

DOI: 10.31866/2410-1311.45.2025.325018  
УДК 004:304.4(410)

## ЦИФРОВА КУЛЬТУРНА ПОЛІТИКА ВЕЛИКОЇ БРИТАНІЇ: ІСТОРИЧНІ АСПЕКТИ ТА ОСНОВНІ ПИТАННЯ

Олена Губернатор

Доктор філософії,  
Київський національний університет  
культури і мистецтв,  
Київ, Україна,  
ORCID ID: 0000-0003-4197-6184,  
e-mail: olenagubernator@gmail.com

### Для цитування:

Губернатор, О. (2025). Цифрова культурна політика Великої Британії: історичні аспекти та основні питання. *Питання культурології*, 45, 22–35. doi: <https://doi.org/10.31866/2410-1311.45.2025.325018>

*Мета статті* — розглянути історичні аспекти й основні питання, пов'язані з формуванням цифрової культурної політики у Великій Британії в першій третині XXI ст. *Результати дослідження*. Наголошено, що поглиблена конвергенція цифровізації та глобалізації впродовж останніх десятиліть є важливим чинником реформування культурної політики, а формування нової екосистеми цифрової культури, особливо на постковідному етапі, актуалізувало пошуки надійних платформ культурної політики, які дають змогу урядовим і неурядовим організаціям, пов'язаним з культурними секторами, максимально залучити інновації та забезпечити приріст знання. *Наукова новизна* дослідження полягає в тому, що вперше розглянуто британський кейс цифрової культурної політики в українському культурологічному дослідницькому полі з акцентом на потенціал цифрових інновацій у процесі розширення внутрішнього та міжнародного охоплення культурних секторів країни. *Висновки*. Наразі Велика Британія є однією з передових країн у світі, де чітко усвідомлюють важливість підтримки цифрової діяльності, спрямованої на охоплення аудиторії, інновації у сфері художнього виробництва або розвиток ефективних бізнес-практик. Фокусування уваги на цифрових розробках як ефективних інструментах для британських культурного ринку та м'якої сили свідчить, що британці пов'язують пріоритети цифрової культурної політики країни з її міжнародним іміджем, а масштаб досліджень у цьому напрямі та політичної підтримки, попри наявні виклики та проблеми, не лише демонструє важливість партнерської роботи (між урядовими та неурядовими структурами), а й постає своєрідним прикладом для інших країн, враховуючи Україну, що працюють над власними стратегіями розвитку культурного та креативного секторів.

**Ключові слова:** Велика Британія; культурні сектори; цифрова культура; цифрова культурна політика; цифрові інновації; цифрова інклюзія; культурні індустрії

## Вступ

Британські культурні сектори з кожним роком підпадають під все більший вплив цифрових технологій з різними наслідками. Під час пандемії COVID-19 зросли показники онлайн-роботи і дозвілля, а експерти заговорили про наступну «цифрову хвилю»: політики, дослідники та представники культурних індустрій прагнули максимально використати інновації та зберегти знання. З огляду на це особливо важливо осмислити специфіку та напрями цифрової діяльності в культурних секторах зарубіжних країн, зокрема на прикладі Великої Британії, та її потенціал для покращення взаємодії з міжнародною та національною аудиторією. Для цього мають бути враховані рекомендації зі звіту «Boundless Creativity» за 2021 р., опублікованого Департаментом культури, медіа та спорту (Department for Digital, Culture, Media & Sport, 2021) спільно з Радою з досліджень мистецтва та гуманітарних наук (Arts and Humanities Research Council, AHRC) щодо заохочення та замовлення досліджень задля кращого розуміння цифрових можливостей для секторів культури Великої Британії, враховуючи міжнародну аудиторію та роль інновацій у формуванні культурного досвіду під час пандемії. Актуальність подібних досліджень зумовлена ще й тим, що, як наголошують експерти багатьох країн (це стосується не лише Великої Британії, а й інших європейських і неєвропейських країн, враховуючи Україну), оцифрування діяльності культурних секторів не рухається стійкою висхідною траєкторією до того, що можна назвати «цифровою зрілістю». І тут варто наголосити, що не всі культурні івенти мають бути оцифровані: є складні бар'єри на шляху цифрового залучення, що перетинаються, і які разом із нерівномірним розподілом ресурсів перешкоджають розширенню цифрових інновацій. Сукупно всі ці обмеження компрометують потенціал цифрових інновацій у процесі розширення внутрішнього та міжнародного охоплення культурних секторів країни. Водночас необхідно та важливо, щоб дослідження, політика і практика цифрової культури враховували ці виклики, заохочуючи до діалогу та співпраці представників культурного та цифрового секторів, науковців, галузевих дослідників, урядовців і неурядових політиків.

