

УСТАНОВА АДУКАЦЫІ  
«БЕЛАРУСКІ ДЗЯРЖАЎНЫ ЎНІВЕРСІТЭТ  
КУЛЬТУРЫ І МАСТАЦТВАЎ»

**УДК 008:004(043.3)**

ХУДНІЦКАЯ  
Алена Віктараўна

**ІНСТЫТУЦЫЯЛІЗАЦЫЯ ВІРТУАЛЬНАЙ КУЛЬТУРНАЙ ПРАСТОРЫ**

**Аўтарэферат**

дысертацыі на саісканне вучонай ступені  
кандыдата культуралогіі

па спецыяльнасці 24.00.01 – тэорыя і гісторыя культуры

Мінск, 2021

Работа выканана на кафедры гісторыка-культурнай спадчыны Беларусі дзяржаўнай установы адукацыі «Рэспубліканскі інстытут вышэйшай школы»

Навуковы кіраўнік

**Смолік Аляксандр Іванавіч,**  
доктар культуралогіі, прафесар,  
загадчык кафедры культуралогіі  
ўстановы адукацыі «Беларускі  
дзяржаўны ўніверсітэт культуры і  
мастацтваў»

Афіцыйныя апаненты

**Лапцёнак Аляксандр Сяргеевіч,**  
доктар філасофскіх навук, дацэнт,  
загадчык кафедры філасофіі і  
метадалогіі Беларускага дзяржаўнага  
ўніверсітэта

**Жылко Ульяна Аляксандраўна,**  
кандыдат культуралогіі, дацэнт  
кафедры турызму і культурнай  
спадчыны ўстановы адукацыі  
«Гродзенскі дзяржаўны ўніверсітэт  
імя Янкі Купалы»

Апаніруючая арганізацыя

**Установа адукацыі «Брэсцкі  
дзяржаўны ўніверсітэт імя  
А. С. Пушкіна»**

Абарона адбудзецца 21 кастрычніка 2021 г. ў 14.00 на пасяджэнні савета па абароне дысертацый Д 09.03.01 пры ўстанове адукацыі «Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт культуры і мастацтваў» па адрасе: 220007, г. Мінск, вул. Рабкораўская, 17, чытальная зала бібліятэкі; e-mail: buk@buk.by; тэлефон вучонага сакратара: 375-83-36.

З дысертацыяй можна азнаёміцца ў бібліятэцы ўстановы адукацыі «Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт культуры і мастацтваў».

Аўтарэферат разасланы 20 верасня 2021 г.

Вучоны сакратар  
савета па абароне дысертацый,  
кандыдат мастацтвазнаўства, дацэнт

Т. М. Бабіч

## КАРОТКІЯ ЎВОДЗІНЫ

Дынамічнае развіццё інфармацыйна-камунікацыйных тэхналогій і пашырэнне спосабаў іх прымянення ў самых розных сферах дзейнасці непазбежна ўплывае на сацыяльнае і культурнае жыццё грамадства як на глабальным, так і на лакальным узроўні. Феномены інфармацыйнага грамадства і віртуальнай прасторы, працэсы дыгіталізацыі і віртуалізацыі культуры з 90-х гг. XX ст. выступаюць аб'ектамі айчынных і замежных культуралагічных і міждысцыплінарных даследаванняў. Важны напрамак гэтых даследаванняў – аналіз і асэнсаванне дзейнасці традыцыйных сацыякультурных інстытутаў у інфармацыйным грамадстве, узнікненне і развіццё іх новых формаў. Нягледзячы на значную колькасць публікацый па гэтай праблематыцы, актуальнасць тэмы не памяншаецца. Гэта абумоўлена няспынным аднаўленнем тэхнічнага і інфармацыйнага асяроддзя, з'яўленнем усё новых выклікаў і магчымасцей для ўстаноў сферы культуры. Пэўныя крокі па дыгіталізацыі і віртуалізацыі сферы культуры на сённяшні дзень – не толькі поле для эксперыментаў, але і фармальна запатрабаваная практычная дзейнасць як вынік шырокай падтрымкі праграм інфармацыйнага грамадства і іх замацавання ў міжнародных і дзяржаўных дакументах.

Актуальнасць тэмы дысертацыі абумоўлена глабальным характарам трансфармацыі існуючых сацыякультурных інстытутаў, фарміраваннем новых інстытутаў віртуальнай культурнай прасторы, якія патрабуюць вывучэння і асэнсавання, падтрымкай развіцця інфармацыйнага грамадства і інфарматызацыі сферы культуры на міжнародным і дзяржаўным узроўні, зменлівасцю тэхнічнага і інфармацыйнага асяроддзя, недастатковым культуралагічным абгрунтаваннем для забеспячэння эфектыўнай практычнай дзейнасці ўстаноў культуры ў новых умовах.

## АГУЛЬНАЯ ХАРАКТАРЫСТЫКА РАБОТЫ

### Сувязь работы з навуковымі праграмамі, тэмамі

Тэма дысертацыі адпавядае прыярытэтным напрамкам навуковай, навукова-тэхнічнай і інавацыйнай дзейнасці на 2021–2025 гг. (п. 6 «Забеспячэнне бяспекі чалавека, грамадства і дзяржавы: сацыягуманітарная, эканамічная і інфармацыйная бяспека»), зацверджаным Указам Прэзідэнта Рэспублікі Беларусь № 156 ад 07.05.2020; мэтам і задачам Дзяржаўнай праграмы «Культура Беларусі» на 2021–2025 гг. (забеспячэнне даступнасці, якасці і разнастайнасці паслуг бібліятэк, музеяў, выставачных арганізацый, клубных арганізацый і інш.; падтрымка развіцця культур нацыянальных меншасцей; інфарматызацыя і стварэнне нацыянальнага лічбавага кантэнту ў сферы культуры); навуковым напрамкам, адлюстраваным у Дзяржаўнай праграме «Лічбавае развіццё Беларусі» на 2021–2025 гг.; Дзяржаўнай праграме «Адукацыя і маладзёжная палітыка» на 2021–2025 гг.

Дысертацыйнае даследаванне выканана ў межах навуковай тэмы кафедры гісторыка-культурнай спадчыны Беларусі дзяржаўнай установы адукацыі «Рэспубліканскі інстытут вышэйшай школы» «Сацыяльна-эканамічныя, палітычныя,

этнічныя, культурныя працэсы на беларускіх землях у перыяд Новага і Найноўшага часу», адпавядае навукова-даследчай тэме кафедры маладзёжнай палітыкі і сацыякультурных камунікацый дзяржаўнай установы адукацыі «Рэспубліканскі інстытут вышэйшай школы» «Развіццё сацыяльна-культурнай актыўнасці моладзі: рэсурсы і тэхналогіі» (уклучана ў Дзяржаўны рэестр, № ДР 20210650 ад 12.04.2021).

### **Мэта і задачы даследавання**

**Мэта даследавання** – выяўленне сутнасці інстытуцыялізацыі віртуальнай культурнай прасторы.

Для дасягнення пазначанай мэты вылучаны наступныя **задачи**:

- вызначыць дэтэрмінанты інстытуцыялізацыі віртуальнай культурнай прасторы;
- ахарактарызаваць тыпы сацыякультурных інстытутаў у кантэксце віртуальнай культурнай прасторы;
- раскрыць асноўныя формы дзейнасці віртуальных сацыякультурных інстытутаў;
- выявіць перспектыўныя накірункі інстытуцыялізацыі віртуальнай культурнай прасторы Беларусі.

### **Навуковая навізна**

Дысертацыя з’яўляецца комплексным культуралагічным даследаваннем, у якім прадстаўлены сістэмны аналіз працэсаў станаўлення і развіцця сацыякультурных інстытутаў віртуальнай культурнай прасторы як часткі культуры інфармацыйнага грамадства. У даследаванні ўпершыню ў айчыннай культуралогіі вызначаны дэтэрмінанты інстытуцыялізацыі віртуальнай культурнай прасторы з улікам асноўных уласцівасцей і накірункаў яе развіцця. На аснове аналізу даследаванняў і досведу дзейнасці замежных і айчынных віртуальных адукацыйных праектаў, бібліятэк і музеяў вызначаны тыпы сацыякультурных інстытутаў віртуальнай культурнай прасторы паводле характару адносін з традыцыйнымі аналагамі і маштабу дзейнасці, выяўлены іх асноўныя формы функцыянавання, праблемы і перспектывы развіцця, ахарактарызаваны спосабы эфектыўнай арганізацыі дзейнасці падобных структур ў віртуальнай культурнай прасторы Беларусі.

### **Палажэнні, якія выносяцца на абарону:**

1. Пад віртуальнай культурнай прасторай у даследаванні разумеецца *тэхнічна-абумоўленае асяроддзе культуры інфармацыйнага грамадства, якое ўключае тэхналагічны, культурна-сімвалічны і камунікатыўна-культуратворчы кампаненты*. Інстытуцыялізацыя разумеецца як працэс пераўтварэння той ці іншай культурнай з’явы ў арганізаваную ўстанову ці фармалізаваны, упарадкаваны працэс з вызначанай структурай адносін, дысцыплінай і правіламі паводзін.

Дэтэрмінацыя інстытуцыялізацыі віртуальнай культурнай прасторы абумоўлена:

1) узроўнем развіцця і даступнасці інфармацыйна-камунікацыйных тэхналогій, якія вызначаюць тэхнічныя магчымасці інфарматызацыі і віртуалізацыі культуры і адначасова ўплываюць на фарміраванне новых культурных патрэб, характэрных для

інфармацыйнага грамадства; 2) культурнымі патрэбамі і праблемамі інфармацыйнага грамадства, якія фарміруюць запатрабаванасць у новых формах дзейнасці сацыякультурных інстытутаў; 3) культурнымі традыцыямі, якія пераносяць у віртуальную прастору ўстойлівыя спосабы арганізацыі сумеснай культурнай дзейнасці людзей, формы і структуры традыцыйных сацыякультурных інстытутаў, а таксама іх назвы ў якасці метафар; 4) характарам узаемадзеяння і ўзаемаўплыву глабальнай і лакальных віртуальных культурных прастор, што спараджае міжкультурны палілог і перайманне элементаў іншых культур.

