

## МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ ИСТОРИЧЕСКИЙ ПАРК В СОЦИОКУЛЬТУРНОМ ПРОСТРАНСТВЕ КРАСНОДАРА

### MULTIMEDIA HISTORICAL PARK IN THE SOCIO-CULTURAL SPACE OF KRASNODAR

*S. Kuvaytsev*

*Summary.* The article analyzes the multimedia historical park "Russia is my history", its heterogeneity of layouts in terms of capabilities and content. It analyzes its impact on the cultural environment and social space of a modern city. The concept of the socio-cultural space of a modern city is given, its social and cultural relationship. The role of multimedia technologies in society is considered, and explores the prospects for the development of a historical park in this environment. The sociocultural space of the city, its mechanisms of interaction and development are examined in more detail. The concept of a higher level is considered — the sociocultural continuum. The influence of urban culture as a fundamental factor in influencing the development and formation of a country's culture is proved. The erroneous neglect of the cultural factor by modern economists in the strategic planning of the development of cities and regions is indicated. It is pointed out that even the classics of economic theory Adam Smith and others pointed out that often cultural factors affect people more than personal gain. The main conclusion of the article is that in modern realities there is a problem of the correct use of the cultural potential of the city and the need for the proper organization of management of this potential, which makes it possible to assess the effectiveness of the multimedia historical park in the socio-cultural space of the city of Krasnodar. There is no single strategy for the development of the cultural environment of the regions, which makes it difficult to analyze the effectiveness of the multimedia historical park from the point of view of Culturology, since economic efficiency can be assessed by its profitability. This article will be relevant for the other 18 cities where similar multimedia historical parks "Russia — My History" are created

*Keywords:* city, culture, social environment, sociocultural space, субкультура, мультимедиа, Russia, history, Krasnodar, south of Russia.

*Кувайцев Сергей Александрович*  
Аспирант, ФГБОУ ВО «Краснодарский  
государственный институт культуры»  
sergey-kuv@mail.ru

*Аннотация.* В статье анализируется мультимедийный исторический парк «Россия — моя история», его разнородность компоновок по возможностям и содержанию. Анализируется его воздействие на культурную среду и социальное пространство современного города. Дается понятие социальнокультурного пространства современного города его социальная и культурная взаимосвязь. Рассматривается роль мультимедийных технологий в обществе, и изучаются перспективы развития исторического парка в данной среде. Более подробно рассматривается социокультурное пространство города, его механизмы взаимодействия и развития. Рассматривается понятие более высокого уровня — социокультурный континуум. Доказывается влияние городской культуры как основополагающего фактора влияния на развитие и формирование культуры страны. Указывается на ошибочное игнорирование фактора культуры, современными экономистами при стратегическом планировании развития городов и регионов. При этом указывается, что ещё классики экономической теории Адам Смит и другие указывали, что зачастую культурные факторы влияют на людей больше чем личная выгода. Основной вывод статьи, что в современных реалиях возникает проблема правильного использования культурного потенциала города и необходимость в правильной организации управления этим потенциалом, что даёт возможность дать оценку эффективности деятельности мультимедийного исторического парка в социокультурном пространстве города Краснодара. Нет единой стратегии развития культурной среды регионов, что затрудняет анализ эффективности деятельности мультимедийного исторического парка с точки зрения Культурологии, так как экономическая эффективность может оцениваться его прибыльностью. Данная статья будет актуальна и для других 18 городов, где созданы аналогичные мультимедийные исторические парки «Россия — Моя история».

*Ключевые слова:* город, культура, социальная среда, социокультурное пространство, субкультура, мультимедиа, Россия, история, Краснодар, юг России.

**М**ультимедийные исторические парки «Россия — Моя история» — это визуальный поворот в отображении исторических событий истории России с глубокой древности и до наших дней. Первый интерактивный выставочный зал, где вместо предметов истории и живописи были мультимедиа, появился в 2013 году в Москве. Уже сейчас их насчитывается 19 объектов в 19-ти регионах России. Возможности коммуникативного пространства и его социокультурная значимость слабо изучены, имеются косвенные темы

диссертационных работ, например: «Социокультурная природа мультимедиа» доктора культурологии Шлыковой О. В. [1], где автор рассматривает роль и возможности всего многообразия мультимедийных технологий в социокультурном пространстве общества в целом. Также имеются научные статьи, изучающие «Мультимедиа в современной музейной экспозиции» — Л. П. Баруткиной, которая рассматривает фактическое существование мультимедиа, отводя ему роль и вспомогательного, и основного наполнения экспозиции современного му-

зая [2]. Так как само явление мультимедийного исторического парка появилось относительно недавно, оно пока еще слабо изучено как объект инфраструктуры и его социокультурное воздействие на культурное пространство современного города.

