

Евгения Юрьевна Смыкова*канд. социол. наук, доц., зав. отделом социологии культуры
Института социологии Национальной академии наук Беларуси***Yauheniya Smykova***Candidate of Sociological Sciences, Associate Professor,
Head of the Department of Cultural Sociology of the Institute of Sociology
of National Academy of Sciences of Belarus***e-mail: evgsmykova@gmail.com****СОВРЕМЕННЫЙ ОПЫТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ
В КУЛЬТУРНОМ ПРОСТРАНСТВЕ БЕЛАРУСИ (НА ПРИМЕРЕ МУЗЕЕВ)***

Статья посвящена анализу влияния трендов современного общества на культурное пространство Беларуси. Выявлено, что влияние цифровых технологий носит амбивалентный характер и реализуется, с одной стороны, в деятельности учреждений культуры, с другой – в культурных практиках и опыте восприятия посетителями культурного контента. Показано, что учреждения страны в условиях современных вызовов расширяют практику использования цифровых технологий по различным направлениям деятельности. Особые результаты достигнуты музеями страны преимущественно республиканского подчинения. Технологические решения, используемые музеями в зависимости от решаемых задач, носят элементарный характер, представлены в виде аудиогидов, инфокиосков и т. д. и сочетают целый комплекс технологий за счет комбинации различных современных инновационных приемов. В результате экспансии цифровых технологий на культурное пространство произошла трансформация культурных практик посетителей, что позволило расширить их опыт за счет формирования ощущения у субъектов включенности, сопричастности, иммерсивности.

Ключевые слова: культурное пространство, культура, музей, цифровизация, цифровые технологии.

**Contemporary Experience of Using Digital Technologies in the Cultural Space of Belarus
(on the Example of Museums)**

The article is devoted to the analysis of the influence of modern society trends on the cultural space in Belarus. It has been revealed that the influence of digital technologies is ambivalent realized on the one hand in the activities of cultural institutions, on the other – in cultural practices, the experience of perception of cultural content by visitors. It has been determined that the country's institutions in the context of modern challenges are expanding the practice of using digital technologies in various areas of activity. Particular achievements in this direction have been achieved by the country's museums mainly institutions of republican subordination. Technological solutions used by museums depending on the tasks to be solved are both elementary (audio guides, information kiosks, etc.) and combine a whole range of technologies due to a combination of various modern innovative techniques. As a result of the expansion of digital technologies in the cultural space a transformation of the cultural practices of visitors has occurred. It has allowed to expand visitor experience by creating a sense of inclusion, involvement, and immersion in the subjects.

Key words: cultural space, culture, museum, digitalization, digital technologies.

Введение

Современное культурное пространство Беларуси стремится развиваться в русле общемировых тенденций глобального культурного пространства. Именно цифровые технологии, расширение сферы использования которых было обусловлено и ситуацией пандемии, выступили магистральным трен-

дом, задающим векторы дальнейшего развития национального культурного пространства. Включение цифровых технологий в деятельность учреждений культуры осуществлялось поступательно, начиная с элементарных нововведений – создания сайта культурной институции.

Дальнейшая экспансия цифровых технологий на культурное пространство значительно расширила возможности учреждений культуры, предложив конкретные решения в части репрезентации историко-

**Статья подготовлена в рамках гранта «Культурные практики как маркер трансформации современного культурного пространства Беларуси», финансируемого БРФФИ (договор № Г24-047 от 02.05.2024).*

культурного наследия и интенсификации взаимодействий с посетителями.

Цель статьи – выявление специфики использования цифровых технологий в культурном пространстве Беларуси на примере деятельности музеев. Достижение поставленной цели предполагает решение следующих исследовательских задач:

1) обозначить ключевые тренды современности и их влияние как на деятельность учреждений культуры, так и на культурные практики и опыт посетителей;

2) выявить на примере музеев особенности использования цифровых технологий в ключевых направлениях их деятельности.

Основная часть

Цифровизация как глобальный тренд современности применительно к культурному пространству задала тенденции более частного порядка, но в той или иной мере находящиеся в тесной взаимосвязи с цифровыми технологиями. Условно можно выделить две группы трендов, которые характерны для культурных пространств вне зависимости от территориальной локализации и детерминированы сугубо степенью их распространения. Первая группа трендов связана с особенностями использования современных цифровых технологий и возможностями, которые они предоставляют для эффективного функционирования учреждений культуры. Остановимся более подробно на некоторых из них.