2. Тыпалагізацыя сацыякультурных інстытутаў віртуальнай культурай прасторы паводле характару іх адносін з традыцыйнымі інстытутамі-аналагамі ўключае наступныя тыпы: *дапаможныя* інстытуты (убудаваны ў дзейнасць іншых інстытутаў, наследуюць іх традыцыйныя структуры, функцыі і спосабы арганізацыі культурнай дзейнасці), *альтэрнатыўныя* інстытуты (убудаваны ў дзейнасць іншых інстытутаў, але развіваюць новыя функцыі і структуры адносін), *сурагатныя* інстытуты (узнікаюць як аўтаномныя структуры, якія кіруюцца віртуальнымі супольнасцямі, пры гэтым успадкоўваюць функцыі і спосабы арганізацыі дзейнасці, характэрныя для традыцыйных аналагаў), *інавацыйныя* інстытуты (аўтаномныя структуры, якія не маюць аналагаў і развіваюць прынцыпова новыя падыходы да арганізацыі культурнай дзейнасці). Акрамя таго, віртуальныя сацыякультурныя інстытуты тыпалагізуюцца ў адпаведнасці з іх паходжаннем (*фармальныя* і *нефармальныя*), асноўнымі функцыямі (ажыццяўленне духоўнай вытворчасці, распаўсюджванне культуры, арганізацыя і планаванне культурнай дзейнасці, кіраванне культурным працэсам, захаванне культуры), маштабам дзейнасці (*лакальныя, міжнародныя, глабальныя*).

3. Віртуальныя сацыякультурныя інстытуты функцыянуюць у інтэрнэце і ў віртуальных прасторах лакальнага доступу. У сувязі з гэтым асноўнымі формамі іх дзейнасці з'яўляюцца *сайты і старонкі ў інтэрнэце* (у тым ліку сацыяльныя сеткі і анлайн-гульні, анлайн-рэсурсы віртуальнай і дапоўненай рэальнасці, а таксама сэрвісы, аўтаматызаваныя з дапамогай штучнага інтэлекту), *мабільныя праграмы, лакальныя рэсурсы* (афлайн-праграмы, віртуальныя каталогі, калекцыі, мультымедычныя выставы, архівы і адукацыйныя пляцоўкі, убудаваныя ў прастору пэўнай установы – музея, бібліятэкі, універсітэта і інш.), *стацыянарныя атракцыёны віртуальнай і дапоўненай рэальнасці*. Найбольш распаўсюджанай формай з'яўляюцца разнастайныя інтэрнэт-рэсурсы. Гэту форму пераважна маюць віртуальныя музеі і СМІ, віртуальныя бібліятэкі і архівы, віртуальныя адукацыйныя праекты і навуковыя пляцоўкі, платформы для калектыўнай творчай дзейнасці і інш.

4. Фарміраванне сацыякультурных інстытутаў у віртуальнай культурнай прасторы Беларусі звязана з аб'ектыўнымі культурнымі патрэбамі грамадства, трансфармацыяй устаноў культуры, зацікаўленасцю з боку спецыялістаў сферы культуры і падмацавана развітай інфраструктурай інфармацыйна-камунікацыйных тэхналогій. Разам з тым для рэалізацыі праграм і канцэпцый інфарматызацыі культуры

перспектыўнымі з'яўляюцца наступныя напрамкі інстытуцыялізацыі віртуальнай культурнай прасторы Беларусі: удасканаленне нарматыўнай базы па арганізацыі культурнай дзейнасці ў віртуальнай культурнай прасторы; прафесіяналізацыя работы з віртуальнымі сацыякультурнымі інстытутамі, дыверсіфікацыя крыніц іх фінансавання, павышэнне якасці іх дзейнасці, распрацоўка і ўкараненне сістэмы іх ацэнкі; захаванне лічбавых і мультымедыйных артэфактаў беларускай культуры; сістэмная рэпрэзентацыя культуры Беларусі ў віртуальнай прасторы; інтэграцыя асобных культурных праектаў; развіццё лакальных віртуальных культурных прастор, падтрымка працэсаў фарміравання культурнай ідэнтычнасці ў гэтых прасторах; укараненне інавацыйных формаў дзейнасці віртуальных сацыякультурных інстытутаў і міжнароднага супрацоўніцтва на іх базе.

### **Асабісты ўклад саіскальніка**

Дысертацыйнае даследаванне з'яўляецца вынікам самастойна выкананай навуковай работы, у якой аналізуецца афармленне ў якасці сацыякультурных інстытутаў устойлівых структур і спосабаў арганізацыі культурнай дзейнасці ў віртуальнай культурнай прасторы. Прапанаваны аўтарскія вызначэнні віртуальнай культурнай прасторы і віртуальнай выставы. Выяўлены спецыфічныя ўласцівасці віртуальнай культурнай прасторы і фактары яе інстытуцыялізацыі. Вызначаны тыпы і формы сацыякультурных інстытутаў віртуальнай культурнай прасторы. Паказана станаўленне віртуальных музеяў, бібліятэк і віртуальнай адукацыі як сучасных віртуальных сацыякультурных інстытутаў. Вылучаны асаблівасці, актуальныя праблемы інстытуцыялізацыі беларускай віртуальнай культурнай прасторы. Распрацавана праблемнае поле трансляцыі культурнай спадчыны, падтрымкі стварэння і распаўсюджвання культурнага кантэнту ў віртуальнай культурнай прасторы, узнята пытанне ацэнкі эфектыўнасці дзейнасці сацыякультурных інстытутаў віртуальнай культурнай прасторы.

### **Апрабаваныя вынікі дысертацыі**

Матэрыялы і вынікі даследавання абмяркоўваліся на 11 міжнародных і 2 рэспубліканскіх канферэнцыях: V Міжнароднай навукова-практычнай канферэнцыі «Культура Беларусі: рэаліі сучаснасці» (Мінск, 27 верасня 2016 г.), Міжнароднай навуковай канферэнцыі «Этналогія: традыцыі і сучаснасць» (Мінск, 28–29 красавіка 2016 г.), XV Міжнароднай навуковай канферэнцыі «Беларусь в современном мире» (Мінск, 27 кастрычніка 2016 г.), XI Міжнароднай навуковай канферэнцыі «Этнасацыяльныя і канфесіянальныя працэсы ў сучасным грамадстве» (Гродна, 15 снежня 2016 г.), Міжнароднай навукова-практычнай канферэнцыі «Куляшоўскія чытанні» (Магілёў, 20 красавіка 2017 г.), XV Міжнароднай навуковай сесіі «Иновационные технологии в сфере туризма, гостеприимства, рекреации и экскурсоведения» (Мінск, 4 мая 2017 г.), XIII Міжнароднай навукова-практычнай канферэнцыі «Высшая школа: проблемы и перспективы» (Мінск, 20 лютага 2018 г.), Міжнароднай навукова-практычнай канферэнцыі «Куляшоўскія чытанні» (Магілёў,

16 красавіка 2018 г.), IX Міжнароднай навуковай канферэнцыі «Традиции и современное состояние культуры и искусств» (Мінск, 13–14 верасня 2018 г.), X Міжнароднай навукова-практычнай канферэнцыі маладых навукоўцаў і спецыялістаў «Библиотека в XXI веке: цифровая реальность» (Мінск, 27–28 лістапада 2018 г.), XV Рэспубліканскай канферэнцыі маладых навукоўцаў і аспірантаў «Социально-гуманитарные знания» (Мінск, 29 лістапада 2018 г.), XVII Рэспубліканскай канферэнцыі маладых навукоўцаў і аспірантаў «Социально-гуманитарные знания» (Мінск, 26 лістапада 2020 г.), XLIV Міжнароднай навукова-практычнай канферэнцыі «Культурология, филология, искусствоведение: актуальные проблемы современной науки» (Новасібірск, 21 сакавіка 2021 г.).

### **Апублікаванасць вынікаў дысертацыі**

Асноўныя палажэнні дысертацыі адлюстраваны ў 20 навуковых публікацыях: 6 артыкулаў у навуковых выданнях, уключаных у Пералік навуковых выданняў Рэспублікі Беларусь для апублікавання вынікаў дысертацыйных даследаванняў (3,3 аўт. арк.), 4 артыкулы ў навуковых зборніках (1,7 аўт. арк.), 10 артыкулаў у матэрыялах навуковых канферэнцый (2,2 аўт. арк.). Агульны аб'ём апублікаваных матэрыялаў складае 7,2 аўт. арк.

### **Структура і аб'ём дысертацыі**

Дысертацыя ўключае ўводзіны, агульную характарыстыку работы, тры главы, заключэнне, бібліяграфічны спіс, дадаткі. Агульны аб'ём дысертацыі – 149 старонак. Асноўны тэкст дысертацыі змяшчаецца на 119 старонках. Бібліяграфічны спіс займае 30 старонак і складаецца са спісу выкарыстаных крыніц (320 найменняў на беларускай, рускай, англійскай мовах) і спісу публікацый аўтара (20 найменняў). Дадаткі складаюцца з 5 частак і электроннага аптычнага дыска (CD-ROM).

## **АСНОЎНЫ ЗМЕСТ ДЫСЕРТАЦЫІ**

Ва ўводзінах і агульнай характарыстыцы работы акрэслена неабходнасць правядзення даследавання сутнасці інстытуцыялізацыі віртуальнай культурнай прасторы, абгрунтавана актуальнасць тэмы, паказана яе сувязь з навуковымі праграмамі і тэмамі; вызначаны мэты і задачы даследавання; раскрыта навуковая навізна; сфармуляваны асноўныя палажэнні, якія выносяцца на абарону; адлюстраваны асабісты ўклад саіскальніка, інфармацыя аб апрабацыі і апублікаванасці вынікаў даследавання, структуры і аб'ёме дысертацыі.

У главе 1 «Тэарэтыка-метадалагічныя асновы даследавання праблемы» праводзіцца аналітычны агляд навуковай літаратуры па даследуемай праблеме, акрэсліваецца метадалогія дысертацыйнага даследавання.

