

# Культурное наследие Москвы через 10 лет: обновление и интеграция в современную городскую жизнь

Сценарий «Инновационный»

ИИ как мост между прошлым и будущим

# ПРОБЛЕМА: РАЗРЫВ ПОКОЛЕНИЙ

01

Современная молодёжь всё больше отдаляется от традиционных форм культуры, предпочитая цифровые развлечения.

При этом интерес к истории остаётся высоким - проблема в устаревших форматах подачи.

**23%**

**молодёжь 25-34 лет**

не интересуется культурным наследием(самый высокий показатель среди всех возрастных групп)

**59%**

**активные геймеры**

среди молодежи 18-23 лет (регулярно играют в видеоигры)

**90%**

**интересуются историей**

Россияне хотят знать больше об истории своей страны

# КОНЦЕПЦИЯ: «ЖИВОЙ ИИ»

02

**Цель:** сделать культурное наследие живым, доступным и естественно интегрированным в повседневную жизнь горожан и гостей столицы.



## «Живой ИИ»

Цифровой образ автора  
Для ценителей искусства,  
студентов и туристов.  
Интерактивный диалог с  
историческими личностями.



## «Наследие Москвы»

Видеоигра-квест  
Для школьников и геймеров 14-25 лет.  
Путешествие по эпохам через игровой  
формат.



## AI-платформа

B2B-сервис  
Для компаний, креативных  
индустрий, застройщиков.  
Коммерческая платформа для  
бизнес-решений.

