

К. Є. Балабуха

заступник директора

Інституту економіки Класичного приватного університету

КОНЦЕПТУАЛЬНІ ЗАСАДИ ДЕРЖАВНОГО УПРАВЛІННЯ СФЕРОЮ КУЛЬТУРИ НА ОСНОВІ ІНФОРМАТИЗАЦІЇ

У статті розглянуто концептуальні засади державного управління сферою культури на основі інформатизації. З'ясовано, що на сучасну епоху визначальний вплив здійснює фактор інформаційних технологій, який відобразився на розвитку культури і її проявів. Під впливом процесу інформатизації культура стала занурюватися в новий, багатовимірний кіберпростір. Наслідком цього став процес віртуалізації сучасної культури, що став багато в чому її найважливішою сучасною характеристикою та позначився на особливостях державного управління у сфері культури.

З'ясовано, що на сучасному етапі розвитку суспільства надзвичайно важливим є залучення відвідувачів музеїв за допомогою інформаційних технологій, соціальних мереж та мобільних додатків. Визначено, що світова та європейська практика використання інформатизації сфери культури допомагає вирішувати соціальні та просвітницькі проблеми на рівні громад та країни. Доведено, що соціокультурний простір сучасного світу характеризується складними і всепоглинаючими процесами поширення інформаційних потоків і активними комунікативними взаємодіями між індивідами. Наголошується, що швидкі темпи розвитку і вдосконалення технологій, а також апаратних пристроїв передачі інформації, зумовлюють формування нових ціннісних орієнтацій, норм і форм соціальної взаємодії в багатьох сферах життєдіяльності суспільства.

Доведено, що музеї стають центральним місцем для громади та невіддільною частиною глобальної музейної мережі. Вони забезпечують платформу для визначення потреб та перспектив місцевих громад на державному та міжнародному рівнях. Кожен музей, який займається розвитком іміджу, прагне бути фізично та практично наповненим яскравою та детальною інформацією про сьгоднішні виставки, експозиції та інсталяції. Зрештою, музейні сайти, поєднані із соціальними мережами, стануть цілісними платформами комунікації відвідувачів і стануть центральним місцем для громади та невіддільною частиною глобальної музейної мережі. Зазначено, що ефективно державне управління сферою культури дозволяє подолати міжкультурну різницю та презентувати культурні надбання і знання, які допоможуть розумітися на мистецтві різним верствам населення держави та збільшити прибутки місцевих громад, а також дозволить зберегти та полегшити доступ до сфери культури і для самих українців, і для світу загалом.

Ключові слова: цифрова культура, віртуалізація, інформаційні технології, державне регулювання, музей, країна, громада.

Постановка проблеми. На сучасному етапі розвитку України інформатизація державного управління відбувається у всіх галузях суспільного життя. Не оминув цей процес і сферу культури. Також сьогодні цифрова культура є важливим аспектом сучасної світової культури, яка є невіддільною частиною всіх соціальних змін. Під впливом інформатизації докорінно змінюється розуміння самої культури, яка рухає складні цивілізаційні процеси та їх основні стадії.

Цифрові технології стають органічною частиною сучасного життя людини та мають

значний вплив на державне управління сферою культури. Оцифрування традиційної культури та поширення класичних цінностей у глобальному світі сьогодні відбувається на основі інформаційних технологій.

Незважаючи на те, що інтерес дослідників до сутності феномену інформатизації зародився ще в минулому сторіччі, широкої популярності це поняття набуло досить нещодавно. Це дозволяє говорити про недостатню вивченість цього поняття, а також суміжних з ним понять, таких як «віртуальна реальність», «віртуальність», «цифрова культура» та інші.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

Теоретичним та практичним питанням інформатизації, віртуалізації та інформаційних технологій присвячені наукові праці таких вітчизняних та зарубіжних авторів, як М.Б. Вітер, С.Л. Гнатюк, О.В. Грицунов, В.І. Дудук, О.М. Томашевський, Г.Г. Цегелик, А.В. Шевчук та інші.