У раздзеле 1.1 «Аналітычны агляд літаратуры па праблеме даследавання» вызначаюцца падыходы да разумення феномена віртуальнай культурнай прасторы ў замежных і айчынных працах, прысвечаных развіццю інфармацыйнага грамадства (М. Кастэльс, Ё. Масуда, Э. Тофлер, А. Турэн, І. А. Фурса), мазаічнай культуры

(А. Моль), актуальным тэорыям развіцця сучасных інфармацыйна-камунікацыйных тэхналогій (Э. Артс, Ж. Бадрыяр, Д. Іваноў, Б. Латур, Б. Сцерлінг, Б. Эпштэйн, К. Эштан і інш.), віртуальнай рэальнасці (Ж. Бадрыяр, Р. Барт, Г. Н. Быстрова, А. А. Гаўрылаў, А. У. Гразнова, М. Кастэльс, Н. Б. Кірылава, М. А. Носаў, П. А. Сцепаненка і інш.), кіберкультуры (Д. Бэл, Д. У. Галкін, І. Я. Мальчонкаў, С. В. Масленчанка), інтэрнэт-культуры (М. Кастэльс, Ю. А. Косік, К. С. Ляшэнка, А. А. Пеліпенка), культурнай прасторы (А. В. Арлова, А. Р. Букін, Г. Н. Быстрова, А. С. Кармін, Ю. М. Лотман, Л. У. Сілкіна). У выніку абагульнення розных падыходаў да разумення віртуальнай культурнай прасторы і ўлічваючы найбольш распаўсюджаны кантэкст выкарыстання тэрмінаў «віртуальная культура» і «віртуальная прастора» было выпрацавана ўласнае вызначэнне віртуальнай культурнай прасторы: *тэхнічна-абумоўленае асяроддзе культуры інфармацыйнага грамадства, якое ўключае тэхналагічны, культурна-сімвалічны і камунікатыўна-культуратворчы кампаненты.*

Важнымі для дысертацыйнага даследавання з'явіліся працы, прысвечаныя праблематыцы сацыякультурных інстытутаў і інстытуцыялізацыі культуры (А. Г. Галкіна, Я. Д. Грыгаровіч, М. С. Каган, Д. Кар, Д. Норт, В. В. Падзерына, І. Г. Рыжанкова, А. І. Смолік, А. Я. Фліер), а таксама працы, прысвечаныя неінстытуцыянальнай тэорыі (П. Дымаджыя, Дж. Меер, У. Пауэл, Б. Роуэн, Дж. Хас). Інстытуцыялізацыя ў даследаванні разумеецца як працэс пераўтварэння той ці іншай культурнай з'явы ў арганізаваную ўстанову ці фармалізаваны, упарадкаваны працэс з вызначанай структурай адносін і іншымі прыкметамі арганізацыі.

Тэарэтычную аснову для вывучэння дынамікі развіцця сацыякультурных інстытутаў у віртуальнай культурнай прасторы склалі айчынныя і замежныя даследаванні віртуальных адукацыйных праектаў, электронных бібліятэк і віртуальных музеяў.

Фарміраванне інстытутаў адукацыі ў віртуальнай культурнай прасторы адлюстравана ў даследаванні па выніках аналізу і абагульнення прац, прысвечаных пытанням узнікнення новых формаў дыстанцыйнай адукацыі (К. В. Вазнесенская, В. В. Іванова, І. А. Кіслухіна), трансфармацыі адукацыі пад уздзеяннем новых тэхналогій і развіцця культуры інфармацыйнага грамадства (Н. М. Гладчанкава, А. Дракслер, Д. Лоэртшар, І. А. Свінтаржыцкая, Б. Хан, Б. Ю. Шчарбакоў), практычным і арганізацыйным аспектам дзейнасці і мадэлям віртуальнай адукацыі (А. Р. Арлова, А. А. Барзых, В. В. Грыншкун, У. І. Капоўскі, А. І. Капцяроў, У. М. Кроль, А. В. Сычоў і інш.).

Характарыстыка ўзнікнення і тэндэнцый развіцця віртуальных бібліятэк падаецца на аснове аналізу даследаванняў агульных тэрміналагічных і канцэптуальных пытанняў (Т. Б. Маркава, Ю. У. Нохрын, У. Армс, К. Боргман, К. Лінч) і гісторыі станаўлення электронных бібліятэк (А. Б. Антапольскі, І. Ф. Багданава, Х. Бесэр, Л. Кандэла, Я. Іаннідыс і інш.), мадэляў электроннай бібліятэкі (У. Армс, Я. Горны і інш.). Падыходы да разумення віртуальных бібліятэк і арганізацыі іх практычнай дзейнасці

прааналізаваны ў работах айчынных даследчыкаў (В. І. Брычкоўскі, А. У. Кавалеўская, Л. М. Пірумава, А. Ц. Саладкоў, А. М. Сікорская, А. В. Тулупава, А. А. Шышкова і інш.). Каб вылучыць айчынную спецыфіку, быў выкананы параўнальны агляд дзейнасці беларускіх электронных бібліятэк (43 рэсурсы).

Даследаваць феномен віртуальных музеяў дазволілі працы замежных (А. Артамонаў, А. Балсамо, Э. Іварсан, А. Лебедзеў, Дж. МакКензі, Т. Максімава, А. Самакоўская, Т. Смірнова, Э. Хутама, В. Швайбенц) і беларускіх (А. А. Іназемцава, С. К. Канановіч, А. Р. Лешковіч, Л. Л. Плыгаўка) даследчыкаў, якія змяшчаюць аналіз розных канцэпцый віртуальнага музея, яго вызначэнняў, функцый, суадносін з традыцыйнымі музеямі, тэндэнцый развіцця як сацыякультурнага інстытута. Віртуальныя музеі прадстаўлены як найменш даследаваны феномен у параўнанні з віртуальнымі бібліятэкамі і адукацыяй, таму быў праведзены параўнальны аналіз замежных (107 рэсурсаў, створаных у розных краінах свету) і айчынных (41 рэсурс) віртуальных музеяў і выстаў, на аснове якога вызначаны асноўныя этапы і тэндэнцыі развіцця віртуальнага музея як інстытута.

Падчас аналізу станаўлення віртуальных музеяў, акрамя іншага, было сфармулявана аўтарскае вызначэнне віртуальнай выставы як лічбавага аб'екта, які абаяраецца на характарыстыкі музейнай выставы і пераймае яе функцыі.

У **раздзеле 1.2 «Метадалогія і метады даследавання»** вызначаюцца асноўныя метады і падыходы даследавання.

*Падыходы постструктуралізму і постмадэрнізму* выкарыстоўваліся для апісання структуры віртуальнай культурнай прасторы і ўнутранай логікі яе інстытутаў праз паняцце рызома, як нелінейнай, рухомай арганізацыі цэлага.

Згодна з *культурна-гістарычным падыходам*, працэс інстытуцыялізацыі віртуальнай культурнай прасторы разглядаўся ў кантэксце сучаснага інфармацыйнага грамадства. Важным з'явіўся прынцып цэласнасці, у адпаведнасці з якім інстытуты віртуальнай культурнай прасторы разглядаліся з улікам іх разнастайнасці, а таксама комплекснасці іх узаемадзеяння.

*Структурна-функцыянальны падыход* дазволіў разгледзець інстытуцыялізацыю віртуальнай культурнай прасторы як комплексны працэс, любая частка якога з'яўляецца функцыянальнай, выконвае пэўную ролю ў дзейнасці агульнай сістэмы, захаванні яе ўстойлівасці і павышэнні адаптыўнасці.

*Неаінстытуцыянальны падыход*, прызначаны для аналізу працэсаў утварэння, развіцця, узаемадзеяння сацыяльных інстытутаў, формаў іх ізамарфізму, дазволіў пашырыць разуменне прынцыпаў узнаўлення традыцыйных практык культурнай дзейнасці ў віртуальнай прасторы і фарміравання віртуальных сацыякультурных інстытутаў.

Ідэя арганічнай інстытуцыялізацыі віртуальнай культурнай прасторы, выкладзеная ў дысертацыйнай рабоце, вызначана з дапамогай *інстытуцыянальнага падыходу*, згодна з якім увасабленнем рэгуляцыйнай функцыі культуры становяцца

сацыякультурныя інстытуты, а іх наяўнасць з'яўляецца неабходнай і натуральнай для гарманічнага існавання грамадства.

Падчас выяўлення фактараў фарміравання віртуальных сацыякультурных інстытутаў, а таксама аналізу формаў і зместу дзейнасці даследуемых прыкладаў інстытутаў значную ролю адыгрывалі семіятычны і аксіялагічны метады. Згодна з *семіятычным метадам*, віртуальная культурная прастора разглядаецца як тэкстуальная, знакавая, змест і сімвалічнае нападненне якой вызначаюць структуру і характар дзейнасці яе інстытутаў. У адпаведнасці з *аксіялагічным метадам* віртуальная культурная прастора паўстае як вымярэнне існавання і распаўсюджвання культурных каштоўнасцей, у тым ліку праз дзейнасць віртуальных сацыякультурных інстытутаў.

У **главе 2 «Фарміраванне віртуальнай культурнай прасторы ў кантэксце яе інстытуцыялізацыі»** выяўлены структура віртуальнай культурнай прасторы і фактары яе інстытуцыялізацыі, раскрыты працэсы фарміравання і развіцця яе інстытутаў, вылучаны іх тыпы.

У **раздзеле 2.1 «Дэтэрмінацыя марфалогіі віртуальнай культурнай прасторы: інстытуцыянальны аспект»** характарызуюцца падыходы да вызначэння структуры віртуальнай культурнай прасторы праз яе ўласцівасці: метафарычнасць, тэрытарыяльнасць, населенасць, а таксама рызаматычнасць.

*Метафарычнасць* робіць элементы незнаёмага асяроддзя зразумелымі, а таксама пераносіць прывычныя практыкі арганізацыі культурнай дзейнасці ў віртуальную прастору. Сучасная практыка дэманструе ў большай ступені ўзнаўленне, імітацыю, мадэляванне звыклых паводзін і структур у віртуальнай культурнай прасторы. Так, паўнатэкставыя электронныя бібліятэкі (напрыклад, міжнародная бібліятэка алічбаваных музейных калекцый «Еўрапеана», лічбавыя калекцыі Бібліятэкі Кангрэса, рэпазіторыі ўстаноў культуры і адукацыі і інш.) і анлайн-курсы ўніверсітэтаў (платформы «Адкрытая адукацыя», «Coursera» і інш.) грунтуюцца на тэрмінах і рэканструкцыі традыцыйных практык бібліятэчнай справы і адукацыйнай дзейнасці. Яшчэ адзін прыклад – віртуальныя музеі і выставы, якія цалкам мадэлююць прастору музейных экспазіцый (віртуальны музей сучаснага мастацтва Лацінскай Амерыкі – «MUVA», віртуальны музей «Валенціно») ці выкарыстоўваюць іншыя метафары («падарожжа» ў віртуальнай выставе твораў К. Манэ, «апавяданне» ў віртуальных выставах музея В. ван Гога ў Амстэрдаме). Такім чынам, метафары робяць тэхнічна-асяродкаванае асяроддзе зразумелым, звязваюць яго з наяўным культурным досведам людзей.

*Тэрытарыяльнасць* – цесная сувязь з геаграфічнымі прасторамі. Пры стэрэатыпнай «глабальнасці» віртуальнай культурнай прасторы вылучаюцца такія яе рысы, як тэрытарыяльная залежнасць, устойлівая сувязь праз метафары і знакі з лакальнымі культурнымі прасторамі, убудаванасць у геаграфічныя прасторы. Гэта прыводзіць да вылучэння ў віртуальнай культурнай прасторы глабальнага, нацыянальнага і лакальнага ўзроўняў, якія адрозніваюцца фармальна і змястоўна.

