

DOI: 10.31866/2410-1311.42.2023.293806

УДК 004:316.7-056.26

**ЦИФРОВА ІНКЛЮЗІЯ В КУЛЬТУРНИХ ІНДУСТРІЯХ:
ЗНАЧЕННЯ, ПОТЕНЦІАЛ І МОЖЛИВОСТІ****Ірина Швець**

Асистент,

Київський національний університет

культури і мистецтва,

Київ, Україна

ORCID: 0000-0002-3761-3332

e-mail: irynashvets82@gmail.com

Для цитування:

Швець, І. (2023). Цифрова інклюзія в культурних індустріях: значення, потенціал і можливості.

Питання культурології, 42, 328–337. doi: <https://doi.org/10.31866/2410-1311.42.2023.293806>

Мета статті — розкрити значення, потенціал і можливості цифрової інклюзії в культурних індустріях. Для досягнення поставленої мети було застосовано діалектичний метод, необхідний для здійснення культурологічних досліджень, а також загальнонаукові методи аналізу та синтезу. *Результати дослідження*. Акцентовано, що взаємозв'язок між цифровими технологіями, інноваціями та різноманітністю в культурних і креативних індустріях є вкрай важливою темою дослідження, зважаючи на значущість онлайн-каналів для залучення аудиторії у постпандемічний період і надалі. Зазначено, що однією з незаперечних переваг цифрових технологій є їхній потенціал щодо розширення інклюзивності у сфері культури і мистецтва через надання людям можливості насолоджуватися контентом і враженнями, до яких вони не можуть отримати безпосередній доступ. Наголошено, що культурні інституції мають орієнтуватися в рівні опанування цифрових технологій членами своєї громади, спільноти, цільової аудиторії тощо, бути обізнаними з інтересами, потребами та перешкодами на шляху залучення до культури та мистецтва онлайн, тобто бути інклюзивними усюди, де це потрібно. *Наукова новизна* одержаних результатів полягає в з'ясуванні значення (сприяння ширшому залученню людей з різним рівнем цифрових навичок до цифрових технологій), потенціалу (посилення залученості до сфери мистецтва та культури) та можливостей (максимізація соціальної користі від залучення до мистецтва та культури) цифрової інклюзії в культурних індустріях. *Висновки*. Підсумовано, що культурні інституції мають усвідомити, як цифрові послуги можуть використовуватися для сприяння однаковому доступу до мистецтва та культури, і взяти на себе стратегічне зобов'язання щодо впровадження інклюзивних цифрових технологій у свою діяльність.

Ключові слова: інклюзія; цифрові технології; інтернет; культурні індустрії; культурні інституції; мистецтво; культура

Вступ

Культурні та креативні індустрії, до яких заведено зараховувати мистецтво та ремесла, рекламу, дизайн, розваги, архітектуру, книги, медіа і навіть застосунки, є важливим чинником прискорення не просто соціокультурного розвитку, а поступу людства загалом. Вочевидь, культура є вагомим складником сталого розвитку та джерелом ідентичності, інновацій і творчості як для окремих індивідів, так і для спільнот, а також, володіючи значною немонетарною цінністю, вона сприяє інклюзивному і сталому соціальному зростанню, діалогу та взаєморозумінню між людьми. На цю обставину було звернено увагу ще у 2004 році в одному зі звітів Програми розвитку ООН, в якому наводяться аргументи на користь поваги до різноманітності та розбудови більш інклюзивних суспільств за допомогою політики, що визнає культурні відмінності та багатокультурні перспективи (Human Development Report, 2004). Утім ще тривалий час дисципліни STEM у більшості національних систем інновацій і відповідної інноваційної політики були (на жаль, й досі залишаються) панівними (Jaaniste, 2009).

