

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Анисимова, В. В. Музейный туризм в России / В. В. Анисимова, Т. А. Волкова // Известия Дагестанского государственного педагогического университета. Естественные и точные науки. – 2021. – Т. 15. – № 1. – С. 49 –55.
2. Краеведческий, музыкальный и не только. Составили топ школьных музеев Минска – Минск-новости [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://minsknews.by/kraevedcheskij-muzykalnyj-i-ne-tolko-sostavili-top-shkolnyh-muzeev-minska/>. – Дата доступа: 30.03.2025.
3. Минские музеи привлекли рекордное число посетителей в 2024 году [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.sb.by/articles/minskie-muzei-privlekli-rekordnoe-chislo-posetiteley-v-2024-godu.html>. – Дата доступа: 30.03.2025.
4. Музеи Республики Беларусь [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://president.gov.by/ru/belarus/social/culture/muzei>. – Режим доступа: 14.03.2025. – Дата доступа: 30.03.2025.
5. С национальным колоритом. Каким будет новый исторический музей Беларуси – Минск-новости [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://minsknews.by/s-naczionalnym-koloritom-kakim-budet-novyj-istoricheskij-muzej-belarusi/>. – Дата доступа: 24.03.2025.
6. Совещание по туризму в Министерстве культуры [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://travelnews.by/soveshhanie-po-turizmu-v-ministerstve-kultury/>. – Дата доступа: 30.03.2025.

Гонестов К.Д., студент 208 группы
очной формы получения образования
Научный руководитель – Федосова А.А.,

МОБИЛЬНЫЕ ПРИЛОЖЕНИЯ КАК СРЕДСТВО ПОПУЛЯРИЗАЦИИ КУЛЬТУРНОГО НАСЛЕДИЯ

Современный мир стремительно трансформируется под влиянием цифровых технологий, которые проникают во все сферы жизни, включая культуру. В условиях глобализации, характеризующейся стиранием границ между странами, возрастает риск утраты уникального культурного наследия, в особенности локальных традиций и языков [7, с. 34]. Одновременно с этим цифровые технологии предоставляют новые возможности для сохранения и популяризации культурного наследия. Мобильные приложения, в силу своей доступности, мобильности и интерактивности, представляют собой эффективный инструмент, способный донести богатство культурного наследия до широкой аудитории [4].

Цель данной статьи – выявление роли мобильных приложений в популяризации культурного наследия.

Мобильные приложения обладают уникальными характеристиками, которые делают их эффективным инструментом для популяризации культурного наследия. Их использование позволяет решать комплекс задач: от расширения доступа к информации до повышения интереса к культуре среди различных групп населения.

Повсеместное распространение смартфонов делает мобильные приложения универсальным каналом для распространения информации [4]. Пользователи, вне зависимости от географического местоположения, могут получить доступ к культурным ценностям. Например, жители отдаленной деревни в Азии могут виртуально посетить Эрмитаж [1], а студент из Европы – изучить культуру коренных народов Америки.

Доступ к культурному контенту, представленному в мобильном приложении, возможен в любое время и в любом месте. Человек может прослушать аудиогид по музею во время поездки на работу, изучить исторические факты в удобное время или совершить виртуальный тур по древнему городу, находясь в кафе [6, с. 89].

Современные мобильные приложения выходят за рамки простого предоставления информации, предлагая пользователям интерактивный опыт. Широкое распространение получили такие технологии, как геймификация, виртуальная и дополненная реальность (VR/AR) [5], существенно повышающие вовлеченность пользователей. Например, приложение может предложить пользователю пройти квест по поиску «спрятанных» экспонатов в виртуальном музее, ответить на вопросы викторины для расширения знаний о традициях определенного народа или «оживить» экспонаты музея, демонстрируя их в контексте исторической эпохи. Использование данных технологий создает эффект присутствия и обогащает культурный опыт, делая его более эмоциональным и запоминающимся.

Мобильные приложения предоставляют информацию в различных форматах: текстовые материалы, аудиолекции, видеоролики, интерактивные тесты [6, с. 205]. Это позволяет пользователям выбирать оптимальный способ восприятия информации. Оцифрованные архивы, рукописи и музейные экспонаты интегрируются в цифровое пространство, обеспечивая доступ к редким материалам [3].

Интерактивные приложения предлагают формат, соответствующий интересам и предпочтениям молодого поколения, которое нередко воспринимает традиционные формы культурного просвещения как недостаточно интересные [6, с. 240].

Важным направлением также является поддержка локальных сообществ. Приложения могут транслировать информацию о традициях, ремеслах и языках

малочисленных народов, привлекая к ним внимание широкой аудитории [2]. Это не только способствует сохранению культурного наследия, но содействует повышению самосознания местных сообществ.

В качестве примеров можно привести приложение Google Arts & Culture, предлагающее виртуальные туры, оцифрованные экспонаты и образовательные материалы [4]. Другим значимым проектом является Europeana Collections – цифровая библиотека, предоставляющая доступ к миллионам оцифрованных объектов культурного наследия Европы, включая старинные книги, фотографии, картины, архивные документы и музыкальные записи [4].