Питання державного управління сферою культури розглядалися такими авторами, як В.П. Андрущенко, І.Д. Безгін, Ю.П. Богущкий, О.А. Гриценко, В.В. Карлова, І.Ф. Надольний, Б.О. Парахонський, М.В. Попович, Г.П. Чміль, С.А. Чукут та інші. Однак додаткового вивчення потребує питання інформатизації державного управління сфери культури.

Мета статті. Метою статті є формування концептуальних засад державного управління сферою культури на основі інформатизації та визначення їх особливостей.

Виклад основного матеріалу. Сучасну епоху прийнято називати інформаційною, що зумовлено формуванням глобальної медіасередовища, заснованої на новітніх цифрових технологіях, що доводить її вплив на всі сфери державного управління та соціально-культурної діяльності держави. Кожна епоха породжує нові лідируючі форми культури, які найбільш ефективно задовольняють інтереси і потреби людини, тобто виявляються найбільш дієвими як з точки зору виконання своїх соціальних функцій, так і з точки зору порозуміння і консолідації членів суспільства. Розвиток культури являє собою динамічний процес, в якому помітні прогресивні перетворення. Одні періоди історії культури безпосередньо були пов'язані з відтворенням минулих досягнень, інші – явно відрізнялися новаторством. І ті, й інші можна оцінити як постійне прагнення до досягнення ідеального.

Сучасна епоха, визначальний вплив на яку спричинив фактор інформаційних технологій, відобразилася на розвитку культури та її проявів, причому ряд цих змін настільки значний, що дозволяє говорити про істотну трансформацію її основ. Під впливом процесу інформатизації культура стала занурюватися в новий багатовимірний кіберпростір, світ віртуальних феноменів. Наслідком цього став процес віртуалізації сучасної культури, що став багато в чому її найважливішою сучасною характеристикою та позначився на особливостях державного управління у сфері культури.

Однією з найважливіших особливостей розвитку і функціонування сучасного суспільства

є процес його віртуалізації, який безпосередньо пов'язаний з впливом різних мас-медіа та мережі Інтернет на суспільну взаємодію. Соціокультурний простір сучасного світу характеризується складними і всепоглинаючими процесами поширення інформаційних потоків і активними комунікативними взаємодіями між індивідами. Швидкі темпи розвитку і вдосконалення технологій, а також апаратних пристроїв передачі інформації зумовлюють формування нових ціннісних орієнтацій, норм і форм соціальної взаємодії в багатьох сферах життєдіяльності суспільства, зокрема і в сфері культури.

Важливим завданням суспільства як складної соціальної системи є формування та закріплення певних відповідних, узгоджених типів соціальних відносин і взаємодій, які ґрунтуються на загально визначених правилах і нормах, обов'язкових для дотримання і виконання індивідами, соціальними групами, спільнотами і так далі. Для виконання зазначеного завдання в суспільстві виникають і функціонують соціальні інститути, які сприяють створенню надійної і стійкої системи взаємин і соціальних практик між індивідами, а також підтримки соціального порядку, необхідного для задоволення найбільш важливих потреб суспільства.

Слід зазначити, що в сучасних наукових дослідженнях питань державного управління сферою культури вчені не повною мірою враховують могутній вплив процесу інформатизації як важливого фактора глобального впливу на формування нових форм соціальної взаємодії.

Якісні зміни, зумовлені процесами глобалізації та інформатизації, що відбуваються сьогодні у всіх сферах життєдіяльності суспільства, можна розглядати на рівні функціонування соціальних інститутів (держави, політики, економіки, культури, ЗМІ тощо), що дасть можливість визначити особливості інституціоналізації нових форм суспільної взаємодії і показати значення явища інформатизації в цьому процесі.