Мультимедийные исторические парки открываются в других регионах страны, причем в региональных центрах, а с учетом их разной компоновки (большинство парков не имеют лекториев, регионального компонента — краеведческой истории), то возникает необходимость изучения интеграции мультимедийных исторических парков в социокультурное пространство современного города.

Социокультурное пространство современного города — это симбиоз двух факторов: городская культурная среда и социальная среда. В данной статье социокультурное пространство и культурная среда рассматриваются с точки зрения А.Я. Флиера, согласно его трактовки «Культурная среда — это комплекс культурных предпочтений населения, локализованного в границах определенного пространства».[6] В свою очередь комплекс культурных предпочтений населения так же из разных субкультур — общности жителей города, чьи убеждения, взгляды и поведение отличны от общепринятых или просто скрыты от широкой публики, что отличает их от более широкого понятия культуры, ответвлением которой они являются.

На само социокультурное пространство города влияет социальная среда города, которая зависима от количества жителей, инфраструктуры объектов социальной, культурной деятельности. Социокультурное пространство современного города — это территория, в которой концентрируются люди и инфраструктура, обеспечивающая необходимые для общества процессы его социокультурного развития.

Термин «социокультурное пространство города» является обобщенной категорией, обозначающей созданную людьми искусственную среду существования и самореализации. Анализ механизма «социокультурное пространство города» требует применения понятий более высокого уровня обобщения, которым является социокультурный континуум города. Это представление схоже представлениям «общество» и «культура» и позволяет анализировать социальную и культурную сферы жизни общества в их неразрывном единстве. [3]

Социокультурное пространство города представляет собой самую сложную из систем, с которыми работают гуманитарные науки. Содержательный аспект жизни общества выражается в культуре этого общества. Для анализа такой сложной системы, как культура общества,

в целом требуются понятия высокого уровня обобщения. Таким понятием, тождественным в определенном смысле понятию «общество», является социокультурный континуум. Это понятие рядоположно понятиям «общество» и «культура» и позволяет анализировать социальную и культурную сферы жизни общества в их неразрывном единстве. Социокультурное пространство города характеризуется относительным разнообразием инфраструктуры культурной среды по отношению к деревенской. Разнообразие есть основа для выбора, и, тем самым, разнообразие есть основа для индивидуальной свободы культурного самовыражения, развития социальной среды города. Проведенная перепись населения показала, что доля городского населения в России составляет 74%. Это говорит о том, что именно городская культура становится основополагающим фактором развития культуры страны. При этом сама социальная среда городов с точки зрения социокультурного континуума обладает определенным единообразием, которое и задает основные параметры урбанистического процесса. Отсюда возникает вопрос о специфической роли города в формировании культуры и об изменении функций города на различных этапах его развития.

В наше время многие экономисты при анализе экономических показателей, а так же при стратегическом планировании развития современного города, игнорируют фактор культуры. Причиной этого является не понимание четкого определения понятия «культура». В то время как большинство исследователей утверждают, что традиции и менталитет, присущие отдельным этносам, конфессиям и группам населения, серьёзно влияют на их экономические достижения.

В своё время классики экономической теории Адам Смит (AdamSmith) и Джон Стюарт Милль (JohnStuartMill) писали о том, что культурные факторы иногда оказывают гораздо большее влияние на поведение людей, чем примитивное преследование личной выгоды.[4]

Ещё одним аспектом заявленной темы является анализ мультимедийного исторического парка как элемента социокультурной среды города Краснодара. Особое значение, в связи с этим приобретает анализ деятельности мультимедийного исторического парка, реализуемой в рамках коммуникативной системы «мультимедийный парк — экскурсовод — посетитель — городская среда». Анализируя составляющие данной системы в качестве конкретных исследовательских задач, видится потребность различных слоёв населения в мультимедийном парке как учреждении культурного просвещения и досуга, мотивов выбора его для посещения, степени удовлетворённости населения качеством его работы. Мультимедийный исторический парк реализует и другую концепцию коммуникативной системы «мультиме-

дийный парк — посетитель — городская среда» через средства мультимедиа и интерактивные системы представленные в парке и предоставляемые посетителям аудиогиды, что так же требует изучения их эффективности и результативности.

