



**ФОРМИРОВАНИЕ  
СОПРИЧАСТНОСТИ  
К ИСТОРИИ СТРАНЫ  
СТУДЕНЧЕСКОЙ МОЛОДЕЖИ  
ПОСРЕДСТВОМ ЦИФРОВЫХ  
ПРАКТИК СОВРЕМЕННЫХ  
МУЗЕЕВ**

**FORMING EMPATHY  
IN THE HISTORY OF THE  
COUNTRY FOR STUDENTS  
THROUGH DIGITAL  
PRACTICES  
OF MODERN MUSEUMS**

**Е. В. Сусименко\***  
ORCID: 0000-0001-7627-2051  
**Г. П. Гринберг\***

**Elena V. Susimenko\***  
**Galina P. Grinberg\***

\* Южно-Российский государственный  
политехнический университет (НПИ)  
им. М. И. Платова,  
Новочеркасск, Россия

\* Platov South-Russian State  
Polytechnic University (NPI)  
Novocherkassk, Russia

**Цель исследования** – показать возможности цифровых практик современных музеев для формирования чувства сопричастности к истории страны у студенческой молодежи.

**Objective of the study** is to show the possibilities of digital practices of modern museums to form a sense of involvement in the history of the country among student youth.

**Методологическая база исследования.** Для понимания сущности цифровизации современных музеев авторы использовали идеи, заложенные в акторно-сетевой теории, позволяющие представить взаимодействие между технологическими системами и социальным, организационным контентом музеев. Авторы также использовали теорию киберсоциализации, поскольку цифровые практики музеев органически вовлечены в киберсоциализацию молодого поколения.

**The methodological basis of the research.** To understand the essence of digitalization of modern museums, the authors used the ideas inherent in actor-network theory, which allows us to imagine the interaction between technological systems and the social, organizational content of museums. The authors also used the theory of cybersocialization, since the digital practices of museums are organically involved in the cybersocialization of the younger generation.

**Результаты исследования.** На примере участия студентов ЮРГПУ (НПИ) им. М. И. Платова в мультимедийном Федеральном проекте памяти, посвященном участии

**Results of the study.** Using the example of the participation of the students of Platov SRSPU (NPI) in the multimedia Federal Memory Project dedicated to the participants of the Great

кам ВОВ, «Музеи России – хранители будущего» в 2024 г. показан потенциал музеев в формировании чувства патриотизма, гордости за подвиг всего народа в победе над фашизмом. Отношение студентов к участию в проекте было выражено посредством написания эссе, в которых можно выделить следующие моменты: эмоциональный отклик на отдельные эпизоды ВОВ; восхищение подвигами малоизвестных героев войны; уважение, возникшее ко вкладу женщин в великую победу; удивление по поводу участия отдельных профессиональных групп в войне, например, работников музеев; заинтересованность в участии своей малой родины в войне. Позитивным также видится то, что большая часть студентов изменили свое отношение к музеям и планируют дальнейшее посещение музеев с целью расширения знаний об истории страны.

*Перспективы исследования* заключаются в дальнейшем исследовании роли музеев в культурно-исторической социализации студентов в контексте цифровых практик, используемых университетскими музеями.

*Ключевые слова:* музеи, цифровизация, цифровые практики, студенты, история, ВОВ, подвиг

Patriotic War “Museums of Russia – Keepers of the Future” in 2024, the potential of museums in forming a sense of patriotism, pride in the feat of the whole people in the victory over fascism is shown. The attitude of students to participate in the project was expressed through the essays in which the following points can be distinguished: emotional response to individual episodes of the Great Patriotic War; admiration for the exploits of little-known war heroes; the respect that has arisen for the contribution of women to a great victory; surprise at the participation of individual professional groups in the war, such as museum workers; interest in the participation of his/her small homeland in the war. It is also positive that most of the students have changed their attitude towards museums and are planning further visits to museums in order to expand knowledge about the history of the country.

*Research perspectives* consist in a further study of the role of museums in the cultural and historical socialization of students in the context of digital practices used by university museums.

*Keywords:* museums, digitalization, digital practices, students, history, the Great Patriotic War, feat

## Введение

Музеи на протяжении долгой истории человечества рассматривались как толкователи, хранители и трансляторы истории, науки, искусства и культуры последующим поколениям. Погружая посетителей в исторические артефакты и культурные знания, музеи выполняют архиважную функцию по социализации молодого поколения, формируя гражданскую идентичность, соответствующую государственной политике страны по сохранению и поддержке традиционных ценностей и духовности русской культуры.