Сьогодні креативні індустрії є однією з найбільш динамічних сфер світової економіки, що надає нові можливості країнам для швидкого переходу до галузей світової економіки, що розвиваються. За даними ЮНЕСКО, частка культури та творчості у світовому валовому внутрішньому продукті становить 3,1%, а частка усієї зайнятості — 6,2% (Portolés, 2022). Експорт товарів і послуг, які належать до сфери культури, збільшився вдвічі з 2005 року та досяг \$ 389,1 млрд у 2019 році (Portolés, 2022). Креативна економіка є одним із наймолодших і водночас найбільш уразливих секторів у світі через недооцінювання значення, ролі культури та незначні державні та приватні інвестиції у сталий розвиток: лише у 13% національних оглядів (Portolés, 2022) про стан реалізації «Порядку денного на період до 2030 року» (United Nations, 2015) визнають її внесок. Розвинені країни натомість лідирують у торгівлі культурними товарами та послугами — на їхню частку припадає 95% загального експорту культурних послуг (Portolés, 2022).

Пандемія COVID-19, з одного боку, призвела до того, що культурний і творчий сектори опинилися серед найбільш постраждалих (лише у 2020 році було втрачено понад 10 млн робочих місць) (Portolés, 2022), а також змусила усвідомити, що жодна країна самотужки не в змозі забезпечити захист і заохочення різноманітності на своїй території. З іншого боку, пандемія стала потужним каталізатором, який спонукав багато культурних інституцій і митців до активного використання можливостей цифрових технологій. Тож взаємозв'язок між цифровими технологіями, інноваціями та різноманітністю в культурних і креативних індустріях є вкрай важливою темою дослідження, зважаючи на значущість онлайн-каналів для залучення аудиторії у постпандемічний період і надалі. Адже цифрові технології впливають на творчий процес, пропонуючи користувачам/споживачам можливість стати набагато активнішими учасниками виробничого процесу, а також безліч способів розповсюдження та продажу творчого контенту, який можна диференціювати залежно від сегмента ринку чи навіть окремої людини.

■ Аналіз попередніх досліджень

Переважає більшість наукових робіт, присвячених інклюзії, підготовлена в межах педагогічних наук. Зокрема, теоретичні та практичні засади інклюзивної освіти викладено в монографічному дослідженні А. Колупаєвої та О. Таранченко (2016); роль інклюзивної культури в освітньому середовищі досліджували О. Мельничук та Н. Ярошук (2022). Серед розвідок культурологічного спрямування варто зазначити статтю Р. Мохнюка (2022), в якій узагальнено сучасні інклюзивні практики в контексті культуротворчого чинника розвитку громадянського суспільства, а також окреслено проблеми у цій царині. Зокрема, автор звертає увагу на необхідність «налагодження взаємозв'язку та синергії державних і недержавних інституцій в інклюзивному та безбар'єрному просторі»; «встановлення діалогу між учасниками інклюзивного процесу»; «використання іміджетворчих інструментів з метою популяризації інклюзії в інформаційному просторі України»; застосування кластерного підходу до організації інклюзивних проєктів (Мохнюк, 2022, с. 182–183). У статті Г. Лещук (2021) обґрунтована кореляція між інклюзивною комунікацією та інклюзивною культурою; «виокремлені базові принципи інклюзивної комунікації (рівноцінна важливість інформаційної та фізичної доступності послуг для людей з потребою підтримки комунікації; різноманітність видів підтримки комунікації, що потребує диференційованого та індивідуального підходу; двосторонній характер процесу комунікації; гнучкість інклюзивної комунікації; ефективність інклюзивної комунікації на основі охоплення якнайбільшої кількості людей з різними потребами підтримки комунікації; залежність результату від поступових, а не радикальних змін)» (с. 364). Кращі практики інклюзії в музеях схарактеризовані у праці М. Ясеновської та О. Зіненко (2020). Зокрема, автори вивчали такі питання, як: організаційна політика музеїв щодо інклюзивності; фізична доступність музеїв та експозицій; інформаційна доступність музеїв і програм; доступність контенту експозицій; інклюзивна компетентність персоналу музею; сталість інклюзивних процесів у музейних просторах. Отже, попри висвітлення окремих питань інклюзії в межах культурології, значення, потенціал і можливості цифрової інклюзії в культурних індустріях залишаються чітко не з'ясованими.

■ Мета статті

Мета статті — розкрити значення, потенціал і можливості цифрової інклюзії в культурних індустріях.