Інформаційний вибух на межі ХХ–ХХІ ст. пов'язаний з новими інформаційно-комунікаційними технологіями, які своєю чергою привели до появи іншого типу реальності – віртуальної, простір якої став новим середовищем проживання людини. Розуміння «віртуальності» як інобуття і її осмислення робилося ще в античності. А в кінці 1990-х рр. поняття «віртуальна реальність», «кіберпростір», «віртуалізація культури» тощо стали настільки модними трендами, що

сьогодні без них важко уявити соціокультурну сферу – будь то теоретичні дослідження або практика реального побутування.

Факти реального посилення значення інформації стали визначальними в зміні способу мислення людини, її погляду на світ, трансформації внутрішньої культури, що своєю чергою неминуче тягне за собою модифікацію традиційного укладу і способу життя, особливостей державного управління та регулювання, характеру міжособистісного спілкування, а також появи принципово нової віртуальної реальності, яка безпосередньо впливає на культуру. Іншими словами, на тлі інформатизації відбувається масштабне конструювання віртуальної реальності. Нове породжене штучне середовище, активно впливаючи на всі сфери життєдіяльності суспільства, поступово віртуалізує всю культуру загалом, тобто розміщує її у власному просторі.

Галузь державного управління суспільними процесами також зазнає суттєвих змін в епоху поширення віртуальних технологій. Віртуальна реальність значно трансформує умови існування і розвитку влади та особливостей державного управління та регулювання сфери культури.

Сучасні дослідження феномена цифрової культури та його реалізації мають велике значення для розвитку держави, її освітньо-наукового та культурного потенціалу, особливо в частині отримання оперативної та доступної візуальної інформації.

Сьогодні мовні, вікові, культурні відмінності не стають на заваді комунікації сучасної молоді з різних країн та завдяки поширенню соціальних мереж дозволяють їм створювати певну форму громадянської солідарності та критичного розуміння культурних процесів у планетарному масштабі. Сучасний світ стає світом інтерактивних обмінів, взаємодій та трансформацій, а розвиток інформаційних технологій ставить нові завдання перед культурними та мистецькими інституціями [1; 2, с. 179].

Використання інформаційних технологій значною мірою трансформує і сприйняття населенням музеїв, витворів мистецтва та музейних колекцій. Застосування інформаційних технологій дозволяє музеям зберегти свої першочергові місії – збирання, збереження, комунікацію, дослідження, виставки, а також долучити нових відвідувачів.

Політика державного управління із залученням інформатизації дозволяє керівництву музеїв своєчасно реагувати на виклики сучасного суспільства та мінімізувати соціальні проблеми та конфлікти на місцевому і державному рівні на основі впровадження інноваційних технологій. Музеї як інституції суспільства сьогодні мають можливість і ресурс встановлювати діалог між культурами [3].

Тандем державного управління на засадах інформатизації і культурної музейної сфери має творчий характер та синергетичний ефект. В інтернет-мережі ступінь включеності й інформативності визначається самим користувачем, час відвідання та обсяги інформації – обмежуються лише ресурсами сайту. В Україні державне управління сферою культури та, зокрема, музеями активно запроваджує застосування інформаційних технологій з використанням кращих світових практик.

