территории пользования и затрагивает окружающую среду. Такой выход за рамки музейной структуры реализован в проекте игрового комплекса Национального музея Катара, авторами которой являются Дамиан Шульц, Питер Эйрес, Кар Ган (рис. 5). На территории расположены сразу несколько тематических игровых площадок,



Рис. 5.
Игровая площадка
Национального музея
Катара от «Т.С.Л».

M.V. Belova, N.I. Barsukova *Children's play space
in the structure of a modern museum*

связанных с внутренними галереями музея, а также историей и культурой Катара. Пользователи игровой среды могут узнать о значимости моря и системах охлаждения воды, которые позволили смягчить погодные условия Катара, а также пещерных пространствах, которые дают понимание о геологии и фауне. Игровая площадка является сюжетной, ролевой и позволяет пользователям очутиться в заданном сценарии, который определен местной историей, ключевыми фигурами и событиями.

Приключенческий формат игры. В промышленном здании бывшей обувной фабрики Сент-Луиса реализован масштабный Городской музей развлечений с выходом в экстерьер, автором которого является художник и скульптор Боб Кассилли (рис. 6). Здесь множество объектов: старый школьный автобус, фюзеляжи самолетов, колесо обозрения, аттракционы – все это, включая этажи здания, связано мостами из металлической сетки, трубопроводами и строительными кранами. Кроме того, внутри здания располагаются аквариум с акулами и скатами, а также школа циркового мастерства и игрушечная железная дорога с поездом. Городской музей предстает многофункциональной и очень разноплановой площадкой для игр и познания на бывшей промышленной территории. По этой причине здесь лучше всего реализуется приключенческий формат игры, который позволяет испытать всю гамму чувств и затрагивает как рискованные, так и созидательные виды деятельности.

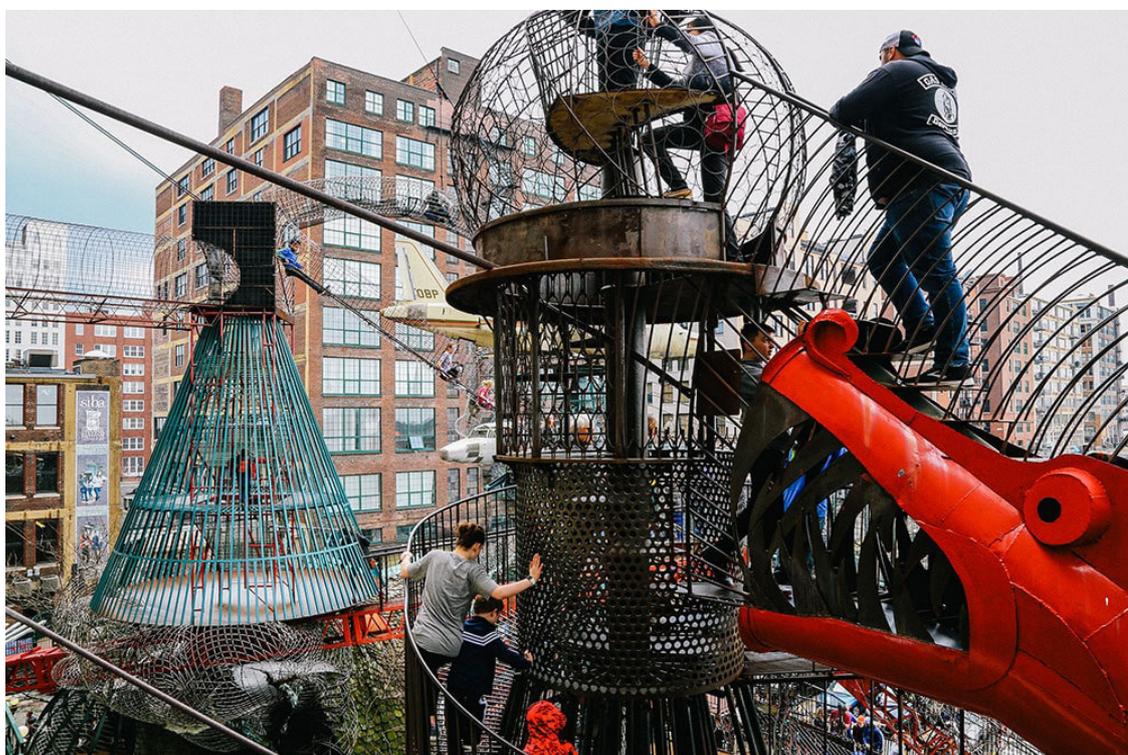


Рис. 6.
Городской Музей развлечений скульптора Боба Кассили.