■ Результати дослідження

Однією з незаперечних переваг цифрових технологій є їхній потенціал щодо розширення інклюзивності у сфері культури і мистецтва через надання людям можливості насолоджуватися контентом і враженнями, до яких вони не можуть отримати безпосередній доступ. Наприклад, надання цифрових послуг потенційно може зменшити так звану географічну нерівність у наданні послуг; знизити вартість участі для людей, які перебувають у фінансово вразливому становищі; надати «безпечний простір» для людей, яким не вистачає впевненості у тому, щоб займатися мистецтвом та брати участь у культурних заходах. Надання циф-

рових послуг також може підвищити соціальну користь від мистецтва та культури для здоров'я і добробуту суспільства, натомість люди, які найбільше цього потребують, якраз обмежені у цьому. Наприклад, людині з обмеженими можливостями може бути важко безпосередньо брати участь у яких-небудь заходах через відсутність доступу до місця проведення, або людина із психічним захворюванням може почуватися некомфортно в оточенні багатьох людей. Тож надання цифрових послуг дає змогу розширити користь від мистецтва та культури. Однак, попри ці потенційні й очевидні переваги, використання цифрових технологій у секторі культури та мистецтва також може посилити нерівність: у багатьох країнах світу, і навіть розвинутих, спостерігається цифровий розрив між тими, хто не має доступу, навичок, мотивації чи впевненості у доступі до інтернету («цифрові виключені»), і тими, хто має («цифрові включені») (Yates et al., 2020). Однією з причин такої ситуації є те, що інклюзивні цифрові технології не повністю впроваджені у всьому секторі та можуть посилювати цифровий розрив. Наприклад, 33% мешканців Великої Британії протягом перших шести місяців пандемії дивилися виставу або захід онлайн, 15% здійснювали віртуальний тур, 15% переглядали культурні колекції чи архіви, 9% брали участь в інтерактивних заходах (The Audience Agency, 2020). З високою мірою вірогідності можна стверджувати, що ці ж люди були активно залучені до мистецтва та культури і до COVID-19.

Результати опитування населення міста Києва під час COVID-19 у 2020 році свідчать, що карантин вплинув на киян неоднозначно: 66% відповіли, що почали більше читати, 30% — дивитися кіно або серіали. Водночас лише 4% серед опитаних киян відвідували онлайн музеї та виставки; 3% респондентів переглядали онлайн-вистави (театральні, циркові та ін.); 4% — дивилися онлайн-концерти; 13% опитаних почали частіше спілкуватися з друзями телефоном чи онлайн; 11% — більше часу проводили у соцмережах (рис. 1).

Розподіл відповідей на питання: «Як змінилися ваші культурні практики та дозволля ЗА ЧАС КАРАНТИНУ?»



Рис. 1. Результати опитування населення міста Києва (2020 р.)

Джерело: (Чупрій & Настояща, 2020, с. 59).

Отже, вкрай важливо забезпечити такий підхід, щоб використання цифрових технологій у секторі культури та мистецтва не посилювало цифровий розрив. Наразі багато культурних інституцій у всьому світі надають високоякісний, інклюзивний цифровий досвід, розроблений з урахуванням цифрового розриву, створюючи онлайн-контент, однаково доступний і який збагачує всіх учасників, незалежно від їхнього рівня цифрового доступу, навичок чи цифрової мотивації/ впевненості у собі. Ознайомлюючи людей із цифровими технологіями, культурні інституції також відіграють важливу роль у забезпеченні того, щоб перший онлайн-досвід людини з мистецтвом і культурою був позитивним, адже саме він може сформувати сприйняття людиною цифрових технологій загалом. У широкому контексті культурні інституції відповідальні за надання цифрових послуг такої якості, щоб вони були «цифровими» за замовчуванням (Heselerwood & Pritchard, 2019), а це означає, що надання цифрових послуг має бути однаково доступне та корисне для всіх, незалежно від рівня опанування цифрових технологій.