01 Синтез голоса

02 Обработка текстов

03 Визуальный аватар

04 Контекстный ИИ-движок

## Форматы внедрения



### Музеи

Голографические проекции и AR-точки у экспонатов для живого диалога с авторами



### Городская среда

AR-метки на зданиях-памятниках активируют истории от исторических персонажей



### Приложение «Голоса Москвы»

Интерактивная карта с «живыми» персонажами по всему городу



### Образовательная платформа

«Интервью» с историческими деятелями для студентов и школьников



# ИИ-ИГРА «НАСЛЕДИЕ МОСКВЫ»

04

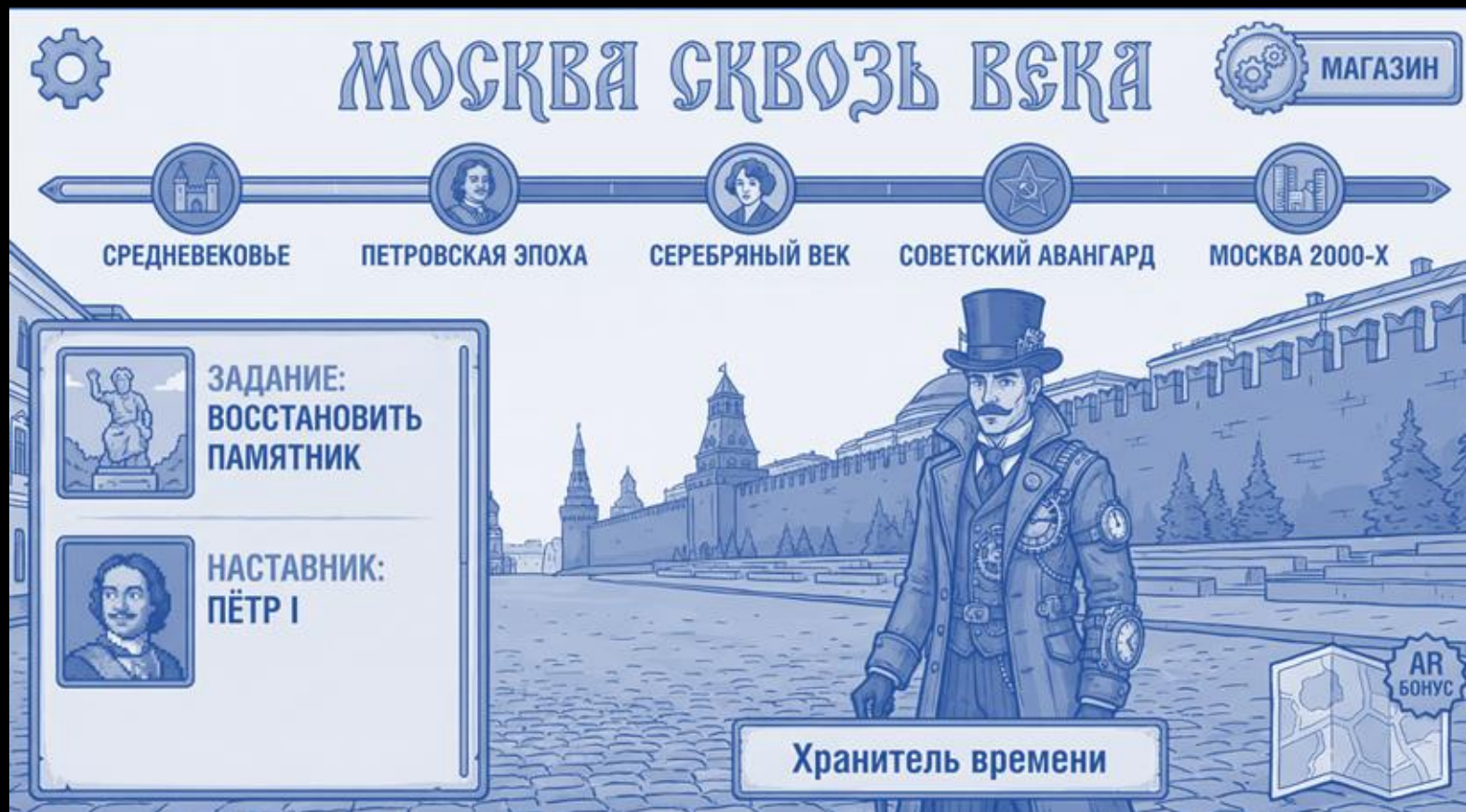
## Концепция игры



Приключенческий квест в жанре RPG, где игрок становится «Хранителем времени» и путешествует по ключевым эпохам московской истории.