Концепция поиска самых разнообразных впечатлений и перехода от одной активности к другой реализована также в пространстве детского музея Нью-Кейтона, в Лос-Анджелесе. Дизайнерским бюро «Altitude» была создана сетчатая конструкция, бассейн с шариками, реалистичная модель пожарной машины и вертолета и многое другое. Игровые зоны ориентированы на пребывание разных возрастных групп, где каждый сможет найти для себя что-то интересное.

Уединенный формат игры. Во внутреннем дворе молодежного крыла Музея Израиля в Иерусалиме возведена единая деревянная конструкция с крышей на опорах, сквозь которую произрастает сосна (рис. 7). Проект архитекторов Ифата Финкельмана и Деборы Варшавски напоминает домик на дереве, где дети могут искать укрытие, смотреть на территорию через панорамное окно и перемещаться по возведенному рельефу. Сценарий игры с такими действиями как забраться выше и спрятаться, предполагает некую уединенность, возможность отдохнуть, созерцать и, при желании, выбраться наружу из своего уютного домика.



Рис. 7.
Площадка в Музее Израиля от архитекторов Ифата Финкельмана и Деборы Варшавски.

Анализ игровой деятельности детей в игровых пространствах современных музеев позволил выявить ключевые формы её реализации, которые определяют формат игры: археологический, конструкторский, звуковой, пространственный, сюжетный, приключенческий, уединенный (*таб. 1*).

Таким образом, выявлены следующие музейные форматы игровых сценариев: археологический, конструкторский, звуковой, пространственный, сюжетный, приключенческий и уединённый. Каждый из них отличается по видам происходящей на площадках деятельности и активности игрового процесса. Данные проектные решения детских игровых пространств, находящихся в музейной среде, позволяют сделать следующие выводы:

- в современных музеях различных по профилю и направленности всё чаще организуют специальные детские площадки, имеющие своей целью развитие сенсорной игровой деятельности;
- их расположение может быть как на открытом воздухе, на прилегающей территории, так и в закрытых помещениях музея. Часто игровые площадки входят в закрытую структуру музея и являются неотъемлемой смысловой частью музейного пространства, что позволяет посетителям познакомиться и погрузиться в его специфику и стать его частью в рамках игрового процесса.
- организация детских сенсорных площадок может быть и временным решением, как в закрытом, так и в открытом пространстве. Тематически такие игровые зоны чаще привязаны не к экспозиции внутри музея, а к текущему городскому мероприятию, в рамках которого создается выставка и игровая зона.
- значимость музейных игровых пространств обусловлена нарастающей необходимостью к комфортному совместному времяпровождению взрослых с детьми. Когда в структуре музея находится место как для родителя, так и его ребенка, то процесс познания, развития и расширения кругозора становится доступным для всех. Музейные игровые пространства способны реализовать детскую сенсорную деятельность с целью развития тактильных ощущений и навыков детей.

M.V. Belova, N.I. Barsukova *Children's play space
in the structure of a modern museum*

№	Формат игры	Виды деятельности	Пример реализации
1	Археологический	<ul style="list-style-type: none"> формирование представления о форме поиск целостности развитие мелкой моторики и тактильных ощущений активация воображения 	 <p>Рис. 1. Керамическая площадка музея-заповедника «Фанагория». Краснодарский край (Россия).</p>
2	Конструкторский	<ul style="list-style-type: none"> интерактивное взаимодействие развитие мелкой моторики, тренировка мышц активация воображения 	 <p>Рис. 2. Игровая площадка «Play work build» от «Rockwell Group». Вашингтон (США).</p>
3	Звуковой	<ul style="list-style-type: none"> развитие звуковых впечатлений и звуковысотного слуха синтез слуховой, и зрительной деятельности 	 <p>Рис. 3. Звуковая игровая площадка дизайнера и звукорежиссера Юри Судзуки. Атланта (США).</p>
4	Пространственный	<ul style="list-style-type: none"> развитие тактильных ощущений пространственное восприятие перемещение по поверхности в 3D 	 <p>Рис. 4. Вязаная структура художницы Тошико Хориучи Макадам. Хаконе (Япония).</p>
5	Сюжетный	<ul style="list-style-type: none"> знакомство с историей и культурой вовлечение в игровой процесс через региональные материалы и формы 	 <p>Рис. 5. Игровая площадка Национального музея Катара от «Т.С.Л». Доха (Катар).</p>
6	Приключенческий	<ul style="list-style-type: none"> реализация двигательной активности: прыгать, скользить, лазать, бегать знакомство с подводным миром 	 <p>Рис. 6. Городской Музей развлечений скульптора Боба Кассили. Сент Луис (США).</p>
7	Уединенный	<ul style="list-style-type: none"> преодоление высоты нахождение в закрытом пространстве для ощущения уединённости 	 <p>Рис. 7. Площадка в Музее Израиля от архитекторов Ифата Финкельмана и Деборы Варшавски. Иерусалим (Израиль).</p>