Залученню аудиторії/учасників до культурного процесу онлайн може стати на заваді їхня «відсутність» в інтернеті, через що вони не знатимуть про події, про які повідомляється лише онлайн. Або якщо споживач користується лише соціальними мережами та розважальними медіа, він, ймовірно, пропустить повідомлення, поширювані за межами цих каналів. Серед інших причин — відсутність пристрою для підключення до інтернету, або ситуація, коли взаємодія з мистецтвом в інтернеті потребує високого рівня цифрового доступу. Для осмисленої участі в культурному процесі онлайн необхідне швидкісне підключення до інтернету, що забезпечує обробку великих обсягів даних (наприклад, потокову передачу); пристрій для платформи надання цифрових послуг, наприклад, через Zoom складніше взаємодіяти на мобільному телефоні, ніж за допомогою настільного комп'ютера, ноутбука або планшета; пристрій, який захоплює повну участь і залученість, наприклад, молодь може вважати роботу за ноутбуком надто формальною. Якщо людина не може дозволити собі доступ до отримання досвіду онлайн, це теж є перешкодою залучення аудиторії/учасників до культурного процесу онлайн. Йдеться про те, що початкові витрати на участь є перешкодою для доступу до мистецтва та культури онлайн для людей, які перебувають у фінансово вразливому становищі. Наприклад, кількість безплатного контенту, доступного в інтернеті, значно збільшилася у період пандемії COVID-19, але ця ситуація може змінитися, оскільки культурні інституції намагатимуться відновити втрачені доходи, а отже, доступ до мистецтва та культури онлайн може стати вільним не для всіх, або взагалі недоступним.

Варто також зауважити, що онлайн-контент і надання цифрових послуг у секторі мистецтва та культури не настільки доступні, наскільки могли б бути. Це зумовлює ризики для позбавлення певних груп людей можливості займатися мистецтвом і культурою в інтернеті, зокрема людей з нижчим рівнем грамотності, з обмеженими можливостями або порушеннями (Stone et al., 2020). Наприклад, деякі онлайн-заходи та шоу рідко, якщо взагалі коли-небудь, стають доступними, інша проблема — колір тексту, макет вебсайту та графіка можуть відіграти свою роль у тому, що онлайн-інтерфейси стають незручними та недо-

ступними для людей з обмеженими можливостями. Тобто йдеться про те, що певна діяльність чи певний досвід в інтернеті не призначений для доступності.

Щоб займатися мистецтвом і бути долученим до культури в інтернеті, людям слід мати цифрові навички, необхідні для участі в конкретній діяльності або досвіду, наприклад, можливість використання тієї чи іншої платформи. Тож деяким організаціям доводиться витратити значну кількість часу на навчання людей цифрових навичок. Крім відсутності, або низького рівня цифрових навичок, у користувачів може не бути мотивації чи елементарної впевненості у собі, щоб долучитися до мистецтва та культури в інтернеті. У цій ситуації, з одного боку, людям необхідно подолати ці перепони, а з іншого, організації також мають докласти зусиль, щоб спонукати людей, причому на постійній основі, до участі в інтернеті. Важливе значення має й забезпечення безпеки, реалізацію заходів якої ускладнює формат надання цифрових послуг.

Організації, які надають «спільний досвід» (наприклад, завдяки інтерактивному контенту), підтримують двосторонню взаємодію з аудиторією, що дає змогу адаптувати надання послуг відповідно до оточення цифрових навичок та середовища учасника. За такої умови може бути складно забезпечити цікавий досвід, коли глядачі чи учасники мають різні рівні навичок, мотивації, впевненості та підтримки. Організації, які надають «досвід перегляду», можуть мати менше можливостей для підтримання двосторонньої взаємодії з аудиторією. «Досвід перегляду» часто надається «згори донизу», і організація може бути менш обізнана щодо контексту, в якому аудиторія взаємодіє з її контентом. Крім того, варто враховувати, що доступ до відповідних технологій мають далеко не всі люди, як і, власне, культурні інституції, що потребує значних капіталовкладень. У разі культурних інституцій йдеться про такі цифрові ресурси для надання інклюзивного онлайн-досвіду, як, наприклад, платформа вебсайту, яка підтримує доступний дизайн або технологію, що забезпечує адаптацію для людей з обмеженими можливостями чи порушеннями. Також для підтримки активної цифрової присутності потрібен величезний обсяг роботи, включаючи рекламний досвід; управління продажем квитків чи реєстрацією учасників; підтримку присутності в соціальних мережах; підтримку сайту в актуальному стані тощо. Це може стати складним завданням для співробітників культурних інституцій, які, можливо, поєднують цей вид роботи зі створенням художнього та культурного контенту, а також наданням підтримки користувачам/учасникам. Співробітникам культурних інституцій також потрібні навички для надання не просто онлайн-послуг, а інклюзивного досвіду в інтернеті, щоб гарантувати, що цифрове надання послуг не посилює цифровий розрив.