Одной из главных задач музеев является привлечение в музеи молодого поколения, для чего активно используются возможности цифровых технологий, которые в настоящее время широко практикуются в деятельности современных музеев, что способствуют заинтересованности в посещении музеев представителей поколения Z, для которого «жизнь в цифре» является одним

из элементов повседневной жизнедеятельности. Как отмечают современные исследователи, для поколения зуммеров цифровой метод получения информации становится предпочтительным по сравнению с традиционными способами (Luan, 2022. P. 62).

С непрерывным развитием глобальной сети Интернет, новые технологии органически встроились в музейные практики, что позволило расширить функцию музеев по патриотическому воспитанию молодежи посредством таких видов деятельности, как многообразие моделей коммуникации, использование виртуальных средств для погружения в значимые для нашей истории события, которые позволяют почувствовать сопричастность к данным событиям через индивидуальные и коллективные образовательные истории, вызывающие рефлексию со стороны молодых посетителей музеев.

Анализ работ, посвященных цифровизации музейной деятельности и ее использованию в целях формирования гражданской идентичности, неотъемлемой частью которой является понимание истории страны и ее вклада в общемировую историю, показывает, что, к сожалению, большинство работ касается школьной молодежи подросткового возраста, на периферии научного интереса остается студенческая молодежь, а ведь именно в данном возрасте окончательно формируется система ценностей. В условиях информационной войны, которая ведется странами коллективного Запада по пересмотру истории, сознательного нивелирования подвига нашего народа по освобождению Европы от нацизма, рассмотрение возможности использования цифровых возможностей современных музеев для формирования чувства сопричастности современной студенческой молодежи к своей истории, в том числе к истории Великой Отечественной войны, представляется актуальным и востребованным нашим обществом.

### **Теоретические основы исследования цифровизации деятельности музеев**

Бурное развитие цифровых технологий привело музеи к их активному использованию в своей деятельности, прежде всего для документирования, создания каталогов и менеджмента в работе музеев. Интернет-технологии сделали доступными коллекции музеев для публики посредством онлайн-формата. В последнее десятилетие внимание ученых было обращено не только на применение компьютерных технологий в вышеназванных аспектах, но и на музейные сайты с точки зрения социотехнической перспективы, то есть рассмотрение инновационной музейной деятельности в социальном контексте, используя для этого концепции акторно-сетевой теории (Actor-Network Theory (ANT)), позволяющие понять взаимодействие между технологическими системами и социальным, организационным контентом (в нашем случае музеями) (Park, 2021. P. 242). Акторно-сетевая теория отвергает дуалистические рамки, отделяющие человека и различные музейные объекты, позволяя

исследователям обращаться к ним как к обладающим равной «агентностью», подразумевая, что не человеческие акторы обладают такой же агентностью, как и человек. Символическая граница между людьми и информационными технологиями находится в постоянном «состоянии потока» в широком спектре деятельности современного человека, что позволяет использовать акторно-сетевую теорию для исследования проблем в новом информационном мире. Что касается музеев, то данная теория дает возможность лучше понять интеракцию между социальной организацией (музеем) и технической системой в социальном контексте развития, применения такой системы как инструмента, используемого музеями (Waller, 2016. P. 198).

Темпоральность акторных агентов по отношению к нечеловеческим акторам сопряжена с понятием доступности объектов, учитывая их материальность. Несмотря на то, что физическая сущность артефакта является общей для каждого индивида, который встречается с ним, восприятие данного артефакта является уникальным. Восприятие объектов, которые полезны (интересны) для одного, могут быть «неузнаваемы» для других, при этом возможно, что один артефакт вызовет мультиплицированное восприятие (Leonardi, 2010).

Так, например, айфоны, используемые по всему миру, онтологически могут означать различные вещи для их пользователей, что в принципе проецируется и на музейные объекты. Поэтому акторно-сетевая теория является полезным инструментом в исследовании интеракции между человеческими акторами и акторами цифровых технологий. Особое значение придается тому, как культура «закодирована» в программное обеспечение и какой результат получает публика в конечном итоге. Исследуя историю компьютеризации музеев, Р. Пэрри утверждает, что база данных превратилась в рационализирующую систему, не просто в некий инструмент, но «систему мышления» (Parry, 2007). Исходя из данной идеи, от музеев (их руководства) требуется выстраивание адекватной системы организации коллекций, документирования, онлайн-каталогов и выставок. Как человеческие акторы, музейные профессионалы должны знать и овладеть в полной мере не человеческими акторами (например, данные и технологии) и иметь представление для каких человеческих акторов организуется, проводится то или иное действие музея (например, целевая аудитория).