Наличие в коммуникативной системе экскурсовода, так или иначе, приводит к субъективной подаче материала исходя из точки зрения экскурсовода, его уровня знаний материала и профессиональных и личностных качеств. Взгляд на те или иные исторические события экскурсовода, могут не совпадать с взглядом и компетенцией в данном вопросе посетителя.

Отсутствие в коммуникативной системе экскурсовода оставляет посетителя один на один с коммуникативным пространством мультимедийного исторического парка исходя из своего восприятия мира, уровня образованности, развития и психофизического состояния. Здесь в свою очередь возникает необходимость изучения мультимедийного исторического парка как семиотический феномен.

Мишуровская Ольга Станиславовна в своей кандидатской диссертации «Музей как семиотический феномен» указывает, что большое значение для семиотического исследования феномена музея имеют работы представителей Московско-Тартуской школы (Ю. М. Лотман, В. Н. Топоров, В. В. Иванов, Б. А. Успенский, З. Г. Минц, И. А. Чернов), разработавших методы изучения вторичных по отношению к естественному языку моделирующих систем и открывших возможность семиотического рассмотрения различных феноменов культуры. В ряду этих ученых особое место занимают исследования по семиотике культуры Ю. М. Лотмана, который ввел в научный оборот понятие «семиосфера» и предложил исследовать явления культуры как сложноустроенные тексты. Образ семиосферы Ю. М. Лотмана по сути совпадает с пониманием посетителем коммуникативного пространства мультимедийного исторического парка или иной реальности.[7]

В отличие от музеев с их историческими и археологическими экспонатами, мультимедийный исторический парк позволяет использовать современные технологии мультимедиа и создавать более динамично меняющееся коммуникативное пространство современного выставочного зала, в отличие от статичных коммуникативных пространств классических музеев и выставок. Современные технологии мультимедиа позволяют создать динамично меняющиеся семиосферы мультимедийных парков под разные возрастные категории посетителей, под разные годовщины исторических событий, тематических экскурсий, уроков (история конституции, история флага, история флота и так далее). В большинстве

мультимедийных исторических парков информация однотипна и статична, в полной мере не используются возможности мультимедиа в создании семиосферы коммуникативного пространства парка. Посетив один раз парк посетители не видят смысла посещать его снова, если музей привлекает древними экспонатами, то мультимедийное пространство исторических парков должно меняться на основе особенностей менталитета того или иного региона и культурных событий региона.

В настоящее время мультимедийный исторический парк города Краснодара посещают в среднем 300–500 человек в рабочий день и 700–1200 человек в выходной день. Примерно две трети посетителей — это школьники с разных районов города Краснодара и Краснодарского края.

Парк открылся 4 ноября и за 4 месяца его популярность растёт, хоть и имеет место быть тот фактор, что большинство жителей и гостей города Краснодара узнали о парке не из СМИ, а случайно, от знакомых, родных или проезжая мимо. Попав в музей, посетители хотели бы видеть в нём не только мультимедиа, но и реальные исторические и археологические экспонаты. Уже сейчас на базе мультимедийного исторического парка проводятся учителями истории школ города — открытые уроки истории по изучаемому периоду истории в школе для своих учеников. По выходным священнослужители Екатеринодарской епархии проводят лекции по истории России, Православной веры и её роли в жизни современного человека. Проводятся лекции с участием местных известных краеведов, режиссёров и публицистов, чья деятельность неразрывно связана с освещением истории города Краснодара и всей Кубани. Анализ уже достигнутых результатов, освещаемых им в СМИ и на интернет-ресурсах парка, показывает избранный вектор направленности на усилении интеграции парка в социокультурную среду города Краснодара и Краснодарского края. Анализ уже заключенных парком договоров о совместных мероприятиях и сотрудничестве с Екатеринодарской Епархией, Институтом культуры, Краснодарским отделением Русского географического общества, указывает на усиление его значимости во взаимодействии с социокультурным пространством города Краснодара и Краснодарского края. Основными выводами исследования стали следующие: мультимедиа является культурным феноменом, обязанным своим возникновением исторически — постиндустриальному обществу, технически — развитию коммуникационных технологий, прежде всего электронной коммуникации, художественно — неограниченным, развернутым в будущее способам соединения изобразительных и выразительных средств, отражения реальной и создания виртуальной исторической действительности. Мультимедийный исторический парк города Краснодара один из первых кто стал так же использовать музейные экспонаты и предметы искусства, репродукции картин