Отже, щоб досягти успіху в заохоченні аудиторії/учасників до участі в мистецтві та культурі в інтернеті, культурним інституціям варто вміти виявляти цифрові бар'єри, з якими стикаються ці аудиторії/учасники, та сприяти їх подоланню — або через надання безпосередньої підтримки, або завдяки співпраці із партнерською організацією для надання підтримки тощо. Культурні інституції повинні орієнтуватися в рівні опанування цифрових технологій членами своєї громади, спільноти, цільової аудиторії тощо, бути обізнаними з інтересами, потребами та перешкодами на шляху залучення до культури та мистецтва онлайн, тобто

бути інклюзивними усюди, де це потрібно. Для забезпечення цифрової інклюзії культурним інституціям варто особливу увагу звернути на: 1) канали інформування про заходи/можливості участі цільової аудиторії/учасників, не підключених до мережі та обмежених користувачів; 2) рекламування заходів/можливості участі через офлайн- та онлайн-канали (соціальні мережі та розважальні медіа), які з більшою ймовірністю використовуватимуть обмежені користувачі; 3) практичну підтримку людям, які не мають підключення до інтернету або пристрою; 4) міру збагачення аудиторії/учасників заходами/можливістю участі, незалежно від їхнього пристрою чи швидкості інтернету; 5) наявність можливості надання дешевого (або безплатного) способу взаємодії в інтернеті для людей, які перебувають у скрутному фінансовому становищі; 6) потребу покращення доступності онлайн-контенту, наприклад, для людей з нижчим рівнем грамотності, з обмеженими можливостями чи порушеннями тощо; 7) потребу навчання цифрових навичок для залучення учасників; 8) потребу в підтримці людей, яких варто спонукати до продовження участі; 9) розробку заходів/участі з урахуванням ресурсів і підтримки, які є удома в цільової аудиторії; 10) проблеми з безпекою, пов'язані з наданням цього досвіду/заходу онлайн; 11) міру адаптованості цифрового надання послуг до конкретної аудиторії чи групи учасників; 12) перешкоди, з якими стикається цільова аудиторія/учасники під час доступу до діяльності/досвіду в інтернеті, та способи усунення цих перешкод.

■ Висновки

Вищевикладене дає підстави стверджувати, що культурні інституції, надаючи цифрові послуги, мають, як максимум, розглядати цифрову інклюзію як частину стратегії власної діяльності, як мінімум — виявити будь-які перешкоди на шляху цифрової інтеграції та визначити, як їх можна усунути. Вкрай важливо, щоб культурні інституції усвідомили, як цифрові послуги можуть використовуватися для сприяння однаковому доступу до мистецтва та культури, і взяли на себе стратегічне зобов'язання щодо впровадження інклюзивних цифрових технологій у свою діяльність. Щоб максимізувати потенціал цифрового надання послуг, організаціям необхідно оцінити: у яких ситуаціях такий формат надання послуг може підтримувати однаковість доступу; де очне надання послуг буде слухним; і де змішане надання послуг є найкращим рішенням, або ж реалізувати потенціал гібридної моделі, поєднавши різні варіанти надання послуг. Шлях до того, щоб стати більш інклюзивною цифровою організацією, може потребувати доступу до потоків фінансування за межами сектору мистецтва та культури, підвищення кваліфікації персоналу та волонтерів, співпраці з новими партнерськими організаціями тощо.