В нашем случае целевая аудитория это студенческая молодежь, которая не представляет свою жизнь вне цифрового пространства, поэтому она получила название «поколение Z», демографические рамки которой определяются российской социологией годами рождения с 2000 по 2017, а формативный период, когда происходит становление системы ценностных представлений, начинается приблизительно с 2017 г. (Радаев, 2020. С. 46–47), что в принципе коррелирует с выделением данного поколения американскими учеными (Нейл Хау и Вильям Страус). Таким образом, в зону нашего исследования

могут быть включены сегодняшние студенты, проходящие в настоящее время обучение в вузе.

Поколение зумеров, родившееся с «кнопкой в руках», привычно использует «жизнь в цифре», как для образовательных целей, так и для проведения досуга, вследствие чего использование музеями цифровых технологий становится необходимостью, если они хотят привлечь этих молодых людей в свои залы, заинтересовать своими выставками и экспозициями. Одной из главных задач музеев становится пробуждение эмоционального восприятия контента, предлагаемого музеями, что отмечается директором Мультимедиа-артмузея (МАММ) О. Свибловой: «Музей – это пространство, где мы включаем чувственные механизмы» (Свиблова, Шахновская, 2013).

Включение «чувственных механизмов» особенно важно для современной студенческой молодежи, поскольку ее социализация проходит во многом в киберпространстве (киберсоциализация). Как отмечает В. А. Плешаков, «у современной молодежи иначе развиваются интеллектуально-познавательные способности, она по-иному воспринимает окружающий мир, свое место в этом мире по сравнению с “киберстерильными” представителями населения». При этом «речь идет не только о навыках владения современными информационно-коммуникативными технологиями и компьютерной техникой, но и об изменениях фундаментальных духовно-культурных структур понятийного поля и многообразных представлений, мировоззрения» (Плешаков, 2012. С. 45).

В условиях огромного количества различных платформ и сайтов, нацеленных на социализацию молодежи в духе западных ценностей, стремящихся отдалить молодежь от традиционных нравственных ценностей, присущих русской культуре, изменить историческое сознание, в частности принизить роль России в победе над фашизмом, музеи, использующие цифровые технологии, активно вовлекаются в процесс киберсоциализации, превращаясь в один из значимых механизмов патриотического воспитания молодых людей. При этом особенно важным представляется выбор темы, представляемой музеями в киберпространстве, а фокусом темы становится контент подачи истории. Мультимедийные истории отличаются направленностью на целевую группу, для которой они разрабатываются. В случае с современной молодежью мультимедийные проекты должны включать интересный визуальный ряд, сопровождаемый емкими краткими текстами, поскольку молодые люди могут «заскучать» от длительного нарратива и быстро переключиться на более привлекательные платформы. В настоящий период музеи используют различные цифровые проекты, используя креативные подходы. Наиболее часто, по мнению исследователей музеев из Екатеринбурга, мультимедийные проекты строятся по двум сценариям: один большой нарратив, сопровождаемый различными цифровыми приемами (мультимедийная история), или же

несколько небольших нарративов, но тематически близко привязанных друг к другу (мультимедийный проект). При этом обязательным является скрупулезное продумывание представляемого контента, его связи с реальными историческими событиями (Васильева и др., 2018. С. 104).

### **Практическая деятельность музеев в контексте цифровизации**

Внедрение цифровых технологий в работу музеев не является спонтанным, основные виды и формы заложены в правительственных актах и постановлениях. Так, например, еще в 1996 г. был принят Федеральный закон под названием «О Музейном фонде Российской Федерации и музеях в Российской Федерации», в законе прописаны основные требования к музеям по проведению цифровизации, которые потребовали проведения оцифровки всех музейных артефактов и письменных материалов, а затем постановку их на учет в Государственном каталоге Музейного фонда Российской Федерации<sup>1</sup>. Практически все музеи справились с поставленной задачей, сосредоточив в настоящее время свой креативный потенциал на организации интеракции с посетителями с применением цифровых технологий, включая привлечение социальных сетей, создание своих собственных сайтов и платформ, на которых можно не только ознакомиться с различными выставками и экспонатами, но и поучаствовать в мастер-классах, интерактивных дискуссиях, прослушать лекции знаменитых ученых, представить свои собственные экспонаты, собранные в результате волонтерской поисковой деятельности.