известных художников; проводить театрализованные представления и использование портфеля экскурсовода (картинок и дополнительных экспонатов). Успешно проводит в пространстве мультимедиа исторические квесты и костюмированные тематические экскурсии для взрослых и детей. Основная цель таких мультимедийных исторических парков привлечь молодёжь, которая привыкла получать информацию не из книг и журналов, а из электронных гаджетов — к изучению истории родной страны и истории региона, в котором они живут. Парк работает меньше года и пока рано говорить о его значимости и интегрированности в социокультурное пространство города Краснодара. Социокультурное пространство города — это не просто нейтральный фон, на котором происходят коммуникативные взаимодействия, это пространство зависит от того, что происходит в социальном мире. Оно определено творческой энергией индивидов, находящихся во взаимодействии. Социокультурные отношения задают топологию пространства посредством чёткой структуры диалога, т.е. структуру социокультурного бытия в городе.

Город становится социокультурным явлением при наличии образа этого города, осмысленного и культурно насыщенного. Образ города способен придавать ему органическую целостность. Являясь носителем идеальных значений, образ города связывает мировосприятие горожан с ценностями. Для формирования в сознании человека благоприятного образа города немаловажную роль играют символические и материальные ценности. Отсюда возникает проблема правильного использования культурного потенциала города и необходимость в правильной организации управления этим потенциалом, что даёт возможность дать оценку эффективности деятельности мультимедийного исторического парка в социокультурном пространстве города Краснодара. Эта проблема актуальна и для других городов России.

Описываемый опыт применения разных сфер культурной деятельности и творчества в рамках коммуникативного пространства мультимедийного исторического парка будет полезен для изучения и применения в других 18 регионах, где есть аналогичные парки.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Шлыкова О. В. Социокультурная природа мультимедиа Социокультурная природа мультимедиа: дис. ... докт. культ. наук: 24.00.01: защищена 21.05.04/ Шлыкова, Ольга Владимировна.-М., 2004. —3–5 с.
2. Мультимедиа в современной музейной экспозиции [Электронный ресурс] // Научная электронная библиотека «КИБЕРЛЕНИНКА» URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/multimedia-v-sovremennoy-muzejnoy-ekspozitsii> (дата обращения 02.03.2019).
3. Ищенко Н. С. Социокультурное пространство как статическая характеристика социокультуры [Электронный ресурс] // Философско-культурологические исследования URL: <http://fki.lgaki.info/2017/11/20/n-s-ishchenko-soziokulturnoe-prostranstvo/> (дата обращения 02.03.2019).
4. Розмаинский И., Холодилин К. История экономического анализа на Западе [Электронный ресурс] // Библиотека Гумер-гуманитарные науки URL: [https://www.gumer.info/bibliotek\\_Buks/Econom/rozom/02.php](https://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Econom/rozom/02.php) (дата обращения 02.03.2019).
5. Флиер А. Я. Культурная среда и ее социальные черты [Электронный ресурс] // Информационный гуманитарный портал «Знание. Понимание. Умение». 2013. № 2 (март — апрель). URL: [http://www.zpu-journal.ru/e-zpu/2013/2/Flier\\_Cultural-Milieu/](http://www.zpu-journal.ru/e-zpu/2013/2/Flier_Cultural-Milieu/) (дата обращения 18.06.2019).
6. Мишуровская, Ольга Станиславовна. Музей как семиотический феномен: диссертация ... кандидата культурологии: 24.00.01 / Мишуровская Ольга Станиславовна; [Место защиты: Рос. гос. пед. ун-т им. А. И. Герцена]. — Мурманск, 2012. — 162 с.: ил. РГБ ОД, 61 12–24/98
7. Мишуровская О. С. Семиотический анализ знаковой специфики музейного предмета // Вестник Ленинградского государственного университета имени А. С. Пушкина. СПб: ЛГУ имени А. С. Пушкина. 2011. № 3 (том 2) Философия. С. 205–211 (0, 4 п.л.).

© Кувайцев Сергей Александрович (sergey-kuv@mail.ru).

Журнал «Современная наука: актуальные проблемы теории и практики»