Таб. 1.
Реализация сенсорной игровой деятельности в пространстве музея.

ЛИТЕРАТУРА

1. Абдуллина Д.А. Пространство игры в художественном музее: проблемы проектирования Художественное образование ребенка: стратегии будущего – Санкт-Петербург, 2020. – Том 6 (№1) – С. 11-20.
2. Абрамова П.В., Побожжакова А.А. Адаптация культурно-образовательной деятельности музея для незрячих и слабовидящих посетителей // Вестник Санкт-Петербургского государственного института культуры. 2023. № 4(57). С. 612.
3. Барсукова Н.И. Игровая эстетика постмодернизма в городской среде // Архитектура. Строительство. Дизайн. 2006. №3 (44). С. 58-62.
4. Барсукова Н.И. Визуальные и тактильные переживания дизайнера городской среды // Modern Science. 2022. № 1-1. С. 13-18.
5. Барсукова Н.И., Процюк М.В. Типология игровой среды на открытых городских пространствах // Социально-гуманитарные инновации: стратегии фундаментальных и прикладных научных исследований. 2020. С.731-738.
6. Киселева, Е.И. Трогать разрешается: мультисенсорные проекты для людей с ограниченными возможностями здоровья в современном музее // Художественное образование и наука. 2019. № 2. С. 142-150.
7. Коровина В.В., Долгова Е.М., Вершина В.С. Восприятие использования интерактивных технологий в музеях // Музей. Памятник. Наследие. 2019. № 1(5). С. 61-68.
8. Короткова М.В. Использование игровых технологий в педагогических практиках музея и школы // Наука и школа. 2020. №2. С. 60-67.
9. Морозова Е.В. Философские идеи постмодернизма и метамодернизма в развитии современного музея // Вестник Ленинградского государственного университета имени А.С. Пушкина. 2021. № 3. С. 93–105.
10. Процюк М.В., Барсукова Н.И. Бионические игровые формы на открытых городских пространствах // Архитектор: известия вузов. 2020. №3 (71). С. 17.
11. Салтанова М.В. Игровые принципы в организации экспозиционного пространства музея // Вопросы музеологии. – Санкт-Петербург, 2010. № 1. С. 133-140.