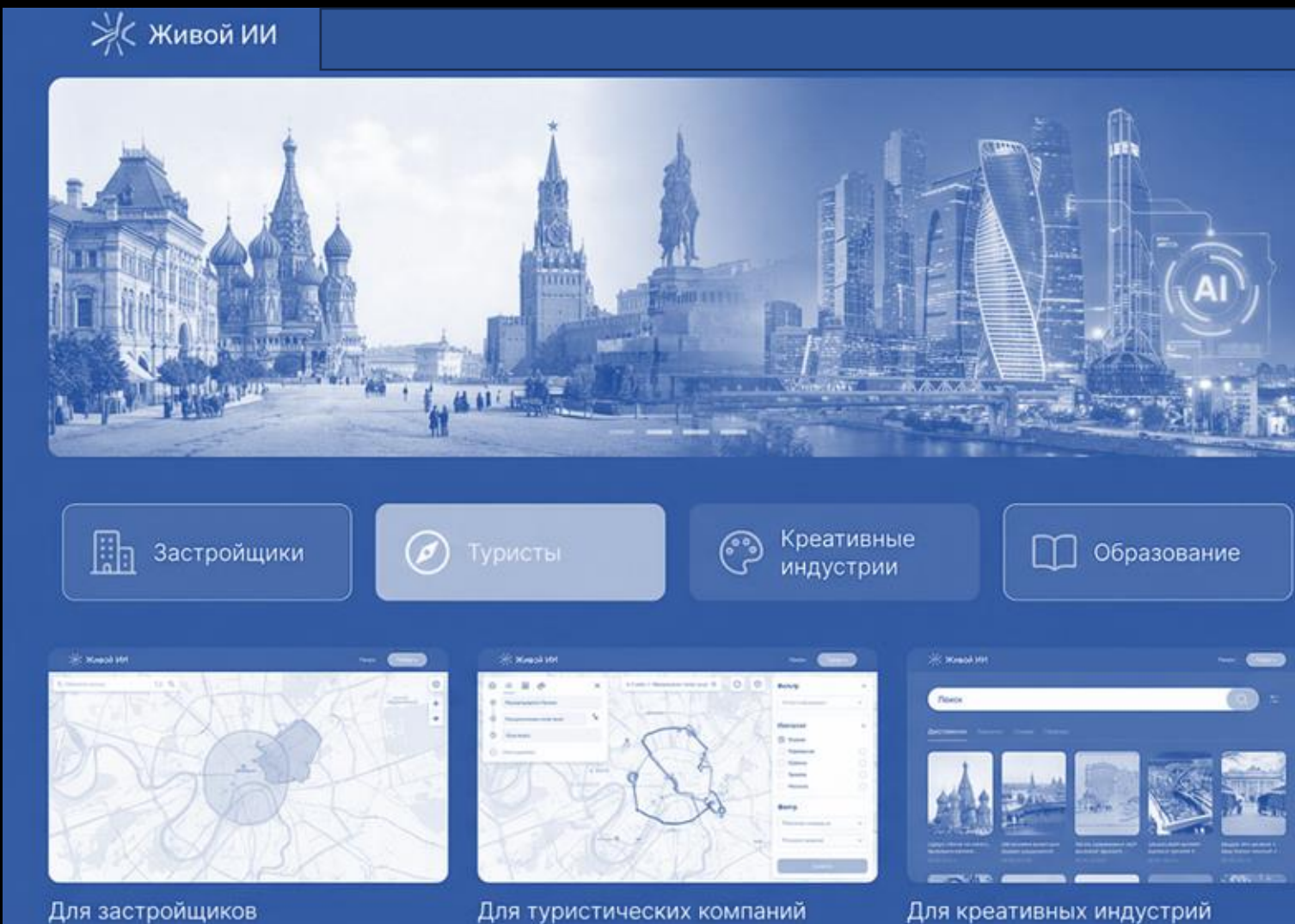
## Ключевые особенности

- Задания: восстановить памятник, разгадать загадку зодчего, «спасти» исторический артефакт
- ИИ-наставники - исторические персонажи (технология «Живого ИИ»)
- Геолокация: бонусы за посещение реальных объектов
- Базовая версия бесплатная + премиум-контент
- Образовательная лицензия для школ



## Функции платформы

- ИИ - анализ территории - какие объекты наследия находятся рядом, как их интегрировать в проект
- генерация концепций
- автоматическая генерация авторских маршрутов с ИИ- гидами
- персонализация по интересам туриста
- доступ к оцифрованным архивам с ИИ-поиском
- генерация визуального контента на основе исторических стилей Москвы
- готовые модули с «Живым ИИ» для интеграции в учебный процесс
- возможность встроить «Живой ИИ» в любое приложение



# ПОЧЕМУ ЭТО АКТУАЛЬНО

06

## 1. Разрыв в цифровизации культуры:

- Минкультуры планирует цифровую трансформацию до 2030 года

## 2. Государственная поддержка:

- Стратегия государственной культурной политики ориентирована на цифровизацию
- Нацпроект «Культура» и «Молодёжь и дети» создают инфраструктуру.

## 3. Молодёжь живёт в цифровом мире:

- 60% россиян играют в видеоигры
  - Молодёжь воспринимает культуру через призму «удовольствия и развлечения»
- Исследования показывают: молодёжь формирует культурное поле через музыку, архитектуру и видеоиндустрию - наш проект объединяет все три канала.