Глабальная віртуальная культурная прастора існуе як аб'яднаныя лакальныя сеткі і культурныя прасторы, звязаныя актыўнай камунікацыяй і ўзаемадзеяннем. Разам з тым лакальныя культурныя прасторы раз'яднаны моўнымі бар'ерамі, спецыфічнымі культурнымі практыкамі і звычкамі, убудаванасцю віртуальных рэсурсаў у культурную дзейнасць па-за межамі віртуальнай прасторы. Найбольш запатрабаваным і каштоўным для прадстаўнікоў пэўнай супольнасці з'яўляецца лакальны кантэнт віртуальнай культурнай прасторы. Ускосна гэта пацвярджаецца напрамкамі аптымізацыі пошукавых сістэм і імклівым развіццём разнастайных сэрвісаў і праграм, што будуюць віртуальную прастору як працяг фізічнай, як дадатковую ці пашыраную рэальнасць.

*Населенасць* вызначае фарміраванне пэўнай сацыяльнай структуры віртуальнай культурнай прасторы і ўстанаўленне іерархічных адносін паміж карыстальнікамі. Сацыяльная структура віртуальнай культурнай прасторы фарміруецца падчас дзейнасці яе «насельнікаў» (віртуальных ідэнтычнасцей асобных карыстальнікаў, віртуальных супольнасцей і субкультур), пераносу ўстойлівых сацыякультурных практык і развіцця новых іх формаў, з'яўлення новых спосабаў арганізацыі сумеснай дзейнасці. У гэтым сэнсе віртуальная культурная прастора – прастора творчага асэнсавання ўласнай сацыякультурнай ідэнтычнасці. Разам з тым існаванне ў віртуальнай прасторы, карыстанне яе рэсурсамі і датычнасць да віртуальных супольнасцей патрабуюць спецыфічных кампетэнцый, у тым ліку моўных, камунікатыўных, тэхналагічных.

Змест віртуальнай культурнай прасторы ствараецца знакамі і каштоўнасцямі складаючых яе культур (ад традыцыйных да сфарміраваных у інфармацыйным грамадстве) і ў штучных, змадэляваных прасторах атрымлівае іканічную, індэксную і сімвалічную функцыянальнасці.

Агульна структура віртуальнай культурнай прасторы можна апісаць праз канцэпцыю рызома як нелінейна арганізаваную, дынамічную і рухомую, без бачных межаў паміж элементамі і з'явамі. Рызаматычнасць дае магчымасць суіснаваць побач у абстрактна агульным і тэхнічна аднародным асяроддзі розным культурам і супольнасцям, каштоўнасцям і сэнсам. Для захавання стабільнасці і цэласнасці дэцэнтралізаваная структура віртуальнай культурнай прасторы павінна мець механізмы самаўраўнаважання. Найбольш стабільнымі структурамі, здольнымі арганізоўваць культурныя працэсы, захоўваць і трансліраваць каштоўнасці, а таксама дапамагаць арыентавацца ў комплекснай і непрадказальнай віртуальнай культурнай прасторы, з'яўляюцца сацыякультурныя інстытуты. У сувязі з гэтым інстытуцыялізацыю віртуальнай культурнай прасторы можна лічыць натуральным працэсам рэгуляцыі і каардынацыі ўзаемадзеяння людзей, што адносна памяншае нявызначанасць прасторы.

На аснове праведзенага аналізу ўстаноўлена, што сацыякультурныя інстытуты віртуальнай культурнай прасторы, нягледзячы на спецыфічнасць асяроддзя і сродкаў дзейнасці, наследуюць вылучаныя сацыёлагамі, культуролагамі і неаінстытуцыяналістамі рысы сацыякультурных інстытутаў: яны развіваюцца ў адпаведнасці з сацыяльным асяроддзем, каштоўнасцямі і культурай грамадства; маюць

адносна ўстойлівую структуру, функцыі і формы дзейнасці; няспынна ўзнаўляюцца, што дазваляе захоўваць устойлівасць у рухомым асяроддзі; з'яўляюцца ў пэўным сэнсе «міфічнымі» і «рытуальнымі» – узнаўляюцца праз традыцыйныя дзеянні, звычкі; з'яўляюцца ізамарфічнымі, наследуюць структуры і формы дзейнасці ад іншых інстытутаў і ўстаноў – прымуова (іерархіі, структуры і практыкі навязваюцца арганізацыяй, ад якой залежыць новая структура), нарматыўна (новыя структуры фарміруюцца на аснове агульных для супольнасці нормаў і прафесійных кампетэнцый) ці міметычна (перайманне найбольш паспяховых мадэляў і структур).

У раздзеле 2.2 «Станаўленне і развіццё сучасных віртуальных сацыякультурных інстытутаў і іх тыпалагізацыя» вызначаны фактары інстытуцыялізацыі віртуальнай культурнай прасторы, прааналізаваны працэсы фарміравання яе сацыякультурных інстытутаў, іх тыпы і формы дзейнасці.

Станаўленне і развіццё сацыякультурных інстытутаў віртуальнай культурнай прасторы разглядаецца шэрагам даследчыкаў праз этапы ўзаемадзеяння культурнай дзейнасці і новых тэхналогій. Пры гэтым этап мадэрнізацыі вызначаецца як мінулы, які саступіў месца фарміраванню новых функцый інстытутаў, асэнсаванню новых іх мадэляў і формаў, замацаванню новых практык і правіл культурнай дзейнасці. Каб вызначыць, ці адпавядае гэты тэзіс рэчаіснасці, мэтазгодна звярнуцца да прыкладаў фарміравання і развіцця пэўных сацыякультурных інстытутаў віртуальнай культурнай прасторы. У сувязі з гэтым паўстае пытанне выбару гэтых прыкладаў для аналізу.

Феномен тэхнічна апасродкаванай віртуальнай культурнай прасторы як часткі культуры інфармацыйнага грамадства атрымаў развіццё на сучасным яго этапе, а менавіта на працягу апошніх трох дзесяцігоддзяў. Шматлікія элементы і структуры віртуальнай культурнай прасторы яшчэ знаходзяцца ў працэсе фарміравання ці сутнаснай трансфармацыі (напрыклад, сацыяльныя сеткі, феномены блогінга, медыялітаратуры, віртуальных тэатраў і кінатэатраў і інш.). Іх няўстойлівасць перашкаджае аб'ектыўнаму аналізу пазначаных вышэй феноменаў у якасці прыкладаў інстытуцыялізацыі. Разам з тым існуе шэраг структур, актыўнае пашырэнне якіх у віртуальнай культурнай прасторы адносіцца да пачатку сучаснага этапу інфармацыйнага грамадства: віртуальныя музеі, віртуальныя бібліятэкі і віртуальная адукацыя. Яны выпрацавалі ўстойлівыя мадэлі дзейнасці і паспелі прайсці некалькі этапаў развіцця, у сувязі з чым падаюцца нам найбольш прыдатнымі і паказальнымі ў якасці прыкладаў для аналізу.

Аналіз канцэпцый і мадэляў дзейнасці віртуальных музеяў, бібліятэк і адукацыйных праектаў ад часу іх узнікнення да сучаснасці дазволіў выявіць асноўныя этапы і тэндэнцыі іх трансфармацыі да стану інстытута з устойлівымі іерархіямі, функцыямі, практыкамі культурнай дзейнасці. Выяўленыя заканамернасці развіцця ўсіх трох прыкладаў супадаюць, што дазваляе зрабіць наступныя высновы: інстытуты віртуальнай культурнай прасторы найперш абапіраюцца на досвед і статус традыцыйных аналагаў ці знаёмых віртуальнай супольнасці комплексаў метафар,

паступова пераасэнсоўваюць наследаваныя ролі і канцэпцыі, атрымліваюць новыя функцыі і ўласцівасці і праз гэта афармляюцца ў якасці сродку арганізацыі культурнай дзейнасці.

На аснове праведзенага аналізу былі вылучаны і апісаны наступныя *дэтэрмінанты інстытуцыялізацыі віртуальнай культурнай прасторы*:

1. Узровень развіцця інфармацыйна-камунікацыйных тэхналогій і іх даступнасць. Сучасныя інфармацыйна-камунікацыйныя тэхналогіі вызначаюць фарміраванне і развіццё інстытутаў віртуальнай культурнай прасторы праз канцэптualaнае пераасэнсаванне існуючых інстытутаў, развіццё новых тэхнічных і тэхналагічных сродкаў і іх інфраструктуры, даступнасць інфармацыйна-камунікацыйных тэхналогій для выкарыстання шырокай аўдыторыяй (штуршок для змяненняў у дзейнасці існуючых інстытутаў), з'яўленне новых праблем, патрэб і магчымасцей (штуршок для ўтварэння новых інстытутаў).

2. Культурныя патрэбы і праблемы грамадства і існуючых інстытутаў культуры. Сацыякультурныя інстытуты ўзнікаюць як рэакцыя грамадства на сацыяльнае асяроддзе, актуальныя тэндэнцыі развіцця культуры і стан існуючых інстытутаў, іх здольнасць вырашаць праблемы і патрэбы розных супольнасцей. Так, вызначальным фактарам віртуалізацыі сацыякультурных інстытутаў, у тым ліку дыгіталізацыі музейных і бібліятэчных калекцый, з'яўляецца зацікаўленасць у гэтым працэсе спецыялістаў устаноў культуры і адукацыі, а таксама аўдыторыі гэтых устаноў. Праз перанос дзейнасці сацыякультурных інстытутаў у віртуальную культурную прастору і развіццё новых інстытутаў вырашаецца шырокае кола праблем, а разам з гэтым адшукваюцца шляхі ўдасканалення дзейнасці сферы культуры, спрашчэння доступу да яе ўстаноў, павышэння эканамічнай эфектыўнасці іх дзейнасці.

3. Звычкі і традыцыі культурнай дзейнасці людзей, у тым ліку ізамарфічнасць спосабаў арганізацыі гэтай дзейнасці. Выкарыстанне метафар, непасрэдных і ўскосных перанос культурных практык у віртуальную культурную прастору прыводзяць да таго, што ў новым штучным асяроддзі віртуальнай рэальнасці і новых тэхналогій найбольшае развіццё атрымліваюць не прынцыпова новыя спосабы арганізацыі культурнай дзейнасці, а трансфармаваныя традыцыйныя. Відавочна, што культура інфармацыйнага грамадства насычана інавацыйнымі працэсамі, але яны ўсё ж абаяваюцца на знаёмыя і зразумелыя ўзоры, знакі, прыклады. На нашу думку, можна чакаць, што і пры з'яўленні прынцыпова новых тэхналогій культурная дзейнасць будзе грунтавацца на іх паступовым засваенні праз нападўненне вядомымі вобразамі і структурамі.