1. Искусственный интеллект в деятельности учреждений культуры: виртуальные помощники, виртуальные гиды, помощь в анализе, сохранении и реставрации культурного наследия и т. д. Как отмечают эксперты, в последнее время вырос спрос на искусственный интеллект в деятельности учреждений культуры. Значимость искусственного интеллекта и в целом цифровых технологий заключается в расширении возможностей осуществления более качественных интеракций между посетителем и учреждением культуры. Внедрение искусственного интеллекта в работу учреждений культуры на сегодняшний день является не только востребованной, но и необходимой мерой их функционирования, для того чтобы оставаться в русле общемировых тенденций. Как отмечает Кэш Меррилл, искусственный интеллект в сфере культуры предлагает инновационные способы сохра-

нения, интерпретации и распространения культурного наследия и опыта [1].

2. Технология блокчейн – проверка на подлинность предметов искусства, представленных как в физическом виде, так и в формате цифровой копии, а также обеспечение их надежной защиты. Данная технология позволяет решить вопрос неконтролируемого распространения цифровых копий предметов искусства.

3. IoT-технологии (интернет-вещей): получение информации о предпочтениях, моделях поведения реальной и потенциальной аудитории учреждений культуры; оценка «успешности» проведенного мероприятия; поиск информационных ресурсов и доступ к ним; помощь в обеспечении «нормального» функционирования учреждений (управление освещением, климат-контроль, система безопасности и др.).

4. Онлайн-платформы – осуществление в режиме реального времени трансляций культурных мероприятий (концерты, театральные постановки, виртуальные экскурсии и др.), а также предоставление записи иных мероприятий, благодаря чему значительно расширяется охват аудитории, которая в силу объективных причин (территориальных, финансовых и др.) исключена из культурного пространства и тем самым ограничена в получении культурного опыта.

Таким образом, выше был представлен лишь ряд технологических решений, которые вследствие высокого потенциала и широких возможностей успешно зарекомендовали себя в работе учреждений культуры. В целом цифровые технологии в культурном пространстве реализуются по следующим направлениям: компьютеризация учреждений; создание и обслуживание сайтов, страниц в социальных медиа; онлайн-бронирование и продажа услуг и билетов; создание сводных электронных каталогов, баз данных; мультимедийные технологии (аудиогиды, сенсорные экраны, информационные терминалы); искусственный интеллект (чат-боты, виртуальные гиды, голограммы); виртуальная (VR), дополненная (AR), смешанная (MR) и расширенная (XR) реальности и ряд других.

Вторая группа трендов связана с влиянием цифровых технологий на культурные практики, опыт субъектов и спецификой восприятия ими культурного контента. Именно благодаря цифровым технологиям

существенно расширяется опыт посетителей, более разнообразными становятся культурные практики преимущественно за счет использования механик работы других социальных структур. Среди ключевых трансформаций культурных практик необходимо отметить следующее.

1. Формирование у посетителей ощущения сопричастности к культурному наследию, включенности в контент. Реальность такова, что учреждения культуры стоят перед необходимостью удерживать внимание целевой аудитории, поэтому необходимо обращаться к различного рода технологиям вовлечения посетителей. Ощущение сопричастности ориентировано на формирование чувства эмоциональной близости с культурным наследием. Достижение этих целей осуществляется за счет современных технологических решений в зависимости от профиля учреждения культуры, будь то интерактивные или мультимедийные технологии или собственные (личные) истории.

2. Возможность получения иммерсивных впечатлений, реализуемых посредством цифровых технологий. Подобного рода культурный опыт, получаемый в результате посещения учреждения культуры, приобретался и ранее, однако формы его реализации первоначально носили качественно иной характер. Именно цифровые технологии (расширенная, смешанная реальности) вывели на новый уровень интеракции посетителя и учреждения культуры, осуществляемые, к примеру, в формате иммерсивных выставок на основе использования аудио- и видеоприемов – «виртуально визуализированных объектов наследия... технологически поддерживаемых театральных постановок» [2].

Получение подобного культурного опыта осуществляется за счет использования различного рода приемов, которые позволяют обеспечить большую включенность субъекта в процессе интеракций с учреждениями культуры. К примеру, цифровое повествование, геймификация – наиболее распространенные приемы, которые используют учреждения культуры в этом плане.