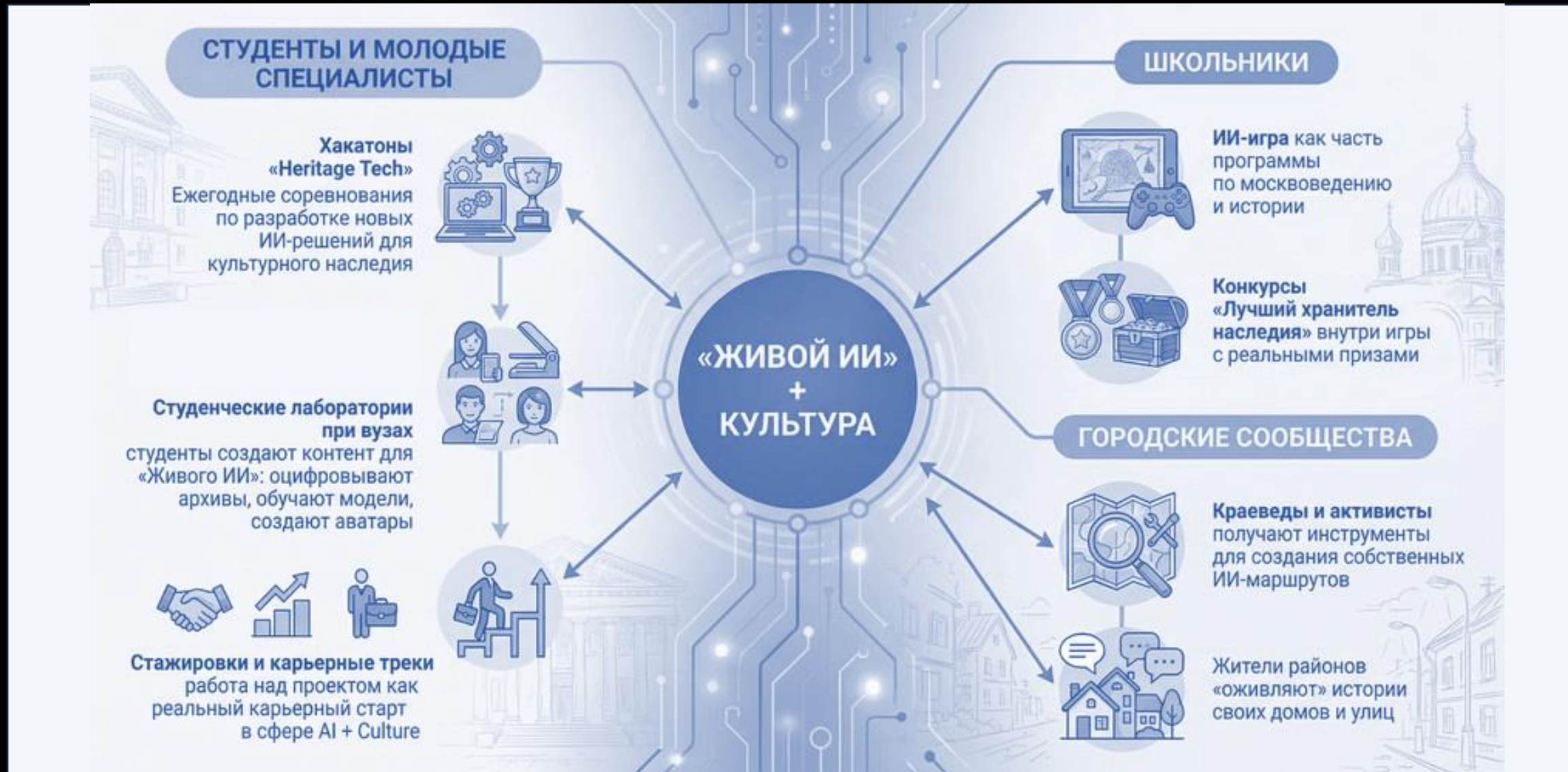
## 4. Нет аналогов:

Существующие решения - это оцифровка, но не оживление. Нигде в России нет комплексной системы «ИИ-образ автора + игра + платформа для бизнеса»

# МОЛОДЁЖЬ – НЕ АУДИТОРИЯ, А СОАВТОР

07

## Механизмы вовлечения



# ОБРАЗ МОСКВЫ ЧЕРЕЗ 10 ЛЕТ

08

## Визуальная «карта будущего»

01 Музеи нового типа 02 Умные улицы 03 Игровая культура 04 Креативная экономика 05 Образование



# КАРТА РЕАЛИЗАЦИИ

09

Поэтапная дорожная карта на 10 лет обеспечивает последовательное развитие от пилотных проектов до «полномасштабной экосистемы» с международным признанием.



## Пилот (2026–2027)

10 «живых» образов для Третьяковки и Пушкинского музея, прототип игры, первый хакатон Heritage Tech. Финансирование: гранты Минкультуры и частные инвестиции.



## Расширение (2028–2029)

Запуск приложения «Голоса Москвы» с 50+ персонажами, релиз полной версии игры, пилотное внедрение бизнес-платформы, AR-метки на 100 исторических зданиях.



## Масштабирование (2030–2032)

Интеграция в школьные программы, расширение до 200+ цифровых персонажей, коммерческий запуск Heritage AI Platform, экспансия на Санкт-Петербург и другие города.



## Зрелость (2033–2036)

Открытие публичного API для разработчиков, международные партнёрства с музеями и культурными институциями, экспорт технологии «Made in Moscow» на глобальный рынок.

# ОЖИДАЕМЫЕ ЭФФЕКТЫ И ИТОГИ

10

## Эффекты инновационного сценария

### Для наследия

Переход от концепции «охраны» к модели «живого использования»

Создание технологических форматов без мировых аналогов

Новые стандарты работы с культурным наследием

### Для молодёжи

Рост вовлечённости в культурную жизнь на 30-50%

Создание тысяч рабочих мест в индустрии Heritage Tech  
Формирование поколения «цифровых хранителей» культуры

### Для города

Москва — мировой лидер в цифровизации культурного наследия

Значительный рост культурного туризма  
Усиление городской идентичности и бренда столицы

### Для экономики

Формирование нового рынка Heritage Tech

Высокий экспортный потенциал технологий  
Мультипликативный эффект для смежных отраслей

**«Наследие — это не то, что мы храним за стеклом.  
Это то, с чем мы разговариваем каждый день»**