О большой работе, которая ведется музеями в области цифровизации, свидетельствует создание «Лаборатории музейного проектирования» в Facebook<sup>2</sup>, где музейные работники могут поделиться своими выполненными и предстоящими проектами. Большую популярность приобрел такой проект, как «Личный кабинет на портале «Культура.РФ» (создан в 2015 г.). Целью данного проекта является свободное участие в нем всех музеев РФ для промоутинга своих достижений, обсуждения возникающих проблем в деятельности музеев, оказания помощи в разработке выставок и различных проектов, а также использования социальных сетей для «отложенных публикаций». Использование социальных сетей позволяет значительно увеличить количество посетителей и популяризировать контент различного рода музеев.

Нельзя не упомянуть и такой проект как «Культурный стриминг», который был запущен в 2017 г. и который сделал возможным прямое подключение к интересным событиям, экскурсиям, дискуссиям, лекциям в режиме реального времени, положив начало становлению музейного маркета мо-

---

<sup>1</sup> Федеральный закон «О Музейном фонде Российской Федерации и музеях в Российской Федерации» от 26.05.1996 N 54-ФЗ (последняя редакция) // СПС «КонсультантПлюс». – URL: [https://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_10496/](https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_10496/) (дата обращения 28.06.2024)

<sup>2</sup> Продукт компании Meta, признана экстремистской организацией, ее деятельность в России запрещена.

бильных приложений. В настоящее время активно используются два таких приложения: платформа «Сторителлинг» и платформа дополненной реальности «Artefact», которые могут использоваться как музеями, так и их посетителями, причем без какой-либо оплаты<sup>1</sup>.

С появлением цифровых платформ изменились, согласно акторно-сетевой теории, наши социальные и технологические связи. Переход общества на платформенно-ориентированное взаимодействие означал для музеев адаптацию к использованию медиаплатформ для поддержания связи с посетителями. Актуальность данного перехода связана, прежде всего, с тем, что музеи стали активно вовлекаться в киберсоциализацию молодежи, что превратило современные музеи в значимый механизм трансляции культуры и истории, сделав их реальными участниками «платформенного общества». Данный тренд является привлекательными для молодежи поколения Z, которая с большим энтузиазмом воспринимает информацию визуального интерактивного характера. Современный исследователь деятельности музеев О. В. Шлыкова отмечает, что «музей как “коллективный разум” использует не просто новые технологии (воспроизведение изображений, распознавание лиц, конструктор сайтов и приложений), но и открывает новые возможности для того, чтобы работать с аудиторией и делиться знаниями как в Интернете, так и в самом музее» (Шлыкова, 2022. С. 122).

### **Результаты участия студентов в мультимедийном проекте музеев России**

22–24 апреля 2024 г. был осуществлен мультимедийный Федеральный проект, посвященный памяти участников Великой Отечественной войны, под названием «Музеи России – хранители будущего», который, используя различные технологические возможности, представил проект, объединенный одной идеей, включающей сочетание нескольких историй, объединенных одной темой. Всего в проекте приняло участие 102 музея из 74 городов, сел и станций России. О данном масштабном мероприятии было сообщено студентам первого курса факультета геологии, газа и нефтегазовой деятельности ЮРГПУ (НПИ) им. М.И. Платова и предложено на добровольной основе принять в нем участие. Изначально изъявили желание принять участие 57 студентов, однако из-за различных причин полностью все четыре дня участвовал 31 человек. В качестве примера организованных музеями мероприятий приведем наиболее заинтересовавшие студентов (табл. 1).

Чтобы представить рефлексию студентов после участия в вышеназванных мероприятиях, организованных музеями, расположенными в различных регионах России, им было предложено написать эссе, в которых нужно было

<sup>1</sup> О результатах проекта «Культурный стриминг» за 2017 год см.: URL: <https://musicseasons.org/samoj-aktivnoj-ploshhadkoj-po-kolichestvu-translyacij-i-prosmotrov-stal-kafedralnyj-sobor-petra-i-pavla> (дата обращения: 28.06.2024)

**Таблица 1**  
Перечень мероприятий, проводимых музеями-участниками, их цели и формы проведения в рамках проекта «Музеи России – хранители будущего»