Цифровое повествование (в некоторых случаях именуемое как цифровая история) представляет собой рассказ, который был придуман с задействованием одновре-

менно ряда разнообразных цифровых технологий как статичного, так и динамичного порядка (аудиовидеофотоэлементы, тексты, интерактивные компоненты и др.). Наличие широкого наследия преимущественно культурного порядка, представленного в виде артефактов, знаний, практик, выступает основой для создания цифровой истории. В качестве примеров цифровых историй выделяются блоги, аудио- и видеоподкасты, интерактивные рассказы, компьютерные игры, разработанные на основе нарративной механики и т. д. Успешность осуществляемого повествования зависит от таких факторов, как эксклюзивность и актуальность, особенности целевой аудитории, контекст и платформа, на которой воспроизводится история, формат создаваемого контента и др. Источником формирования идейного ряда для учреждений культуры может быть индустрия развлечений, включая компьютерные игры.

Геймификация культурного опыта предполагает комплекс приемов, позволяющих представить и воспроизвести информацию на основе использования игровых механик. Этот прием среди учреждений культуры применяется преимущественно музеями в работе с посетителями. Использование игровых приемов существенно изменяет содержание взаимодействия посетителей и музейных экспонатов, придавая данному процессу динамизм в восприятии информации. В данном контексте элементы игры, а также в целом игровые принципы четко воспроизводятся учреждениями культуры. Более того, как отмечают эксперты, музеи создают т. н. «трансмедийную платформу», которая позволяет сформировать сообщество людей – посетителей конкретного музея, выставки и т. д. [3].

Обозначенные выше общемировые тренды в определенной мере прослеживаются и в контексте культурного пространства Беларуси. Влияние этих трендов на деятельность учреждений культуры достаточно четко можно проследить на основе имеющихся данных в информационном пространстве, в отличие от трансформаций культурных практик, опыта посетителей, которые требуют проведения дополнительных исследований. В связи с этим основной фокус внимания в статье будет направлен на исследование национальных особенно-

стей развития культурного пространства страны на примере деятельности музеев.

Невысокий уровень материально-технического снабжения организаций культуры (компьютеризация, интернетизация) не дает учреждениям культуры возможности в полной мере включаться как в национальное, так и в глобальное культурное пространство. Поэтому необходимо направить усилия на создание и обеспечение функционирования сайтов, ведения страниц в социальных медиа и т. д.

В целях систематизации наследия культурного пространства Беларуси был разработан цифровой проект «Культура ОНЛАЙН» [4]. Он функционирует в виде отдельного раздела на сайте Министерства культуры Республики Беларусь и содержит в себе агрегированную информацию онлайн-контента учреждений культуры разной направленности, например, «театр ОНЛАЙН», «концерт ОНЛАЙН».

Особое место в деятельности учреждений культуры Беларуси отводится формированию сводных электронных каталогов различной профильной направленности (Государственный каталог Музейного фонда Республики Беларусь); баз данных (Государственный реестр книжных памятников Беларуси, Национальный реестр нематериального культурного наследия Беларуси); информационных ресурсов, представленных в виде порталов: museum.by (каталог музеев, перечень планируемых и проведенных мероприятий, новостная информация), «Архивы Беларуси» (сведения о деятельности государственных архивных учреждений, об архивных документах и т. д.), «Жывая спадчына Беларусі» (информация о нематериальном культурном наследии) и др.

Помимо включенности цифровых технологий в основные направления деятельности учреждений культуры они активно внедряются и в сопутствующие направления их работы. Одним из таких направлений, которое достаточно четко проработано учреждениями культуры страны, является реализация билетов при онлайн-бронировании и покупке билетов на мероприятия, а также экскурсионном обслуживании посетителей.

Как показывает практика, в сравнении с другими учреждениями культуры именно музеи оказались наиболее «воспри-

имчивыми» к цифровым нововведениям, эффективно сочетая принципы традиционные работы с современными. Развитие музеев в контексте цифрового поля началось с создания интернет-портала museum.by, который в первую очередь ориентирован на репрезентацию в публичном информационном пространстве музейного фонда тех учреждений, которые не имеют собственного сайта. В целом данный портал содержит информацию о структуре музейной сферы Беларуси, региональном распределении музеев, планируемых мероприятиях, есть также новостная ветка.

Поступательно музеи страны начинают включать в практику работы различные цифровые технологии от наиболее примитивных в виде аудиогидов, инфокиосков, тачскринов (сенсорных экранов) до сложных технологических решений – 3D-очки, различные проекции, приложения, чат-бот, QR-коды, голографический театр.

Цифровые технологии активно используются музеями при учете, идентификации и последующей репрезентации наиболее ценных музейных экспонатов учреждений страны. Сводная информация об определенных музейных предметах, представленная в электронном виде, содержится в Государственном каталоге Музейного фонда Республики Беларусь. По состоянию на январь 2025 г. в нем зарегистрировано более 166,1 тыс. музейных предметов различного характера: аудиовизуальные, изобразительные, естественно-исторические, недвижимые и материальные памятники, письменные источники [5].