■ Список посилань

- Колупаєва, А. А., & Таранченко, О. М. (2016). *Інклюзивна освіта: від основ до практики* [Монографія]. Атопол.
- Лещук, Г. (2021). Інклюзивна комунікація як інструмент формування інклюзивної культури: термінологічний аналіз. *Social Work and Education*, 8(3), 364–372. <https://doi.org/10.25128/2520-6230.21.3.5>

- Мельничук, О., & Ярошук Н. (2022, 20 жовтня). Місце інклюзивної культури в освітньому середовищі. В *Інклюзивна освіта: ідея, стратегія, результат* [Матеріали конференції] (с. 125–127). Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка.
- Мохнюк, Р. С. (2022). Інклюзія як один з напрямів стратегії розвитку громадянського суспільства: чинник культуротворчості. *Питання культурології*, 39, 182–193. <https://doi.org/10.31866/2410-1311.39.2022.256926>
- Чупрій, Л., & Настояща, К. (2020). *Культурні практики населення міста Києва і Київської області: аналітичний звіт комплексного соціологічного дослідження*. О. В. Ямчинський
- Ясеновська, М., & Зіненко, О. (2020). *Кращі практики інклюзії*. http://fes.kiev.ua/n/cms/fileadmin/upload2/inclusion_booklet_zor-1_21.10.2020.pdf
- Heselwood, L. & Pritchard, J. (2019). *Inclusive by Default*. https://reform.uk/wp-content/uploads/2019/09/Inclusion-by-default_embargoed-to-0001-23.9.19.pdf
- Human Development Report 2004. Cultural Liberty in Today's Diverse World. (2004, January 1). *United Nations Development Programme*. <https://hdr.undp.org/content/human-development-report-2004>
- Jaaniste, L. (2009). Placing the creative sector within innovation: The full gamut. *Innovation Management, Policy & Practice*, 11(2), 215–229. <https://doi.org/10.5172/impp.11.2.215>
- Portolés, J. B. (2022). *Re | Shaping policies for creativity. Addressing culture as a global public good*. UNESCO. <https://knowledge-uclga.org/IMG/pdf/reshapingpoliciesforcreativity.pdf>
- Stone, E., Rae-Evans, R. & Maye, K. (2020). *Supporting digital inclusion of adults with low English language skills*. Good Things Foundation. https://d1ssu070pg2v9i.cloudfront.net/pex/carnegie_uk_trust/2020/06/11122825/supporting_digital_inclusion_of_adults_with_low_english_language_skills_2020.pdf
- The Audience Agency. (2020). *COVID-19 cultural participation monitor: summary report*. <https://www.theaudienceagency.org/asset/2434>
- United Nations. (2015). *Transforming our world: the 2030 Agenda for Sustainable Development*. <https://sdgs.un.org/2030agenda>
- Yates, S. J., Carmi, E., Lockley, E., Pawluczuk, A., French, T., & Vincent, S. (2020). Who are the limited users of digital systems and media? An examination of U.K. evidence. *First Monday*, 25(7). <https://doi.org/10.5210/fm.v25i7.10847>

References

- Chuprii, L., & Nastoiashcha, K. (2020). *Kulturni praktyky naseleennia mista Kyieva i Kyivskoi oblasti: analitychnyi zvit kompleksnoho sotsiologichnoho doslidzhennia* [Cultural practices of the population of the city of Kyiv and the Kyiv region: analytical report of a complex sociological study]. O. V. Yamchynskiy [in Ukrainian].
- Heselwood, L. & Pritchard, J. (2019). *Inclusive by Default*. https://reform.uk/wp-content/uploads/2019/09/Inclusion-by-default_embargoed-to-0001-23.9.19.pdf [in English].
- Human Development Report 2004. Cultural Liberty in Today's Diverse World. (2004, January 1). *United Nations Development Programme*. <https://hdr.undp.org/content/human-development-report-2004> [in English].