4. Асаблівасці глабальнай і лакальнай віртуальнай культурнай прасторы і характар іх узаемадзеяння. Метафарычнасць, тэрытарыяльнасць і населенасць віртуальнай культурнай прасторы прыводзяць да таго, што ў розных лакальных прасторах дамінуюць элементы і практыкі, прыўнесеныя рознымі культурамі. Асобныя элементы атрымліваюць большае распаўсюджванне і ў выніку запазычваюцца і ўзнаўляюцца ў іншых лакальных прасторах, напрыклад, трэндны масавай культуры,

папулярныя тэмы, напрамкі і спосабы арганізацыі культурнай дзейнасці. Такім чынам, лакальныя прасторы паўстаюць адначасова асяроддзем для запазычання і вытворчасці прадуктаў культурнай творчасці. Гэта можа прыводзіць да прафілізацыі дзейнасці сацыякультурных інстытутаў. Іх функцыямі могуць станавіцца рэпрэзентацыя лакальнай культуры на міжнароднай арэне, арганізацыя міжкультурнага дыялогу і экспарту ўласных культурных прадуктаў ці, наадварот, арганізацыя дзейнасці мясцовай аўдыторыі і падтрымка яе культурнай творчасці, адаптацыя запазычаных элементаў іншых культур. Пры гэтым ступень убудаванасці лакальных прастор у глабальную, а таксама суадносіны запазычаных і ўласных культурных узораў для розных лакальных прастор могуць істотна адрознівацца.

Прапанаваны наступныя тыпы сацыякультурных інстытутаў віртуальнай культурнай прасторы: паводле паходжання – фармальныя і нефармальныя; паводле асноўных функцый – інстытуты, якія забяспечваюць ажыццяўленне духоўнай *вытворчасці, распаўсюджванне* культуры, *арганізацыю і планаванне* культурнай дзейнасці, *захаванне* культуры; паводле маштабу дзейнасці – *лакальныя, міжнародныя, глабальныя*.

Паводле характару адносін з традыцыйнымі сацыякультурнымі інстытутамі вызначаны наступныя тыпы інстытутаў віртуальнай культурнай прасторы:

– *дапаможныя* – развіваюцца ў віртуальнай культурнай прасторы як структуры, убудаваныя ў дзейнасць іншых сацыякультурных інстытутаў, захоўваюць асноўныя традыцыйныя для гэтых інстытутаў функцыі, правілы і спосабы арганізацыі культурнай дзейнасці (напрыклад, электронныя каталогі музеяў і бібліятэк, гібрыдныя анлайн-курсы ўніверсітэтаў і інш.);

– *альтэрнатыўныя* – убудаваны ў дзейнасць іншых інстытутаў, але атрымліваюць новыя функцыі і развіваюць новыя структуры адносін; пераасэнсоўваюць традыцыйныя іерархіі і спосабы арганізацыі культурнай дзейнасці, прыстасоўваюць і трансфармуюць іх з улікам новых функцый (напрыклад, формы віртуальнага наведвання музеяў і помнікаў спадчыны, віртуальныя філіялы ўстаноў культуры, электронныя выдавецтвы, анлайн-кінатэатры і інш.);

– *сурагатныя* – аўтаномныя структуры, якія кіруюцца віртуальнымі супольнасцямі, пры гэтым наследуюць функцыі і спосабы арганізацыі культурнай дзейнасці, характэрныя для традыцыйных аналагаў, выкарыстоўваюць новыя тэхналогіі для частковай або поўнай кампенсацыі адсутнасці пэўных інстытутаў і арганізацый (напрыклад, віртуальныя музеі, бібліятэкі і ўстановы адукацыі, якія існуюць выключна ў віртуальнай прасторы, масавыя адкрытыя анлайн-курсы, установы і структуры, якія вынікаюць з канцэпцый «адкрытага доступу», «адкрытай навукі» і інш.);

– *інавацыйныя* – аўтаномныя структуры, якія не маюць аналагаў і выпрацоўваюць прынцыпова новыя падыходы да арганізацыі культурнай дзейнасці (напрыклад, афармленне новых роляў, адносін і правіл культурнай дзейнасці ў сацыяльных сетках, феномены краўдфандынга і блогінга, сэрвісы-агрэгатары і інш.).

Вызначэнне характару сувязі інстытутаў віртуальнай культурнай прасторы з традыцыйнымі аналагамі мае важнае значэнне для арганізацыі практычнай дзейнасці інстытутаў культуры, асэнсавання і ацэнкі розных формаў іх дзейнасці.

У **главе 3 «Адметнасці інстытуцыялізацыі віртуальнай культурнай прасторы Беларусі»** выяўлены формы дзейнасці сацыякультурных інстытутаў віртуальнай культурнай прасторы, апісаны перспектыўныя напрамкі інстытуцыялізацыі віртуальнай культурнай прасторы Беларусі.

У **раздзеле 3.1 «Формы трансляцыі артэфактаў культуры Беларусі сацыякультурнымі інстытутамі віртуальнай культурнай прасторы»** вызначаны асноўныя формы дзейнасці віртуальных сацыякультурных інстытутаў, акрэслены прынцыпы эфектыўнай трансляцыі і папулярызацыі беларускай спадчыны ў віртуальнай культурнай прасторы.

Падзяляючы віртуальныя сацыякультурныя інстытуты на глабальна даступныя і лакальныя (стацыянарныя), а таксама ўлічваючы асноўныя тэхналагічныя адрозненні, магчыма апісаць *формы дзейнасці ўсіх тыпаў віртуальных сацыякультурных інстытутаў* наступным чынам:

1. Інтэрнэт-рэсурсы і камп'ютарныя праграмы, якія працуюць анлайн; у тым ліку сацыяльныя сеткі і праграмы для абмену паведамленнямі, анлайн-гульні, формы віртуальнага візіту, анлайн-трансляцыі, анлайн-рэсурсы віртуальнай і дапоўненай рэальнасці, а таксама разнастайныя анлайн-сэрвісы, аўтаматызаваныя з дапамогай штучнага інтэлекту, ботаў і іншых праграм. Дадзеная форма прадугледжвае глабальны доступ да рэсурсаў з выкарыстаннем інтэрнэта і браўзера ці дадатковых праграм, якія распаўсюджваюцца бясплатна – напрыклад, кліентаў для абмену паведамленнямі, і паўстае як найбольш даступная для аўдыторыі і найменш патрабавальная.

2. Мабільныя праграмы, у тым ліку разнастайныя кліенты для камунікацыі, карыстання паслугамі ўстаноў культуры, доступу да дадатковага кантэнту, а таксама гульні, даведнікі і інш., патрабуюць усталявання на мабільную прыладу і часцей за ўсё працуюць анлайн. Мабільныя праграмы дапамагаюць спрасціць доступ да культурных паслуг, рэалізаваць мабільнае пашырэнне для пэўнай культурнай прасторы (напрыклад, для прасторы музея, бібліятэкі, універсітэта, помніка спадчыны ці нават культурнай прасторы горада), з'яўляюцца сродкам далучэння да анлайн-пляцовак культурнай дзейнасці і спосабам дыстрыбуцыі новых культурных паслуг.

3. Лакальныя рэсурсы не прапаноўваюць глабальнага доступу, для карыстання імі неабходна знаходзіцца ў пэўным месцы. Гэта, напрыклад, віртуальныя каталогі, калекцыі, архівы і адукацыйныя праекты, убудаваныя ў прастору пэўнай установы. Афлайн-рэсурсы накіраваны на працу з лакальнай аўдыторыяй, рэпрэзентацыю ўнікальнага кантэнту, недаступнага анлайн, на спалучэнне культурнага досведа, які атрымліваецца віртуальна і ў фізічнай прасторы (напрыклад, мультымедычныя выставы).

4. Стацыянарныя атракцыёны віртуальнай і дапоўненай рэальнасці фармальна

можна аднесці да лакальных рэсурсаў, але ў сувязі з неабходнасцю спецыяльнага абсталявання гэта форма вельмі спецыфічная, накіраваная на індывідуальную працу з аўдыторыяй.

Рэпрэзентацыя спадчыны Беларусі ў віртуальнай культурнай прасторы ажыццяўляецца пераважна праз інтэрнэт-сайты. Гэты выбар вынікае з асноўных задач трансляцыі культуры ў віртуальнай прасторы (забеспячэнне аддаленага доступу да помнікаў і артэфактаў культуры, рэпрэзентацыя беларускай культуры ў глабальнай прасторы, фарміраванне культурнай ідэнтычнасці ў віртуальнай прасторы, арганізацыя дыялогу і спрыяльных умоў для інтэрпрэтацыі спадчыны). Іншыя формы выкарыстоўваюцца ў Беларусі з мэтай папулярызацыі спадчыны ў меншай ступені. Мабільныя праграмы гэтай тэматыкі пераважна маюць турыстычны функцыянал (аўдыягіды, даведнікі), а лакальныя рэсурсы і рэсурсы віртуальнай рэальнасці найбольш пашыраны як інтэрактыўны элемент асобных музейных экспазіцый.

Вызначана, што для паспяховай трансляцыі спадчыны ў віртуальнай прасторы пры распрацоўцы кожнага рэсурсу неабходна: ствараць экспертную працоўную групу для працяглай тэхнічнай і змястоўнай падтрымкі рэсурсаў, надаваць увагу абгрунтаванаму выбару формаў, сродкаў і тэхналогій дзейнасці ў віртуальнай прасторы і аналізаваць якасць ствараемых рэсурсаў; падтрымліваць актыўную і ўстойлівую камунікацыю з аўдыторыяй і працаваць над пераадоленнем інфармацыйных фільтраў. Перспектыўным бачыцца выкарыстанне больш разнастайных фарматаў (напрыклад, блогаў, анлайн-трансляцый, гульняў і інш.), а таксама супрацоўніцтва з замежнымі рэсурсамі трансляцыі спадчыны і ўдзел у міжнародных праектах.

У аснове прапанаваных рэкамендацый палягаюць базавыя праблемныя пытанні дзейнасці ў віртуальнай прасторы, а таму рэкамендацыі з'яўляюцца актуальнымі для распрацоўкі культурных рэсурсаў любой тэматыкі і незалежна ад абранай формы дзейнасці.