Дата	Название музея	Мероприятие	Цель проведения мероприятия	Форма проведения мероприятия (использованные цифровые технологии)
22.04.2024	Муниципальное бюджетное учреждение культуры «Краеведческий музей г. Юрги»	Демонстрация фильма «Улица героя»	Ознакомление студентов с малоизвестной страницей ВОВ	Просмотр фильма в онлайн-режиме
–	ГБУК ГО «Тверской государственный объединенный музей»	«Бил он рыцарей-тевтонцев, бил он шведов на Неве» Интерактивное занятие к 800-летию Александра Невского	Расширение знаний об истории государства	Интерактивное групповое обсуждение в режиме онлайн
–	РМКУ «Кольванский краеведческий музей»	«Девушка наша проходит в шинели». Демонстрация эпизодов и материалов ВОВ, отображающих вклад женщин в победу над нацизмом	Обогащение представления о роли женщины в годы ВОВ у студентов	Просмотр документального фильма в режиме онлайн
–	Военно-медицинский музей МО РФ	Видеоэкскурсия по «Музею военно-медицинской службы Красной Армии». Видеоэкскурсия по выставке «Музейщики на фронте»	Расширение знаний о вкладе различных профессий в дело Великой победы	Видеоэкскурсия с использованием мультимедийных средств
–	ГБУК АО «Вельский краеведческий музей имени В. Ф. Кулакова»	«Вспомяная дни войны». Музейная театрализация рассказывает о трех девушках-вельчанках – участницах Великой Отечественной войны. «Живые картины прошлого» Музейная театрализация об истории тылового города Вельска и судьбы вельчан – участников войны	Обогащение представления об единстве народа в годы ВОВ для достижения победы	Театрализация с применением мультимедийных средств

	Литературно-краеведческий музей им. В. Я. Шишкова	Короткометражные фильмы о войне 1. «Женщины отремевшей войны» 2. «Солдаты Буга. Сыны Севера на защите Отечества» 3. Имя твоё бессмертно 4. «Человек большого полета» 5. «Бессмертный полк»	Привитие чувства гордости за свою родину, за подвиги ее сынов и дочерей	Просмотр короткометражных фильмов в режиме онлайн
	МБУК «Историко-краеведческий музей Песчанокоского района»	Фрагменты экспозиций «Память» и «Баллада о зенитчицах»	Формирование понимания о вкладе каждого российского человека в Великую победу	Онлайн экскурсия
	ФГБУК «Государственный центральный музей имени А. А. Бахрушина»	«Дневники фронтовых бригад»	Показ единства различных профессий в деле борьбы с фашизмом	Посещение интерактивной выставки
	МАУ «Музей истории города Улан-Удэ»	«Салют, Победа» Тематическая экскурсия	Погружение в забываемые дни ВОВ и празднования ее окончания	Интерактивная передача, включающая онлайн-просмотр и онлайн-обсуждение «Салют, Победа»
	МУК «Историко-мемориальный музей-заповедник "Подолье"»	«Идут подольские курсанты»	Воспитание уважения и гордости к профессиональным военным	Интерактивная передача
	Историко-этнографический музей-заповедник «Шушенское»	Виртуальные выставки, сюжеты и флешмобы музея-заповедника «Шушенское» 1. Видеосюжет «Я шлю тебе письмо из сорок пятого...» 2. Виртуальная выставка «Треугольники судьбы» 3. Виртуальная выставка «Цена Победы. Документы войны» 4. Виртуальный флешмоб «Бессмертный полк» 5. Мастер-класс «Треугольники судьбы»	Развитие уважения, гордости и интереса к истории страны во время ВОВ	Виртуальные выставки, участие во флешмобах музея, интерактивный мастер-класс

постараться показать, какое из посещенных мероприятий показалось им наиболее интересным, что нового, связанного с историей Великой Отечественной войны, они узнали, какой эмоциональный отклик вызвало у них участие в четырехдневном «марафоне» по музеям.

Анализ содержания эссе, написанных студентами, показал:

1. Современные студенты воспринимают музеи через призму эмоций, что подтверждается следующими выражениями: *«оставило в моей душе неподдельные чувства»*; *«вдохновляться произведениями искусства»*; *«получил массу положительных эмоций и знаний»*; *«почувствовал на себе дух патриотизма и героизма»*; *«услышал удивительную историю»*.

2. Участие в проекте вызвало у всех участников ощущение сопричастности к истории страны через выражение уважения к участникам Великой Отечественной войны: *«просмотр видеоматериалов оставил в моей душе неподдельные чувства уважения к тем, кто строил и защищал этот город, к тем, кто отстаивал свою родину в трудные времена»*; *«данный проект позволяет узнать молодежи об истории нашего народа, о славных подвигах наших предков и о цене победы, которую мы достигли невероятными усилиями»*; *«этот ролик не только позволил мне окунуться в историю и узнать о важной части жизни людей во время войны, но и вызвал у меня глубокое уважение к тем, кто писал и получал такие письма»*; *«это возможность почувствовать на себе дух патриотизма и героизма, который сделал нашу страну сильной и непобедимой»*; *«музей пропитан духом патриотизма, памятью об ужасных событиях того времени, героизмом и поступками простых людей, которые стояли за свою страну»*.