REFERENCES

1. Abdullina D.A. *Prostranstvo igry v hudozhestvennom muzee: problemy proektirovaniya Hudozhestvennoe obrazovanie rebenka: strategii budushhego* [The space of play in an art museum: problems of designing a child's art education: strategies of the future]. St. Petersburg, 2020. Volume 6 (No. 1). P. 11-20. (in Russian)
2. Abramova P.V., Pobozhakova A.A. "Adaptacija kul'turno-obrazovatel'noj dejatel'nosti muzeja dlja nezrjachih i slabovidjashhij posetitelej" [Adaptation of cultural and educational activities of the museum for blind and visually impaired visitors]. *Vestnik Sankt-Peterburgskogo gosudarstvennogo instituta kul'tury* [Bulletin of the St. Petersburg State Institute of Culture]. 2023. No 4(57). P. 6-12. (in Russian)
3. Barsukova N.I. "Igrovaia jestetika postmodernizma v gorodskoj srede" [The game aesthetics of postmodernism in the urban environment]. *Arhitektura. Stroitel'stvo. Dizajn* [Architecture. Construction. Design]. 2006. N3 (44). P. 58-62. (in Russian)
4. Barsukova N.I. "Vizual'nye i taktil'nye perezhivaniia dizajna gorodskoj srede" [Visual and tactile experiences of urban environment design]. *Modern Science*. 2022. No. 1-1. P. 13-18. (in Russian)
5. Barsukova N.I., Prociuk M.V. "Tipologija igrovoy srede na otkrytyh gorodskih prostranstvah" [Typology of the playing environment in open urban spaces]. *Social'no-gumanitarnye innovacii: strategii fundamental'nyh i prikladnyh nauchnyh issledovanij* [Socio-humanitarian innovations: strategies of fundamental and applied scientific research]. 2020. P. 731-738. (in Russian)
6. Kiseleva, E.I. "Trogat' razreshaetsja: mul'tisensornye proekty dlja ljudej s ogranichenymi vozmozhnostjami zdorov'ja v sovremennom muzee" [It is allowed to touch: multisensory projects for people with disabilities in a modern museum] [Art education and science]. 2019. No. 2. P. 142-150. (in Russian)
7. Korovina V.V., Dolgova E.M., Vershina V. S. "Vosprijatie ispol'zovaniia interaktivnyh tehnologij v muzejah" [Perception of the use of interactive technologies in museums]. *Muzej. Pamjatnik. Nasledie* [Museum. Monument. Heritage]. 2019. No 1(5). P. 61-68. (in Russian)
8. Korotkova M.V. "Ispol'zovanie igrovych tehnologij v pedagogicheskikh praktikah muzeja i shkoly" [The use of game technologies in pedagogical practices of the museum and school]. *Nauka i shkola* [Science and School]. 2020. No. 2. P. 60-67. (in Russian)
9. Morozova E.V. "Filosofskie idei postmodernizma i metamodernizma v razvitii sovremenno muzeja" [Philosophical ideas of postmodernism and metamodernism in the development of a modern museum]. *Vestnik Leningradskogo gosudarstvennogo univcrsiteta imeni A.S. Pushkina* [Bulletin of the Leningrad State University named after A.S. Pushkin]. 2021. No. 3. P. 93-105. (in Russian)
10. Prociuk M.V., Barsukova N.I. "Bionicheskie igrovyje formy na otkrytyh gorodskih prostranstvah" [Bionic play forms in open urban spaces]. *Arhitekton: izvestija vuzov* [Architecton: news of universities]. 2020. No. 3 (71). P. 17. (in Russian)
11. Saltanova M.V. "Igrovyje principy v organizacii jekspozicionnogo prostranstva muzeja" [Game principles in the organization of the museum's exposition space]. *Voprosy muzeologii* [Questions of Museology]. St. Petersburg, 2010. No. 1. P. 133-140. (in Russian)

СПИСОК ИЛЛУСТРАЦИЙ

- Рис. 1. Керамическая площадка музея-заповедника «Фанагория».
Источник: «Информационный портал о культуре в России и за рубежом». Режим доступа: <https://rewizor.ru/museums-exhibitions/reviews/novye-proekty-muzeja-fanagoriya-dlya-molodeji/>
- Рис. 2. Игровая площадка «Play work build» от «Rockwell Group».
Источник: «LAB at rockwellgroup». Режим доступа: <https://www.labatrockwellgroup.com/playworkbuild>
- Рис. 3. Звуковая игровая площадка дизайнера и звукорежиссера Юри Судзуки. Атланта (США). Фото Майкла Маккелви.
Источник: «Dezeen | architecture and design magazine». Режим доступа: <https://www.dezeen.com/2018/07/12/yuri-suzuki-colourful-sound-high-museum-of-art-atlanta-installation/>
- Рис. 4. Вязаная структура художницы Тошико Хорнучи Макадам.
Источник: «Archdaily». Режим доступа: <https://www.archdaily.com/297941/meet-the-artist-behind-those-amazing-hand-knitted-playgrounds>
- Рис. 5. Игровая площадка Национального музея Катара от «Т.С.Л».
Источник: «Landezine International Landscape Award». Режим доступа: <https://landezine-award.com/national-museum-of-qatar-playgrounds/>
- Рис. 6. Городской Музей развлечений скульптора Боба Кассили.
Источник: «City Museum». Режим доступа: <https://citymuseum.org/about/gallery/>
- Рис. 7. Площадка в Музее Израиля от архитекторов Ифата Финкельмана и Деборы Варшавски.
Источник: «Archdaily». Режим доступа: <https://www.archdaily.co/co/764590/patio-de-acceso-a-la-seccion-juvenil-de-educacion-artistica-ifat-finkelmann-plus-deborah-warschawski>