Директор Інституту культури Google & Art Project, Аміт Суд в інтерв'ю американському виданню The Art Newspaper висловився: «Ідея оцифрування музейних колекцій в широкому форматі з'явилася у компанії Google ще у 2011 році завдяки знаменитому принципу «20% часу». Кожен співробітник компанії Google має право проводити 20% робочого часу, обдумуючи нові проекти. Аміт Суд, будучи інженером-програмістом, поділився своєю ідеєю з тодішнім главою Тейтом Ніколасом Серотою та директором Музею сучасного мистецтва в США МоМА (Museum of Modern Art) Гленном Лоурі, і вони схвалили його ідею. Через деякий час компанія створила спеціальну камеру Google Art Camera, завдяки якій можна розглядіти в широкому форматі мазки пензля чи будь-які інші деталі на полотні, а потім зайнялися розробкою створення сайту. Зараз інститут співпрацює з 1,5 тис. музеїв і культурних інституцій у 70 країнах. Google Arts & Culture тепер набагато більше, ніж просто цифрове сховище колекцій творів мистецтва, – проект сам став виробником культурного контенту з величезним охопленням аудиторії: це і соціальні мережі, і додаток (більше мільйона завантажень), і 50 млн користувачів сайту Arts & Culture, а головне – 500 млн щомісячних запитів, пов'язаних із мистецтвом, які обробляє пошуковик Google» [4].

Розвиток інформатизації державного управління на сучасному етапі сповіщає про появу нового суспільства, що є результатом поши-

рення інформаційних та комунікаційних мереж. Цифрова культура – це матриця цих процесів, яка через свою гнучкість, реактивність та мобільність набагато ефективніша, ніж моделі системного бачення та правильної організації економічних процесів.

Важливо зосередитись на культурних та соціокультурних аспектах цифрової культури. Аналіз, проведений департаментом гуманітарної політики Національного інституту стратегічних досліджень, встановив, що явище цифрової культури є важливим, оскільки вказує на домінуючу форму соціалізації в сучасному суспільстві – інформаційну та віртуальну [5].

Таким чином, повна інтеграція до цифрової культури українського суспільства на різних її соціальних рівнях лише збільшить бізнес-активність, соціальний капітал та підвищить конкурентоспроможність національної освіти, науки та сфери культури загалом. Наявність цифрової соціальної культури є важливою ознакою її успіху в усіх сферах життя країни. Мета – не лише розвиток нових моделей соціального включення та соціальної мобільності в Україні загалом, а й підготовка громадян (з дитинства) до «цифрової» соціалізації та культурного представника XXI століття [6, с. 129].

Стосовно музеїв, то тенденції сучасного музейного життя у світі – це віртуальна доповнена реальність, тобто музей, що виходить за межі певної місцевості чи громади та працює з навколишнім простором та культурними ландшафтами. Таким чином, музей стає центром збору громад та надає можливість отримувати прибуток [7].

На сучасному етапі розвитку соціокультурної ситуації функціонування музейної діяльності в Україні та світі багато в чому визначається динамікою комунікаційного простору музею; виставок та експозицій, локальних комунікаційних мереж, що охоплюють сферу культури держави. Кожен музей, який займається розвитком іміджу, прагне бути фізично та практично наповненим яскравою та детальною інформацією про сьогоднішні виставки. Зрештою, музейні сайти, поєднані із соціальними мережами, стануть цілісними платформами комунікації, які можуть допомогти музеям спілкуватися, просувати власні експонати та представляти музей в інформаційному середовищі [8].

Музеї стають центральним місцем для громади та невіддільною частиною глобальної музейної мережі. Вони забезпечують платформу

для визначення потреб та перспектив місцевих громад на державному та міжнародному рівнях.

За словами координатора наукового спілкування та мультимедійного контенту Музею науки Девіда Далпіаса з Тренто (Італія), європейські музеї сьогодні презентують себе світовій спільноті: функціонують відповідно до потреб суспільства, адже громадськість шукає фасилітаторів, здатних подолати міжкультурну різницю та презентувати культурні надбання і знання, які допоможуть вам розумітися на мистецтві в контексті великої кількості інформації [8].

Висновки і пропозиції. В Україні музеї є посередниками, які за умови ефективного державного управління сферою культури на основі інформатизації дозволяють вирішувати соціальні та просвітницькі проблеми на рівні громад та країни. Важливо, щоб українські музеї на основі європейського та світового досвіду ставали великими культурними центрами, знаходили нові способи презентувати свої колекції, створювати традиції, які мають нову цінність для майбутніх поколінь, та ставали актуальними для сучасної аудиторії, що стає все більш різноманітною та інформатизованою в сучасному світі. Державне управління сферою культури на засадах інформатизації має глибокі наслідки для теорії та практики музеїв та дозволяє переосмислити цінність музеїв у сучасному світі.