У **раздзеле 3.2 «Перспектыўныя накірункі інстытуцыялізацыі віртуальнай культурнай прасторы Беларусі»** раскрыты асаблівасці фарміравання лакальных віртуальных сацыякультурных інстытутаў, вызначаны перспектыўныя накірункі далейшай інстытуцыялізацыі віртуальнай культурнай прасторы.

Аналіз дэтэрмінаванасці інстытуцыялізацыі віртуальнай культурнай прасторы Беларусі дазваляе сцвярджаць, што ў краіне спрыяльныя ўмовы для развіцця новых сацыякультурных інстытутаў. Гэта вынікае з запатрабаванасці лічбавых культурных рэсурсаў, трансфармацыі традыцыйных устаноў культуры, пераймання замежных узораў інавацыйнай дзейнасці інстытутаў культуры, наяўнасці дзяржаўных праграм падтрымкі інфарматызацыі і якаснай інфармацыйна-камунікацыйнай інфраструктуры, неабходнасці забеспячэння доступу да інфармацыі аддаленай ад культурных цэнтраў аўдыторыі, рэпрэзентацыі беларускіх рэсурсаў у глабальнай прасторы і інш.

Каб вызначыць спецыфіку, праблемы і перспектывы інстытуцыялізацыі віртуальнай культурнай прасторы Беларусі, былі паслядоўна прааналізаваны тэндэнцыі

развіцця і актуальны стан беларускіх віртуальных музеяў, бібліятэк і адукацыйных праектаў, улічаны досвед іх практычнай дзейнасці. Гэта дазволіла пацвердзіць, што працэсы інстытуцыялізацыі віртуальнай культурнай прасторы Беларусі вызначаюцца апісанымі вышэй дэтэрмінантамі, а таксама выявіць перспектыўныя накірункі інстытуцыялізацыі віртуальнай культурнай прасторы Беларусі.

Устаноўлена *неабходнасць удасканалення нарматыўнай базы* па арганізацыі культурнай дзейнасці ў віртуальнай культурнай прасторы, асабліва ў сферы віртуальнай адукацыі, з улікам перспектыў *выкарыстання разнастайных стратэгіі фінансавання* (напрыклад, краўдфандзінг, супрацоўніцтва з прыватнымі арганізацыямі, атрыманне грашовых ахвяраванняў). Адзначаецца актуальнасць пашырэння *прафесіяналізацыі* працы з новымі інстытутамі, распрацоўкі метадычных матэрыялаў, арганізацыі спецыяльных адукацыйных праграм і мерапрыемстваў для абмену досведам.

Для забеспячэння эфектыўнасці дзейнасці інстытутаў віртуальнай культурнай прасторы бачацца перспектыўнымі *дыверсіфікацыя формаў і сродкаў* гэтай дзейнасці (напрыклад, выкарыстанне гульняў, блогаў, мабільных праграм, штучных дапаможнікаў, экспертных і асветніцкіх пляцовак і інш.), а таксама *распрацоўка сістэм ацэнкі якасці*. Фінансавыя і тэрытарыяльныя абмежаванні дзейнасці традыцыйных сацыякультурных інстытутаў вызначаюць *неабходнасць дэцэнтралізацыі* і развіцця лакальных віртуальных культурных прастор, арыентаваных на ўстойлівую камунікацыю і падтрыманне лакальных культурных практык. Разам з тым для прасоўвання і забеспячэння «бачнасці» рэсурсаў у віртуальнай прасторы *неабходна інтэграцыя* асобных інстытутаў («звязванне» іх спасылкамі, аб'яднанне анлайн- і афлайн-структур, падтрыманне сувязей з віртуальнымі супольнасцямі і інш.).

Важным накірункам з'яўляецца развіццё інстытутаў, якія ствараюць умовы для ўстойлівага *фарміравання культурнай ідэнтычнасці асобы* ў віртуальнай культурнай прасторы. Да такіх умоў можна аднесці *сістэмную рэпрэзентацыю культурных каштоўнасцей* у віртуальнай прасторы, захаванне балансу і выяўленне пераемнасці паміж старажытнымі і сучаснымі формамі і артэфактамі культуры, актуалізацыю культурнага кантэксту і міжкультурных сувязей.

Дадатковую ўвагу прапануецца надаць *даследаванню і захаванню твораў лічбавага мастацтва Беларусі*, развіццю патэнцыялу *навукова-даследчай дзейнасці* сродкамі інстытутаў віртуальнай культурнай прасторы (напрыклад, «электронная этнаграфія», аналіз пошукавых запытаў і дзеянняў карыстальнікаў), *асэнсаванню і развіццю інавацыйных інстытутаў* для больш эфектыўнай арганізацыі культурнай дзейнасці ва ўмовах інфармацыйнага грамадства, а таксама *пашырэнню міжнародных культурных і прафесійных сувязей* (удзел у буйных міжнародных культурных праектах у віртуальнай прасторы, стварэнне сумесных рэсурсаў і інш.).

## ЗАКЛЮЧЭННЕ

### Асноўныя навуковыя вынікі дысертацыі

1. Сутнасць віртуальнай культурнай прасторы як тэхнічна-абумоўленага асяроддзя культуры інфармацыйнага грамадства адлюстроўваецца ў спалучэнні трох кампанентаў: тэхналагічнага (тэхналогіі, абсталяванне, тэхнічная інфраструктура), змястоўнага, або культурна-сімвалічнага (культурныя каштоўнасці і сэнсы, сімвалы і метафары), а таксама дзейнаснага, або камунікатыўна-культуратворчага (камунікацыя і культурная творчасць людзей у новым асяроддзі, распаўсюджанне культурнага прадукта сродкамі новых тэхналогій). Віртуальная культурная прастора з'яўляецца метафарычнай, транскультурнай, сацыяльнай, семіятычнай, мае ўстойлівыя сувязі з пэўнымі тэрыторыямі. Адзначаныя ўласцівасці адлюстроўваюцца ў пераносе ўстойлівых практык арганізацыі культурнай дзейнасці ў віртуальную прастору, развіцці лакальных віртуальных прастор, цесна звязаных з геаграфічнымі прасторамі, залежнасці віртуальнай культурнай прасторы ад віртуальных супольнасцей.

Інстытуцыялізацыя віртуальнай культурнай прасторы – працэс пераўтварэння культурных з'яў віртуальнай культурнай прасторы ў арганізаваныя ўстановы ці фармалізаваныя, упарадкаваныя працэсы з вызначанай структурай адносін, правіламі паводзін і іншымі прыкметамі арганізацыі. Сацыякультурныя інстытуты віртуальнай культурнай прасторы развіваюцца ў адпаведнасці з сацыяльным асяроддзем, каштоўнасцямі, культурай грамадства. Інстытуцыялізацыю віртуальнай культурнай прасторы можна лічыць натуральным працэсам рэгуляцыі і каардынацыі ўзаемадзеяння людзей, што адносна памяншае нявызначанасць прасторы. Асноўнымі дэтэрмінантамі інстытуцыялізацыі віртуальнай культурнай прасторы з'яўляюцца *ўзровень развіцця інфармацыйна-камунікацыйных тэхналогій і іх даступнасць, культурныя патрэбы і праблемы інфармацыйнага грамадства, традыцыі культурнай дзейнасці, характар узаемадзеяння глабальнай і лакальнай віртуальнай культурнай прасторы* [1; 2; 5; 19; 20].

2. Разнастайнасць сацыякультурных інстытутаў віртуальнай культурнай прасторы можна тыпалагізаваць паводле розных крытэрыяў, у тым ліку паводле *маштабу дзейнасці* (лакальныя, міжнародныя, глабальныя), *паходжання* (фармальныя і нефармальныя), *асноўных функцый* (ажыццяўленне духоўнай вытворчасці, распаўсюджванне культуры, арганізацыя і планаванне культурнай дзейнасці, кіраванне культурным працэсам, захаванне культуры).

Паводле характару адносін інстытутаў віртуальнай культурнай прасторы з традыцыйнымі сацыякультурнымі інстытутамі вылучаны наступныя тыпы: *дапаможныя інстытуты* (абапіраюцца на традыцыйныя структуры і практыкі іншых інстытутаў, убудаваны ў дзейнасць гэтых інстытутаў і захоўваюць іх асноўныя функцыі), *альтэрнатыўныя інстытуты* (убудаваны ў дзейнасць аналагаў, але набываюць новыя функцыі ў адпаведнасці з праблемамі і патрэбамі інфармацыйнага грамадства, перасэнсоўваюць традыцыйныя іерархіі і спосабы арганізацыі культурнай дзейнасці, трансфармуюць іх з улікам новых функцый), *сурагатныя інстытуты* (развіваюцца і

кіруюцца віртуальнымі супольнасцямі як незалежныя, арганізацыйна аўтаномныя, пры гэтым абапіраюцца на досвед, структуры і практыкі традыцыйных інстытутаў), *інавацыйныя інстытуты* (развіваюцца як прынцыпова новыя спосабы тыпізацыі культурнай дзейнасці ў віртуальнай прасторы, афармлення новых роляў і адносін; не маюць аналагаў сярод існуючых інстытутаў па структуры ці функцыях) [1; 3; 5; 7; 8; 17].

3. Формы дзейнасці сацыякультурных інстытутаў віртуальнай культурнай прасторы прынцыпова адрозніваюцца рэжымам доступу – глабальным ці лакальным, а таксама тэхнічнымі асаблівасцямі – выкарыстаннем розных тэхнічных сродкаў і тэхналогій. Сярод формаў з глабальным доступам вылучаюцца *інтэрнэт-рэсурсы і камп'ютарныя праграмы, якія працуюць анлайн* (разнастайныя сайты і анлайн-сэрвісы, сярод якіх сацыяльныя сеткі і праграмы для абмену паведамленнямі, анлайн-гульні, формы віртуальнага візіта, анлайн-трансляцыі, анлайн-рэсурсы віртуальнай і дапоўненай рэальнасці, аўтаматызаваныя рэсурсы), *мабільныя праграмы* (напрыклад, праграмы для камунікацыі, карыстання паслугамі ўстаноў культуры, доступу да дадатковага кантэнт, гульні, даведнікі і інш.). Формы дзейнасці, заснаваныя на лакальным доступе, – уласна *лакальныя (афлайн) рэсурсы*, што накіраваны на працу з лакальнай аўдыторыяй і рэпрэзентуюць ўнікальны кантэнт, недаступны анлайн, і *стацыянарныя атракцыёны віртуальнай і дапоўненай рэальнасці*.