3. Привлекательность того или иного музея и эмоциональный отклик на материал, представленный в проекте, связан для ряда студентов с тем, что он отображает вклад их малой родины в великую победу: *«этот музей – это не просто хранилище артефактов, но и место, где каждый может найти кусочек себя в богатой истории Улан-Удэ»*; *«этот музей поразил меня своим богатым и разнообразным экспонатом, который охватывает историю и культуру Ростовской области»*; *«Данный проект позволяет узнать молодежи об истории нашего народа, о славных подвигах наших предков и о цене победы, которую мы достигли невероятными усилиями. Война не щадит никого. И данный проект будет хорошим напоминанием потомкам о том, что какой ценой ковалась победа»*.

4. Студенты очень высоко оценили отдельные истории, показавшие подвиги малоизвестных имен – участников ВОВ, мужество и самоотверженность которых вызвали восхищение: *«эти два брата, жившие в городе Ставрополе, прошли через огонь и воду, чтобы защитить свой родной край от врагов и террористов»*; *«Музей пропитан духом патриотизма, памятью об ужасных событиях того времени, героизмом и поступками простых людей, ко-*

торые стояли за свою страну»; «Мне отчетливо показали сапоги солдата, хранившиеся в этом музее. В музее висели портреты солдат, будто молодые лица наблюдали за мной, провожая взглядами на свои последние метры. Я почувствовал, как сердце сжалось от тяжести и жестокости тех времен».

5. Истории, представленные в виде фильмов, онлайн-экспозиций, интерактивных дискуссий, связанные с ролью женщин в ВОВ, оказались для многих студентов настоящим открытием: «в доказательство своей точки зрения хочу привести в пример трансляцию, посвященную судьбе солдатской матери Елены Кузьминичны Кузьменко, из этого фильма я понял, какие были отважные женщины, без них бы мы не победили»; «Этот видеоролик не только повествовал о судьбах людей в ВОВ, но и вызвал у меня глубокие чувства. Эхо войны все еще живет в наших душах. Из этого фильма я понял, какие были отважные женщины, без них бы мы не победили. Им приходилось носить снаряды, ходить в разведку, лечить раненых. Я узнал об этом именно из фильма, в котором показывали награды и медали женщин. Борьба советских женщин навсегда останется на страницах истории».

6. Неподдельный интерес вызвал у студентов материал, посвященный вкладу различных профессионалов в достижение победы, что сконцентрировано в следующих словах: «Во время онлайн-конференции я услышал удивительную историю по спасению музейной коллекции во время ВОВ. Этот поступок музеологов явился примером настоящего героизма и патриотизма. Я задумался о том, как война меняет судьбы людей. Сотрудники музея, привыкшие к спокойной и размеренной жизни, оказались в экстремальных условиях. Они не сдались, они выполнили свою задачу стойко по сохранению культурного наследия. Хочу отметить, что я был поражен тем, насколько хрупка культура может быть перед лицом войны. Уникальные объекты могут быть разрушены в одночасье. Но только благодаря самоотверженности и храбрости музейное наследие было спасено и сохранено. Я рад, что узнал эту историю. Она помогла мне понять, как важно сохранять память прошлого и ценить культурное наследие своей страны».

7. Значимым представляется то, что студенты после участия в проекте нацелены на дальнейшее изучение истории своей страны и хотят поделиться своими впечатлениями с друзьями: «Именно музей поведал мне о ходе событий ВОВ. Я рекомендую каждому посетить этот музей вживую, чтобы понять и ценить подвиг отважных людей»; «Посещение этого музея стало для меня настоящим открытием, я получил массу положительных эмоций и знаний. Я обязательно посетю его очно, чтобы глубже ознакомиться с историей региона и его культурным наследием»; «Я рад, что узнал эту историю. Она помогла мне понять, как важно сохранять память прошлого и ценить культурное наследие своей страны. Я определенно расскажу своим друзьям и семье о подвиге сотрудников Историко-литературного музея города Пушкина».