Список використаної літератури:

1. Астаф'єв А. «Питання розвитку цифрової культури українського соціуму»: Національний інститут стратегічних досліджень. Аналітична записка URL: <http://www.niss.gov.ua/articles/1631/>.
2. Кириченко О. Цифрова культура як результат розвитку культури інформаційного суспільства. *Гілея: науковий вісник*. 2017. Вип. 124. С. 179–182. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/gileya_2017_124_46.
3. «Музеї як культурні хаби: майбутнє традиції»: Міжнародний день музеїв 2019. URL: <http://www.cedra.kiev.ua/2019/03/13/international-museum-day-2019/>.
4. Цифрові технології сприяють відвідуваності музеїв – директор Інституту культури Google. URL: <https://artslooker.com/cifrovi-tehnologii-spriyayut-vidviduvanosti-museyiv-director-google-art-institut/>.
5. Єфімова В. Міжнародний науково-практичний семінар «Оцифроване надбання: збереження, доступ, репрезентація». URL: <http://prostir.museum.ua/post/39143>.
6. Гаврілова Л., Топольник Я. Цифрова культура, цифрова грамотність, цифрова компетент-

ність як сучасні освітні феномени: *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2017. Т. 61. № 5. URL: <https://journal.iitta.gov.ua/index.php/itlt/article/download/-1744/1243>.

7. Прокопенко М. Музей у комп'ютері: чому важлива «оцифровка» культурної спадщини та як це розвивається в Україні: День. 2018. 6 берез.

URL: <https://m.day.kyiv.ua/-uk/article/cuspilstvo/muzeu-u-kompyuteri>.

8. Яковець І. Комунікаційний простір сучасного музею як одна з основних категорій теорії музейної комунікації. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтва*. 2014. № 4–5. С. 129–133
URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/had_2014_4-5_25.
-

Balabukha K. Ye. Conceptual approach of state governance in the culture space on the basis of informatization

The article deals with the conceptual foundations of state management of the sphere of culture on the basis of informatization. It is found that the information technology factor has a decisive influence on the modern era, which has reflected on the development of culture and its manifestations. Under the influence of the informatization process, culture began to immerse itself in a new multidimensional cyberspace. The consequence of this was the process of virtualization of modern culture, which became in many respects its most important modern characteristic and affected the peculiarities of public administration in the sphere of culture.

It has been found that it is extremely important at the present stage of society to attract museum visitors through information technology, social networks and mobile applications. It is determined that the world and European practice of using cultural informatization helps to solve social and educational problems at the community and country level. It is proved that the socio-cultural space of the modern world is characterized by complex and all-consuming processes of dissemination of information flows and active communicative interactions between individuals. It is emphasized that the rapid pace of development and improvement of technologies, as well as hardware devices of information transmission, cause the formation of new values, norms and forms of social interaction in many spheres of society.

It has been proven that museums are a central place for the community and an integral part of the global museum network. They provide a platform to identify the needs and perspectives of local communities at the national and international levels. Every museum dedicated to image development seeks to be physically and practically filled with vivid and detailed information about today's exhibitions, exhibitions and installations. Eventually, museum sites, coupled with social networks, will become holistic visitor communication platforms and will become a central community and integral part of the global museum network. It is stated that effective state management of the cultural sphere allows to overcome the intercultural difference and to present cultural heritage and knowledge, which will help to understand the arts in different sections of the population of the state and increase the income of local communities, and will allow to preserve and facilitate access to the cultural sphere for the Ukrainians themselves, and for the world at large.

Key words: digital culture, virtualization, information technology, state regulation, museum, country, community.