Отдельное место в освоении музеями интернет-пространства отводится виртуальным турам и экскурсиям. Применительно к конкретным музеям Беларуси следует отметить, что многие учреждения в независимости от уровня подчиненности (республиканского, областного или районного) постепенно внедряют в свою деятельность подобного рода практику. Виртуальные туры предполагают перемещение по виртуальному музейному пространству с помощью цифрового устройства (смартфон, компьютер и т. д.). В целом виртуальный тур – это своего рода интерактивная 3-D модель, разработанная на основе использования аудиовидеоматериалов, фотографий.

Как показывают данные, виртуальные туры преимущественно представлены на интернет-площадках музеев республиканского подчинения. Что касается виртуальных выставок, различного рода онлайн-проектов, то эти направления деятельности музеев используют в работе с посетителями большинство музейных учреждений страны. Наряду с виртуальными выставками, онлайн-проектами, которые соответствуют тематической направленности конкретного музея, в 2024 г. особое внимание музейными учреждениями уделялось военной проблематике, в частности событиям Великой Отечественной войны.

Ряд музеев используют в качестве коммуникативной площадки видеохостинги, в частности YouTube, с целью расширения своего присутствия в интернет-пространстве и, как следствие, популяризации собственного бренда в общественном дискурсе. Подобного рода практики внедрены в деятельность преимущественно музеев республиканского значения.

Заклучение

Таким образом, современные вызовы актуализировали необходимость адаптации

культурного пространства страны к актуальным общемировым тенденциям, обусловленным экспансией цифровых технологий. В настоящее время цифровые технологии в культурном пространстве – это, скорее, необходимость социальной реальности, нежели тренд современности. Поэтому учреждения страны продолжают поступательно внедрять технологические новинки в ключевые направления своей деятельности. Наибольшего успеха в данном направлении достигли музеи преимущественно республиканского значения.

Использование современных технологических решений за счет внедрения цифровых технологий решает различные вопросы в деятельности музеев: сохранение и повышение уровня доступности историко-культурного наследия; формирование, укрепление связей с посетителями; расширение возможностей восприятия, представляемой информации учреждениями и т. д. В результате музеи наряду с другими учреждениями культуры благодаря современным технологическим решениям позволяют расширить культурный опыт посетителей путем формирования у субъектов ощущения включенности, сопричастности к культурному наследию и т. д.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. AI in the cultural sphere // Medium. – URL: <https://medium.com/@usetech/ai-in-the-cultural-sphere-3d64f156b853> (date of access: 08.01.2025).
2. Тренды развития музеев: не только интерактивность // РБК-Тренды. – URL: <https://trends.rbc.ru/trends/social/66473bc59a7947bf015425af?from=copy> (дата обращения: 21.12.2024).
3. Геймификация музеев // artz.work. – URL: <https://artz.work/project/b37a865fe5034b7cb834bd9c675c908a> (дата обращения: 01.12.2024).
4. Культура Онлайн // Министерство культуры Республики Беларусь : [сайт]. – URL: <https://kultura.by/kultura-onlayn/> (дата обращения: 29.12.2024).
5. Государственный каталог Музейного фонда Республики Беларусь : [сайт]. – Минск, 2009–2025. – URL: <http://www.dkmf.by/news/statystyka-dkmf24> (дата обращения: 19.12.2024).

REFERENCES

1. AI in the cultural sphere // Medium. – URL: <https://medium.com/@usetech/ai-in-the-cultural-sphere-3d64f156b853> (date of access: 08.01.2025).
2. Тренды развития музеев: не только интерактивность // РБК-Тренды. – URL: <https://trends.rbc.ru/trends/social/66473bc59a7947bf015425af?from=copy> (дата обращения: 21.12.2024).
3. Giejmifikacija muziejev // artz.work. – URL: <https://artz.work/project/b37a865fe5034b7cb834bd9c675c908a> (data obrashchijenija: 01.12.2024).
4. Kul'tura Onlajn // Ministierstvo kul'tury Riespubliki Bielarus' : [sajt]. – URL: <https://kultura.by/kultura-onlayn/> (data obrashchijenija: 29.12.2024).
5. Gosudarstviennyj katalog Muziejnogo fonda Riespubliki Bielarus' : [sajt]. – Minsk, 2009–2025. – URL: <http://www.dkmf.by/news/statystyka-dkmf24> (data obrashchijenija: 19.12.2024).

Рукапіс паступіў у рэдакцыю 09.04.2025