На локальном уровне многие музеи и культурные организации разрабатывают собственные приложения для привлечения аудитории. Например, приложения Эрмитажа и Лувра предоставляют информацию об экспозициях, аудиогиды, интерактивные карты и возможность приобретения билетов онлайн [1].

Региональные проекты также играют существенную роль, например, приложения, посвященные языкам и традициям коренных народов Севера, Сибири и Дальнего Востока [2]. Такие проекты часто создаются при поддержке местных сообществ и включают уроки языка, рассказы о мифологии, традиционные песни и даже рецепты национальных блюд.

Технологии дополненной и виртуальной реальности открывают новые возможности для культурных приложений. Например, приложение Timelooper позволяет «перенестись» в прошлое реконструировать исторические события и создавать интерактивные культурные маршруты [5].

Несмотря на значительный потенциал, использование мобильных приложений для популяризации культурного наследия сопряжено с рядом проблем, которые необходимо учитывать при их разработке и внедрении.

Разработка качественных приложений требует значительных финансовых ресурсов. Не все пользователи располагают современными смартфонами с

поддержкой AR или высокоскоростным доступом в Интернет, необходимым для загрузки объемных приложений. Это формирует цифровое неравенство, исключая часть потенциальной аудитории из-за ограниченного доступа к необходимым технологиям и инфраструктуре.

Создание достоверного и научно обоснованного контента является одной из ключевых задач при разработке культурных приложений. Это требует консультаций с историками, культурологами и другими профильными специалистами [7, с. 35]. В стремлении к оперативной разработке, минимизации затрат или повышению привлекательности приложения разработчики иногда упрощают или искажают факты. Поддержка, обновление и продвижение приложений также требуют постоянного финансирования [4].

Привлечение аудитории представляет собой еще одну сложную задачу. Без эффективной маркетинговой стратегии приложение может остаться незамеченным [4]. Кроме того, монетизация таких приложений затруднена: пользователи редко готовы платить за культурный контент, а реклама может отвлекать от образовательного процесса.

Использование культурного наследия в цифровом формате связано с рядом этических рисков. Одним из них является коммерциализация священных или особо значимых элементов культуры [7, с. 36]. Например, использование традиционных узоров или ритуалов в коммерческих целях может быть расценено как неуважение или оскорбление представителями соответствующих культурных сообществ.

Искусственный интеллект способен существенно улучшить пользовательский опыт, предлагая персонализированный контент и создавая иммерсивный опыт, позволяющий пользователям «погружаться» в исторические эпохи и культурные среды.

Интеграция приложений в образовательные программы может повысить их ценность [6, с. 241]. Например, преподаватели могут использовать приложения для создания интерактивных уроков истории или литературы.

Мобильные приложения должны сочетать глобальный охват с поддержкой локальных культур, что может быть реализовано через многоязычные интерфейсы, адаптацию контента под различные регионы и акцент на уникальности каждой культуры [2].

В заключение следует отметить, что мобильные приложения представляют собой перспективный инструмент популяризации культурного наследия, обеспечивая расширение доступа, интерактивность и повышение привлекательности для широкой аудитории. Успешная реализация подобных проектов требует комплексного подхода, включающего значительные финансовые инвестиции, разработку высококачественного контента, учет этических норм и применение эффективных маркетинговых стратегий. В связи с этим, разработчикам необходимо акцентировать внимание на достоверности и вовлеченности, привлекая профильных экспертов для обеспечения научной обоснованности контента. Эффективное использование потенциала мобильных приложений позволит обеспечить сохранение и популяризацию мирового культурного наследия для будущих поколений, способствуя его трансляции и обогащению.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Государственный Эрмитаж: [мобильное приложение]. – СПб., [2023]. – URL: <https://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/explore/mobile-app/> (дата обращения: 05.03.2025).

2. Иванов, А. С. Использование технологий дополненной реальности в музейной практике / А. С. Иванов, М. Н. Петрова // Современные проблемы науки и образования. – 2020. – № 5. – С. 89–95.
3. Кузнецова, Е. В. Цифровизация культурного наследия: новые возможности и вызовы / Е. В. Кузнецова // Вестник культуры и искусств. – 2021. – № 4. – С. 15–22.
4. Культура.РФ: цифровые проекты и виртуальные туры [сайт]. – М., [2023]. – URL: <https://www.culture.ru/virtual-tours> (дата обращения: 05.03.2025).
5. Министерство культуры Российской Федерации: [сайт]. – М., [2023]. – URL: <https://culture.gov.ru> (дата обращения: 05.03.2025).
6. Сидоров, В. П. Цифровые технологии в образовании: от традиций к инновациям / В. П. Сидоров. – М. : Издательство МГУ, 2019. – 245 с.
7. Федорова, О. Н. Этические аспекты цифровизации культурного наследия / О. Н. Федорова // Культурное наследие России. – 2022. – № 3. – С. 34–40.

Гражевская Ю.И., студент 301 группы
очной формы получения образования
Научный руководитель – Федосова А.А.,
кандидат педагогических наук

КРОСС-КУЛЬТУРНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ВОСПРИЯТИЯ СОЦИАЛЬНОЙ РЕКЛАМЫ

В условиях глобализации и активного межкультурного взаимодействия учет кросс-культурных особенностей становится критически важным фактором успешной коммуникации. Социальная реклама, как инструмент воздействия на