- Jaaniste, L. (2009). Placing the creative sector within innovation: The full gamut. *Innovation Management, Policy & Practice*, 11(2), 215–229. <https://doi.org/10.5172/impp.11.2.215> [in English].
- Kolupaieva, A. A., & Taranchenko, O. M. (2016). *Inkluzyvna osvita: vid osnov do praktyky* [Inclusive education: from basics to practice] [Monograph]. Atopol [in Ukrainian].
- Leshchuk, H. (2021). Inkluzyvna komunikatsiia yak instrument formuvannia inkluzyvnoi kultury: terminolohichniy analiz [Inclusive communication as a tool for forming an inclusive culture: terminological analysis]. *Social Work and Education*, 8(3), 364–372. <https://doi.org/10.25128/2520-6230.21.3.5> [in Ukrainian].
- Melnychuk, O., & Yaroshchuk N. (2022, October 20). Mistse inkluzyvnoi kultury v osvitnomu seredovyshchi [The place of inclusive culture in the educational environment]. In *Inkluzyvna osvita: ideia, stratehiia, rezultat* [Inclusive education: idea, strategy, result] [Conference materials] (pp. 125–127). Ternopil Volodymyr Hnatiuk National Pedagogical University [in Ukrainian].
- Mokhniuk, R. S. (2022). Inkluziia yak odyn z napriamiv stratehii rozvytku hromadianskoho suspilstva: chynnyk kulturotvorchosti [Inclusion as one of the directions of the civil society development strategy: a factor of cultural creation]. *Issues in Cultural Studies*, 39, 182–193. <https://doi.org/10.31866/2410-1311.39.2022.256926> [in Ukrainian].
- Portolés, J. B. (2022). *Re | Shaping policies for creativity. Addressing culture as a global public good*. UNESCO. <https://knowledge-uclga.org/IMG/pdf/reshapingpoliciesforcreativity.pdf> [in English].
- Stone, E., Rae-Evans, R. & Maye, K. (2020). *Supporting digital inclusion of adults with low English language skills*. Good Things Foundation. https://d1ssu070pg2v9i.cloudfront.net/pex/carnegie_uk_trust/2020/06/11122825/supporting_digital_inclusion_of_adults_with_low_english_language_skills_2020.pdf [in English].
- The Audience Agency. (2020). *COVID-19 cultural participation monitor: summary report*. <https://www.theaudienceagency.org/asset/2434> [in English].
- United Nations. (2015). *Transforming our world: the 2030 Agenda for Sustainable Development*. <https://sdgs.un.org/2030agenda> [in English].
- Yasenovska, M., & Zinenko, O. (2020). *Krashchi praktyky inkluzii* [Best practices for inclusion]. http://fes.kiev.ua/n/cms/fileadmin/upload2/inclusion_booklet_zor-1_21.10.2020.pdf [in Ukrainian].
- Yates, S. J., Carmi, E., Lockley, E., Pawluczuk, A., French, T., & Vincent, S. (2020). Who are the limited users of digital systems and media? An examination of U.K. evidence. *First Monday*, 25(7). <https://doi.org/10.5210/fm.v25i7.10847> [in English].

DIGITAL INCLUSION IN CULTURAL INDUSTRIES: MEANING, POTENTIAL AND POSSIBILITIES

Iryna Shvets

Assistant,

Kyiv National University of Culture and Arts,

Kyiv, Ukraine

ORCID: 0000-0002-3761-3332

e-mail: irynashvets82@gmail.com

The aim of the article is to reveal the meaning, potential and possibilities of digital inclusion in cultural industries. To achieve this aim, the author used the dialectical method, necessary for the cultural studies implementation, as well as general scientific methods of analysis and synthesis. *Research results.* It is emphasised that the relationship between digital technologies, innovation and diversity in the cultural and creative industries is an extremely important research topic, given the importance of online channels for attracting audiences in the post-pandemic period and beyond. It is noted that one of the indisputable advantages of digital technologies is their potential to increase inclusiveness in the field of culture and art by providing people with the opportunity to enjoy content and experiences to which they cannot have direct access. It is emphasised that cultural institutions should be guided by the level of digital skills of members of their community, society, target audience, etc., be aware of the interests, needs and obstacles to engaging in culture and art online, i.e., be inclusive wherever it is needed. *The scientific novelty* of the results obtained is to clarify the significance (promoting greater involvement of people with different levels of digital skills in digital technologies), potential (increasing involvement in the field of arts and culture) and opportunities (maximising the social benefits of involvement in arts and culture) of digital inclusion in the cultural industries. *Conclusions.* It is concluded that cultural institutions need to understand how digital services can be used to promote equal access to arts and culture and make a strategic commitment to integrate inclusive digital technologies into their activities.

Keywords: inclusion; digital technologies; internet; cultural industries; cultural institutions; art; culture



This is an open access journal, and all published articles are licensed under a Creative Commons Attribution 4.0.