8. Участие в проекте показало студентам значимость музеев для изучения истории и культуры своей Родины: *«Неудивительно, что музей является хранилищем культуры, мудрости и знаний. Посещая музеи, человек развивает свое воображение. Цель музеев – дать будущим поколениям представление о предках и событиях. Я решил поучаствовать в этом проекте, потому что это поможет мне лучше понять историю моей страны, найти что-то новое и порефлексировать о прошлом моей великой Родины»; «Музеи – это не просто поездка в прошлое, это возможность почувствовать на себе дух патриотизма и героизма, который сделал нашу страну сильной и непобедимой»; «Музеи – это место, где история, культура и искусство оживают перед глазами посетителей. Музеи являются не только хранилищем ценных экспонатов, но и настоящими источниками знаний и вдохновений»; «В наш быстрый, стремительный век – век информации, во время, переполненное новостями, глобальными событиями мирового и локального значения, особую ценность в вопросе нравственного воспитания молодежи приобретает возможность окунуться в памятные события прошлого, которые хранят для нас музеи».*

9. В некоторых эссе считаются «рекомендации» музеям со стороны студентов: *«Чтобы музеи продолжали оставаться актуальными и привлекательными, им необходимо постоянно совершенствоваться. Важно создавать интерактивные экспозиции, проводить мастер-классы и тематические выставки, чтобы привлечь новое поколение посетителей»; «Вот в этом проекте я поучаствовал с удовольствием, все сделано не скучно, хорошо сочетаются фильмы, интерактив, в один день можно ознакомиться с разными выставками. Побольше бы таких проектов, только надо не на четыре дня растягивать, а лучше, может, один раз в месяц один музей, в другой еще один»; «слишком перегрузился материалом, на третий день прямо выгорел, как-то всего слишком много».*

### **Заключение**

Цифровые практики, используемые современными музеями, являются привлекательными и мотивирующими студентов поколения Z к посещению музеев, поскольку их социализация во многом происходит в киберпространстве, ставшим для них опривыченным местом обучения и проведения досуга, и не вызывает отторжения по сравнению с более старшими поколенческими группами.

Анализ рефлексии студентов ЮРГПУ (НПИ) на участие в мультимедийном Федеральном проекте памяти, посвященном участникам ВОВ, «Музеи России – хранители будущего», выраженный ими в форме эссе, показал, что студенты лучше узнали некоторые эпизоды ВОВ, получили представление о вкладе различных регионов России и представителей многочисленных профессий в дело победы над фашизмом. Эмоциональный отклик вызвали у

студентов мероприятия, раскрывающие роль женщин в ВОВ, как непосредственно на фронте, так и в тылу; истории конкретных героев войны, ранее незнакомые студентам, их подвиги вызвали у студентов чувство восхищения и дали представление о тяжком и долгом пути, который прошел наш народ в годы жестокой, но справедливой войны.

Участие в проекте также явилось мотиватором для дальнейшего посещения музеев и вызвало желание продолжить более тщательно изучать историю нашего государства, ощутить свою сопричастность с историей России.

Опыт участия в проекте также показал, что включение преподавательского состава высшего учебного заведения в воспитательную работу вуза, в частности, в привлечение студентов к посещению музеев, может способствовать гражданскому и патриотическому воспитанию молодежи, что соответствует требованиям, предъявляемым на государственном уровне к деятельности современных вузов.

#### Список источников

Музей в цифровую эпоху: Перезагрузка / Васильева П. О., Качуровская Д. В., Михайлова А. В., Феоктисова С. Э. – Екатеринбург: Издательские решения, 2018. – 124 с.

Плешаков В. А. Киберсоциализация человека: от Homo Sapience'a до Homo Cyberus'a / В. А. Плешаков. – Москва: Прометей, 2012. – 45 с.

Радаев В. В. Раскол поколения миллениалов: историческое и эмпирическое обоснование. (первая часть) / В. В. Радаев // Социологический журнал. – 2020. – № 3. – С. 30–63.

Свиблова О. Что творится в музеях? / О. Свиблова, Ю. Шахновская // The Village. – 2013. – URL: <http://www.the-village.ru/village/city/teatalks/128727-museums> (дата обращения: 15.05.2024).

Шлыкova О. В. Динамика культурных практик в современном музее / О. В. Шлыкova // Художественное образование и наука. – 2019. – № 3. – С. 118–123.

Leonardi P. Digital Materiality? How Artifacts Without Matter, Matter / P. Leonardi // First Monday. – 2010. – No. 15(6). – URL: <https://firstmonday.org/article/view/3036/2567> (дата обращения: 15.05.2024)

Luan M. Exploration of Yantai Natural Museum in the Collection and Digitization of Exhibits / M. Luan // Cultural Relics Identification and Appreciation. – 2022. – No. 7. – P. 61–64. – DOI: 10.20005/j.cnki.issn.1674-8697.2022.07.016.