Асноўнай формай ажыццяўлення дзейнасці інстытутаў у віртуальнай прасторы з'яўляюцца інтэрнэт-рэсурсы як найбольш даступная для аўдыторыі і найменш патрабавальная да абсталявання форма. Яны таксама найбольш адпавядаюць асноўным задачам трансляцыі спадчыны і артэфактаў сучаснай культуры ў віртуальнай прасторы.

Для эфектыўнага выкарыстання вылучаных формаў дзейнасці неабходна вырашыць наступныя праблемныя пытанні: стварэнне экспертнай працоўнай групы для распрацоўкі неабходных рэсурсаў і іх працяглай тэхнічнай і змястоўнай падтрымкі; асэнсаваны і абгрунтаваны выбар формаў, сродкаў і тэхналогій дзейнасці ў віртуальнай прасторы; падтрымка актыўнай і ўстойлівай камунікацыі з аўдыторыяй, пераадоленне інфармацыйных фільтраў [1; 3; 6; 7; 8; 10; 12; 14; 16; 17; 18].

4. Інстытуцыялізацыя віртуальнай культурнай прасторы ўвасабляецца ў спалучэнні рознакіраваных працэсаў. З аднаго боку, адбываецца інфарматызацыя культуры, вынаходніцтва, развіццё і выкарыстанне інфармацыйна-камунікацыйных тэхналогій з мэтай удасканалення арганізацыі культурнай дзейнасці. З другога боку, новыя тэхналогіі ствараюць новыя вымярэнні культуратворчасці, новыя магчымасці і патрэбы. Творчае асэнсаванне патэнцыялу актуальных тэхналогій і імкненне найбольш поўна яго скарыстаць увасабляюцца ў трансфармацыі традыцыйных формаў культурнай дзейнасці, утварэнні і развіцці новых сацыякультурных інстытутаў.

У Беларусі інстытуцыялізацыя віртуальнай культурнай прасторы найбольш выразна праяўляецца ў пераносе дзейнасці сацыякультурных інстытутаў у віртуальную прастору, пашырэнні магчымасцей сацыякультурнай дзейнасці сродкамі інфармацыйна-камунікацыйных тэхналогій, творчым асэнсаванні сацыякультурнага патэнцыялу

віртуальнай прасторы, прафесіяналізацыі працы ў віртуальнай культурнай прасторы. Гэты працэс абумоўлены культурнымі патрэбамі грамадства і супольнасцей спецыялістаў сферы культуры, пашырэннем функцый устаноў культуры, даступнасцю тэхнічнай інфраструктуры. Разам з тым у дзейнасці беларускіх віртуальных сацыякультурных інстытутаў адначасова назіраюцца пэўныя недасканаласці і магчымасці для далейшага развіцця. Перспектыўнымі накірункамі інстытуцыялізацыі віртуальнай культурнай прасторы Беларусі з'яўляюцца: удасканаленне нарматыўнай базы па арганізацыі культурнай дзейнасці ў віртуальнай культурнай прасторы з улікам магчымасцей выкарыстання розных стратэгий фінансавання; прафесіяналізацыя працы з віртуальнымі сацыякультурнымі інстытутамі; дыверсіфікацыя формаў і сродкаў іх дзейнасці, распрацоўка сістэмы ацэнкі якасці; дэцэнтралізацыя дзейнасці новых інстытутаў і развіццё лакальных віртуальных культурных прастор, інтэграцыя асобных інстытутаў, забеспячэнне іх звязанасці; стварэнне ўмоў для фарміравання культурнай ідэнтычнасці асобы ў віртуальнай культурнай прасторы, сістэмная рэпрэзентацыя культурных каштоўнасцей; даследаванне і захаванне твораў лічбавага мастацтва Беларусі; пашырэнне навукова-даследчай дзейнасці і міжнародных культурных і прафесійных сувязей сродкамі інстытутаў віртуальнай культурнай прасторы; асэнсаванне і развіццё інавацыйных інстытутаў для больш эфектыўнай арганізацыі культурнай дзейнасці ва ўмовах інфармацыйнага грамадства [3; 4; 9; 11; 13; 15].

#### **Рэкамендацыі па практычным выкарыстанні вынікаў**

Даследаванне ўзбагачае і пашырае сучасную культуралагічную навуку ў пытаннях інтэрпрэтацыі магчымасцей і сродкаў арганізацыі культурнай дзейнасці ў віртуальнай культурнай прасторы, асэнсавання актуальнага стану віртуальнай культурнай прасторы Беларусі і вызначэння напрамкаў яе далейшага развіцця. Прааналізаваныя матэрыялы, асноўныя палажэнні і вынікі даследавання могуць быць выкарыстаны ў далейшых навуковых распрацоўках па праблеме развіцця, трансфармацыі і інстытуцыялізацыі віртуальнай культурнай прасторы, у адукацыйных курсах па прыкладной культуралогіі, пры распрацоўцы метадычных матэрыялаў для спецыялістаў устаноў культуры, пры праектаванні і развіцці пэўных культурных праектаў, якія датычацца дзейнасці віртуальных сацыякультурных інстытутаў.

Вынікі даследавання ўведзены ў адукацыйны працэс дзяржаўнай установы адукацыі «Рэспубліканскі інстытут вышэйшай школы» пры фарміраванні вучэбна-метадычных матэрыялаў па праграме павышэння кваліфікацыі «Інтэрактыўныя тэхналогіі работы з моладдзю ў працэсе ўдасканалення ідэалагічнай і выхаваўчай работы ва ўстанове вышэйшай адукацыі» (акт аб практычным выкарыстанні вынікаў дысертацыйнага даследавання ад 24.10.2018 г.). Палажэнні і матэрыялы дысертацыі выкарыстоўваюцца ў працы дзяржаўнай установы «Нацыянальны гістарычны музей Рэспублікі Беларусь» пры распрацоўцы метадычных матэрыялаў для спецыялістаў музея, стварэнні віртуальных экспазіцый (акт аб практычным выкарыстанні вынікаў дысертацыйнага даследавання ад 04.10.2019 г.).

## СПІС ПУБЛІКАЦЫЙ САІСКАЛЬНІКА

**Артыкулы ў навуковых рэцэнзуемых часопісах**

1. Худніцкая, А. В. Музей як элемент віртуальнай культурнай прасторы: да пытання станаўлення і развіцця / А. В. Худніцкая // Вес. БДПУ. Сер. 2, Гісторыя. Філасофія. Паліталогія. Сацыялогія. Эканоміка. Культуралогія. – 2017. – № 2. – С. 116–120.
2. Худніцкая, А. В. Віртуальная культурная прастора ў сучасным навуковым дыскурсе / А. В. Худніцкая // Вестн. Полоц. гос. ун-та. Сер. Е, Пед. науки. – 2017. – № 7. – С. 188–192.
3. Худніцкая, А. Віртуальныя музеі і выставы: актуальныя тэндэнцыі / А. Худніцкая // Род. слова. – 2019. – № 1. – С. 77–81.
4. Худніцкая, А. В. Фарміраванне культурнай ідэнтычнасці асобы віртуальнымі формамі сацыякультурных інстытутаў / А. В. Худніцкая // Искусство и культура. – 2019. – № 1. – С. 82–88.

**Артыкулы ў навуковых рэцэнзуемых зборніках**

5. Худніцкая, А. В. Інстытуцыялізацыя віртуальнай культурнай прасторы: тэарэтычны аспект / А. В. Худніцкая // Современная молодежь и общество : сб. науч. ст. / Респ. ин-т высш. шк. – Минск, 2017. – Вып. 5 : Образование и инновации: история, традиции и современность. – С. 81–85.
6. Худніцкая, А. В. Трансляцыя культурнай спадчыны Беларусі ў інтэрнэце: камунікацыйны аспект / А. В. Худніцкая // Современная молодежь и общество : сб. науч. ст. / Респ. ин-т высш. шк. – Минск, 2020. – Вып. 8 : Социальная, культурная и международная коммуникация молодежи / под науч. ред. И. И. Калачёвой. – С. 91–96.

**Артыкулы ў навуковых зборніках**

7. Худніцкая, Е. В. Этнографические музеи онлайн: трансляция и трансформация / Е. В. Худніцкая // Этнологія: традыцыі і сучаснасць : зб. навук. арт. / Рэсп. ін-т выш. шк. ; пад навук. рэд. Н. П. Мартысюк. – Мінск, 2016. – С. 103–108.
8. Худніцкая, А. Роля віртуальных музеяў у захаванні гісторыка-культурнай спадчыны / А. Худніцкая // Acta Albaruthenica / Uniw. Warszawski. – Warszawa, 2017. – Т. 17. – S. 233–243.
9. Худніцкая, А. В. Праблемы культурнай ідэнтыфікацыі ў віртуальнай прасторы / А. В. Худніцкая // Этносоциальные и конфессиональные процессы в современном обществе : сб. науч. ст. / Гродн. гос. ун-т ; редкол.: М. А. Можейко (отв. ред.) [и др.]. – Гродно, 2017. – С. 312–317.
10. Худніцкая, А. В. Праблемы папулярызацыі культурнай спадчыны ў віртуальнай прасторы / А. В. Худніцкая // Традыцыі і сучасны стан культуры і мастацтваў : зб. навук. арт. Вып. I / гал. рэд. А. І. Лакотка; Цэнтр даслед. беларус.

культуры, мовы і літаратуры НАН Беларусі. – Мінск : Права і эканоміка, 2020. – С. 710–714.

### Матэрыялы навуковых канферэнцый

11. Худніцкая, А. В. Віртуальныя сацыякультурныя інстытуты як сродак трансляцыі культурнай спадчыны / А. В. Худніцкая // Культура Беларусі: рэаліі сучаснасці: трансфармацыя традыцыйных каштоўнасцей у інфармацыйным грамадстве : матэрыялы V Міжнар. навук.-практ. канф., Мінск, 27 верас. 2016 г. / Ін-т культуры Беларусі ; уклад.: І. Б. Лапцёнак, А. А. Галкін, І. Р. Голубева; рэдкал.: І. Б. Лапцёнак (гал. рэд.) [і інш.]. – Мінск, 2016. – С. 212–216.

12. Худніцкая, Е. В. Ресурсы віртуальнага культурнага прастранства в развіцці міжнароднага турызма / Е. В. Худніцкая // Беларусь в современном мире : материалы XV Междунар. науч. конф., посвящ. 95-летию образования Белорус. гос. ун-та, Минск, 27 окт. 2016 г. / Белорус. гос. ун-т ; редкол.: В. Г. Шадурский (пред.) [и др.]. – Минск, 2016. – С. 262–264.

