

SZAKDOLGOZAT

Máros Bence
Kereskedelem és marketing szak

Kaposvár
2022.

Szakedolgozatom témájául a VR lehetőségeit vizsgáltam a múzeumok népszerűsítése érdekében.

Az irodalmi kutatásom során először megismertem a múzeumok keletkezését és történetét, ezt követően pedig érintőlegesen vizsgáltam a múzeumok helyzetét Magyarországon. Korábbi kutatásokat tanulmányoztam, amelyekben a múzeumi látogatók attitűdjeiről és azok mérésről kaptam részletes információt, és olyan szakirodalmakat, amelyekből megismertem, hogy a múzeumok szerepe hogyan is változott időről időre. Továbbá tanulmányoztam egy innovatív ötletet, amely a virtuális múzeum megjelenése volt és benne rejlt lehetőség. Legvégül, pedig korábbi kutatásokon keresztül megismertem a már feltárt tapasztalatokat a VR és a múzeumok között. Ezek az adatok biztosították a megfelelő alapot a primer kutatásom megtervezéséhez és elvégzéséhez. Primer kutatáson belül végeztem kvalitatív és kvantitatív kutatást is. A kvalitatív kutatásom mélyinterjú formájában valósult meg, amelyben Pál-Simon Kornéliával beszélgettem, aki a kaposvári Rippl-Rónai Múzeumnál dolgozik 2014 óta. A kvantitatív kutatásom keretében pedig online kérdőíves megkérdezést alkalmaztam.

A primer kutatás eredményeként megállapítottam, hogy a VR megítélése pozitív, mind múzeumi, mind látogatói részről és egy remek kiegészítő szolgáltatást nyújt a látogatók számára. Ennek eredményét a kérdőív és a mélyinterjú eredményei is alátámasztják. Ennek ellenére a kérdőív válaszait elemezve kiderült, hogy a válaszadók 64 %-a nem találkozott még a virtuális valósággal a múzeumlátogatásaik során. A VR szervezeti részről egy nagy kihívást jelent a múzeumoknak. A mélyinterjú során kapott válaszokból megtudtam, hogy a számos pozitív előnye mellett, a fenntartása és üzemeltetése magas költségekkel jár, ezért a látogatók csak időszakosan tudják kipróbálni a virtuális valóság által adta lehetőségeket.

Lezárásképpen javaslatokat tettem. A magas költségek mellett, sok esetben a technológiával kapcsolatos szakmai tudás is problémát jelenthet. Ennek megoldására olyan célzott csoportok létrehozását javasoltam a múzeumokon belül, amelyek a VR és az ahhoz kapcsolódó technológiáért felelősek. A kérdőív eredményei alapján kiderült, hogy a látogatók többsége közösségben szeret inkább múzeumba járni, viszont a VR-t egyszerre csak egy ember használhatja és ez azt eredményezi, hogy a látogatókat elválasztja egymástól. Erre a problémára megoldás lehet további kutatások folytatása, amelyek megoldást találnak a VR közösségi alkalmazásához.