#### References

Vasil'yeva P. O., Kachurovskaya D. V., Mikhaylova A. V., Feoktissova S. E. Museum in the digital epoch: reboot. *Ekaterinburg: Izdatel'skiye resheniya = Yekaterinburg: Publishing Solutions*. 2018. 124 p. (In Russ.).

Pleshakov V. A. Cybersocialization of a human: from Homo Sapience' up to Homo Cyberus'. *Moskva: "Prometey" Izdatelstvo = Moscow: Prometheus Publishing House*. 2012; 45 p. (In Russ.).

Radaev V. V. The Divide among the Millennial Generation: Historical and Empirical Justifications. (Part one). *Sociologicheskij zhurnal = Sociological Journal*. 2020; 3: 30-63 (In Russ.).

Sviblova O., Shakhnovskaya Yu. What is happening in museums? *The Village*. Available from: <http://www.the-village.ru/village/city/teatalks/128727-museums> [Accessed 15 May 2024].

Shlykova O. V. Modern museum cultural dynamics. *Khudozhestvennoye obrazovaniye i nauka = Art education and science*. 2019; 3: 118-123 (In Russ.).

Leonardi P. 'Digital Materiality? How Artifacts Without Matter, Matter', *First Monday*. 2010; 15 (6). Available from: <https://firstmonday.org/article/view/3036/2567> [Accessed 15 May 2024].

Luan M. Exploration of Yantai Natural Museum in the Collection and Digitization of Ex-

Park J. An Actor-Network Perspective on Collections Documentation and Data Practices at Museums / J. Park // *Museum and Society*. – 2021. – No. 19. – P. 237-251.

Parry R. Recoding the Museum: Digital Heritage and the Technologies of Change / R. Parry. – London: Routledge, 2007.

Waller L. Curating Actor-Network Theory: Testing Object-oriented Sociology in the Science Museum / L. Waller // *Museum & Society*. – 2016. – No. 14 (1). – P. 193-206.

hibits. Cultural Relics Identification and Appreciation. 2022; 7: 61–64. DOI: 10.20005/j.cnki.issn.1674-8697.2022.07.016.

Park J. An Actor-Network Perspective on Collections Documentation and Data Practices at Museums. *Museum and Society*. 2021; 19: 237-251.

Parry R. Recoding the Museum: Digital Heritage and the Technologies of Change. *London: Routledge*. 2007.

Waller L. Curating Actor-Network Theory: Testing Object-oriented Sociology in the Science Museum. *Museum & Society*. 2016; 14 (1): 193-206.

**Для цитирования:** Сусименко Е. В., Гринберг Г. П. Формирование сопричастности к истории страны студенческой молодежи посредством цифровых практик современных музеев // *Гуманитарий Юга России*. – 2024. – Т. 13. – № 4 (68). – С. 165–178.  
DOI 10.18522/2227-8656.2024.4.12  
EDN LXOFSB

#### **История статьи:**

Поступила в редакцию – 04.06.2024

Одобрена после рецензирования –  
18.07.2024

Принята к публикации – 19.07.2024

#### **Сведения об авторах**

##### **Сусименко Елена Владимировна**

Доктор философских наук, профессор, заведующая кафедрой «Иностранные языки», Академия социальных исследований и гуманитарного развития Южно-Российского государственного политехнического университета (НПИ) им. М.И. Платова  
SPIN-код: 7112-8390  
AuthorID: 445931  
*lesusima@yandex.ru*

#### **Information about authors**

##### **Elena V. Susimenko**

Doctor of Philosophy, Professor, Head of the Department “Foreign Languages”, Academy of Social Research and Humanitarian Development, Platov South-Russian State Polytechnic University (NPI)  
*lesusima@yandex.ru*

##### **Гринберг Галина Павловна**

Кандидат социологических наук, ассистент кафедры социальных и гуманитарных наук Академии социальных исследований и гуманитарного развития Южно-Российского государственного политехнического университета (НПИ) им. М. И. Платова  
SPIN-код: 3322-6175,  
AuthorID: 875601  
*galusya92120109@rambler.ru*

##### **Galina P. Grinberg**

Candidate of Sociological Sciences, Assistant of the Department of Social and Humanitarian Sciences of the Academy of Social Research and Humanitarian Development, Platov South-Russian State Polytechnic University (NPI)  
*galusya92120109@rambler.ru*

*Авторы внесли эквивалентный вклад в подготовку публикации.*

*У авторов нет конфликта интересов для декларации.*