13. Худніцкая, А. В. Дзяржаўная падтрымка трансляцыі гісторыка-культурнай спадчыны сродкамі новых тэхналогій / А. В. Худніцкая // Куляшоўскія чытанні : матэрыялы Міжнар. навук.-практ. канф., Магілёў, 20–21 крас. 2017 г. / Магілёўскі дзярж. ун-т ; пад рэд. В. М. Шаршнёвай. – Магілёў, 2017. – С. 248–251.

14. Худніцкая, Е. В. Формирование культуры использования ресурсов удаленного доступа в учебном процессе / Е. В. Худніцкая // Научное обоснование физического воспитания, спортивной тренировки и подготовки кадров по физической культуре, спорту и туризму : материалы XV Междунар. науч. сессии по итогам НИР за 2016 г., Минск, 4 мая 2017 г.: Инновационные технологии в сфере туризма, гостеприимства, рекреации и экскурсоведения / Белорус. гос. ун-т физ. культуры ; редкол.: Т. Д. Полякова (гл. ред.) [и др.]. – Минск : БГУФК, 2017. – С. 219–221.

15. Худніцкая, Е. В. Віртуальнае образование в высшей школе Беларусі: праблемы і перспектывы / Е. В. Худніцкая // Высшая школа: праблемы і перспектывы : материалы 13-й Междунар. науч.-метод. конф., Минск, 20 февр. 2018 г. : в 3 ч. / Респ. ин-т высш. шк. – Минск, 2018. – Ч. 2. – С. 271–276.

16. Худніцкая, Е. В. Использование виртуальных музеев в преподавании гуманитарных дисциплин / Е. В. Худніцкая // Куляшоўскія чытанні : матэрыялы Міжнар. навук.-практ. канф., Магілёў, 19 крас. 2018 г. / Магілёўс. дзярж. ун-т ; пад рэд. С. Э. Сомава. – Магілёў, 2018. – С. 242–244.

17. Худніцкая, А. В. Віды і формы дзейнасці інстытутаў сучаснай віртуальнай культурнай прасторы / А. В. Худніцкая // Социально-гуманитарные знания : материалы XV Респ. науч. конф. молодых ученых и аспирантов, Минск, 29 нояб. 2018 г. / Респ. ин-т высш. шк. ; редкол.: И. В. Титович (пред.) [и др.]. – Минск, 2018. – С. 19–22.

18. Худніцкая, А. В. Электронныя бібліятэкі як інстытут віртуальнай культурнай прасторы [Электронны рэсурс] / А. В. Худніцкая // Библиотека в XXI веке:

цифровая реальность : материалы X Междунар. науч.-практ. конф. молодых ученых и специалистов, Минск, 27–28 нояб. 2018 г. / НАН Беларуси, Центр. науч. б-ка ; редкол.: Л. А. Авгуль (отв. ред.) [и др.]. – Минск, 2019. – 1 электрон. опт. диск (CD-ROM).

19. Худніцкая, А. В. Дэтэрмінанты фарміравання і развіцця сацыякультурных інстытутаў віртуальнай культурнай прасторы / А. В. Худніцкая // Социально-гуманитарные знания : материалы XVII Респ. науч. конф. молодых ученых и аспирантов, Минск, 26 нояб. 2020 г. / Респ. ин-т высш. шк. ; редкол.: И. В. Титович (пред.) [и др.]. – Минск, 2020. – С. 114–117.

20. Худницкая, Е. В. Детерминанты институционализации виртуального культурного пространства / Е. В. Худницкая // Культурология, филология, искусствоведение: актуальные проблемы современной науки : сб. ст. по материалам XLIV междунар. науч.-практ. конф. № 3(36) / Науч. изд-во «СибАК»; редкол.: Е. В. Грудева (пред.) [и др.]. – Новосибирск, 2021. – С. 27–31.

## ХУДНІЦКАЯ АЛЕНА ВІКТАРАЎНА

## ІНСТЫТУЦЫЯЛІЗАЦЫЯ ВІРТУАЛЬНАЙ КУЛЬТУРНАЙ ПРАСТОРЫ

**Ключавыя словы:** інстытуцыялізацыя, сацыякультурныя інстытуты, віртуальная прастора, культурная прастора, інфармацыйна-камунікацыйныя тэхналогіі, інфармацыйнае грамадства, віртуальныя музеі, электронныя бібліятэкі, віртуальныя адукацыйныя праекты.

**Мэта даследавання:** выяўленне сутнасці інстытуцыялізацыі віртуальнай культурнай прасторы.

**Метады даследавання:** праца абапіраецца на падыходы постструктуралізму і постмадэрнізму, а таксама на культурна-гістарычны, структурна-функцыянальны і неінстытуцыянальны падыходы; грунтуецца на інстытуцыянальным і семіятычным метадах.

**Атрыманыя вынікі і іх навізна.** Дысертацыя з'яўляецца першым у Беларусі культуралагічным даследаваннем, у якім прадстаўлены комплексны аналіз працэсаў станаўлення і развіцця сацыякультурных інстытутаў віртуальнай культурнай прасторы як часткі культуры інфармацыйнага грамадства. У даследаванні вызначаны фактары інстытуцыялізацыі віртуальнай культурнай прасторы з улікам асноўных уласцівасцей і накірункаў развіцця гэтай прасторы; абагульнена і прааналізавана станаўленне і развіццё сацыякультурных інстытутаў віртуальнай культурнай прасторы на прыкладах віртуальных музеяў, бібліятэк і адукацыйных праектаў; вызначаны тыпы сацыякультурных інстытутаў віртуальнай культурнай прасторы; раскрыты формы дзейнасці сацыякультурных інстытутаў віртуальнай культурнай прасторы; выяўлены перспектыўныя накірункі інстытуцыялізацыі віртуальнай культурнай прасторы Беларусі.

**Рэкамендацыі па выкарыстанні.** Вынікі даследавання могуць быць выкарыстаны ў далейшай навукова-даследчай дзейнасці, у адукацыйным працэсе пры выкладанні курсаў культуралагічнага профілю, распрацоўцы метадычных матэрыялаў для спецыялістаў устаноў культуры і адукацыі, праектаванні і развіцці пэўных культурных праектаў, якія датычацца дзейнасці віртуальных сацыякультурных інстытутаў.

**Галіна карыстання:** культуралогія, тэорыя і гісторыя культуры, музейзнаўства, ахова гісторыка-культурнай спадчыны.

## РЕЗЮМЕ

ХУДНИЦКАЯ ЕЛЕНА ВИКТОРОВНА

ИНСТИТУЦИАЛИЗАЦИЯ ВИРТУАЛЬНОГО КУЛЬТУРНОГО  
ПРОСТРАНСТВА

**Ключевые слова:** институциализация, социокультурные институты, виртуальное пространство, культурное пространство, информационно-коммуникационные технологии, информационное общество, виртуальные музеи, электронные библиотеки, виртуальные образовательные проекты.

**Цель исследования:** выявление сущности институциализации виртуального культурного пространства.

**Методы исследования:** работа опирается на подходы постструктурализма и постмодернизма, а также на культурно-исторический, структурно-функциональный и неинституциональный подходы; основывается на институциональном и семиотическом методах.

**Полученные результаты и их новизна.** Диссертация является первым в Беларуси культурологическим исследованием, в котором представлен комплексный анализ процессов становления и развития социокультурных институтов виртуального культурного пространства как части культуры информационного общества. В исследовании выделены факторы институциализации виртуального культурного пространства с учетом основных свойств и направлений развития этого пространства; обобщено и проанализировано становление и развитие социокультурных институтов виртуального культурного пространства на примерах виртуальных музеев, библиотек и образовательных проектов; определены типы социокультурных институтов виртуального культурного пространства; раскрыты формы деятельности социокультурных институтов виртуального культурного пространства; выявлены перспективные направления институциализации виртуального культурного пространства Беларуси.

**Рекомендации по использованию.** Результаты исследования могут быть использованы в дальнейшей научно-исследовательской деятельности, в образовательном процессе в преподавании курсов культурологического профиля, при разработке методических материалов для специалистов учреждений культуры и образования, проектировании и развитии конкретных проектов, которые касаются деятельности виртуальных социокультурных институтов.

**Область применения:** культурология, теория и история культуры, музееведение, охрана историко-культурного наследия.

## SUMMARY

KHUDNITSKAYA ALENA VIKTARAUNA

## INSTITUTIONALISATION OF THE VIRTUAL CULTURAL SPACE

**Keywords:** institutionalisation, sociocultural institutions, virtual space, cultural space, information and communication technologies, information society, virtual museums, digital libraries, virtual educational projects.

**The purpose of the research:** to identify the essence of the virtual cultural space institutionalisation.

**The methodology of the research:** the work relies on the approaches of poststructuralism and postmodernism, as well as on the cultural-historical, systematic, structural-functional and neo-institutional approaches, the work is also based on institutional and semiotic methods.

**Obtained results and their novelty:** the study is the first cultural research in Belarus, which presents a comprehensive analysis of the formation and development processes of the virtual cultural space sociocultural institutions, as part of the information society culture. In the study: the factors of the virtual cultural space institutionalisation were defined, taking into account the basic properties and directions of development of this space; the formation and development of the virtual cultural space sociocultural institutions were summarised and analysed on the examples of virtual museums, libraries and educational projects; were identified the types of the virtual cultural space sociocultural institutions; were revealed the forms of activity of the virtual cultural space sociocultural institutions; were identified promising areas of the Belarusian virtual cultural space institutionalization.

**Recommendations for use.** The results of the study can be used in further research activities, in the educational process, in teaching cultural studies courses, in developing methodological materials for cultural and educational institutions specialists, in designing and developing specific projects that relate to the activities of virtual sociocultural institutions.

**Application field:** cultural studies, theory and history of culture, museum studies, protection of historical and cultural heritage.

Навуковае выданне

**ХУДНІЦКАЯ АЛЕНА ВІКТАРАЎНА**

**ІНСТЫТУЦЫЯЛІЗАЦЫЯ ВІРТУАЛЬнай  
КУЛЬТУРнай ПРАСТОры**

Аўтарэферат

дысертацыі на саісканне вучонай ступені  
кандыдата культуралогіі  
па спецыяльнасці 24.00.01 – тэорыя і гісторыя культуры

Падпісана ў друк 26.08.2021. Фармат 60x84 <sup>1</sup>/<sub>16</sub>.

Папера офісная. Рызаграфія.

Ум. друк. арк. 1,74. Ул.-выд. арк. 1,71.

Тыраж 60 экз. Заказ 708.

Паліграфічнае выкананне:

УА “Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт культуры і мастацтваў”.

ЛП № 02330/456 ад 23.01.2014.

Вул. Рабкораўская, 17, 220007, г. Мінск.