## Аналіз попередніх досліджень

За останні десять років цифрова культура як елемент культурної політики стає предметом підвищеної уваги з боку наукових дослідників (Wright, 2022), хоча її історія є дещо довшою (Hesmondhalgh, 2002; Hylland, 2022). Цифрова культурна політика зазвичай не вважається самостійним напрямом дослідження, її, за словами О. Гілланда (Hylland, 2022), розуміють як «переплетення цифрових технологій, культури, медіа та формування державної політики». Цей зв'язок можна спостерігати в історії самої цифрової культурної політики. Дослідники прагнуть зрозуміти цей взаємозв'язок, докладаючи певних зусиль під час роз'яснення апорій і визнаючи деякі прості істини. Наприклад, є різниця між цифровою політикою, яка безпосередньо впливає на культуру, і тією, яка

впливає на культуру опосередковано (Hylland, 2022). Так, О. Гілланд і Я. Прімо-рац (Hylland & Primogac, 2023) вказують на мінливий характер ключових концепцій цифрової та культурної політики, а також окрему увагу приділяють контекстуалізації цифрової культурної політики в європейському контексті. Водночас вони намагаються з'ясувати, як вплив онлайн-платформ і так званих процесів платформізації зумовлює необхідність дослідження політики на транснаціональному та наднаціональному рівнях, враховуючи виклики епохалізму та тех-нодетермінізму. Поряд тезою про гіперконвергенцію як центральну рису цифро-вої культурної політики автори наголошують, що цифрова культурна політика є одночасно культурною політикою, яка прямо пов'язана з цифровим виробни-цтвом, розповсюдженням або споживанням форм культурного самовираження. Це є викликом, на який дослідження культурної політики мають відповісти через збільшення ступеня міждисциплінарності та емпіричної відкритості. Складній природі цифрової та культурної політики досі приділялося мало уваги, попри їхні нібито конкуруючі цілі, причому культурна політика часто трактується як форма соціальної політики (Oman, 2021), а цифрова політика — як форма про-мислової (типовим прикладом якої є нещодавно сформований DSIT). За слова-ми одного з респондентів, британські студії культурної політики користуються міжнародною повагою, а складність цифрової культурної політики Сполученого Королівства відкриває можливість для впливу (Oman, 2024).

#### ■ Мета статті

Метою статті є розгляд історичних аспектів та основних питань, пов'язаних із формуванням цифрової культурної політики у Великій Британії у першій тре-тині XXI ст.

#### ■ Результати дослідження

Згідно з даними, опублікованими в «Culture is Digital», «технологічний і куль-турний сектори Великої Британії є найсильнішою парою, проте потрібні додат-кові дії, щоб переконатися, що вони поділяють однакові інтереси» (Department for Digital, Culture, Media & Sport [DCMS], 2018a). Зазначене символізує тривале прагнення узгодити цифрову та культурну політику, яке проглядалося в конте-ксті картографування творчих і культурних індустрій Нової лейбористської партії. Але цей зв'язок не обов'язково є стабільним чи статичним. Наприклад, «Цифро-ва Британія» була видана спільно Департаментом бізнесу, інновацій та навичок (Department for Business, Innovation and Skills, BIS) і Департаментом цифрових технологій, культури, медіа та спорту (2017–2023 рр. — Department for Digital, Culture, Media and Sport (DCMS), а з лютого 2023 — Департамент культури, ме-діа та спорту (Department for Culture, Media and Sport, DSIT).

Відповідальність за цифрову політику знову змінилася у 2017 р., коли нею перестав опікуватися Департамент бізнесу, енергетики та промислової стра-тегії (Department for Business, Energy and Industrial Strategy, BEIS), натомість вона опинилася в компетенції нещодавно об'єднаного DCMS. Це було закріпле-но новою цифровою стратегією (Department for Digital, Culture, Media & Sport [DCMS], 2017), що інкорпорована у «Білій книзі уряду [Великої Британії] про

культуру [2016]» (DCMS, 2018a, р. 8). Результатом «Проекту цифрової культури» стали широкі секторальні консультації (DCMS, 2018a, р. 63) і матеріал для наступного звіту «Culture is Digital». Хоча цей звіт і не був стратегією, він зосередився на потенціалі технологій «сприяти залученню аудиторії, посилювати можливості культурних організацій і розкрити творчий потенціал технологій» (DCMS, 2018a, р. 8); визначив нові міжнародні можливості, включно з експортом, завдяки наявній і розширеній цифровій діяльності. Звіт «Culture is Digital: June 2019 progress report» (Department for Digital, Culture, Media & Sport [DCMS], 2019) вказав на бар'єри для розбудови цифрових можливостей, як-от «навички, грамотність, фрагментація або фінансування», і що «запит від всіх сторін [був] щодо лідерства, координації та інфраструктури» (DCMS, 2019).

Попри цю континуальність не було прямого наслідування «Culture is Digital». Поточна цифрова стратегія Великої Британії (DCMS, 2022) і стратегічний документ 2023 р. стосовно цифрового регулювання (DCMS, 2018b) мають мало експліцитних зв'язків з культурою та замало уваги приділяється цифровізації як засобу покращення доступу до культурного контенту. Натомість пріоритетні сфери, які зрештою пов'язані з культурними питаннями, охоплюють інтелектуальну власність, навички, фінансування цифрового розвитку, підвищення рівня та зміцнення позицій Великої Британії у світі (DCMS, 2022). Тому зрозуміло, чому у звіті Палати лордів за 2023 р. містилася різка критика відсутності культурних і креативних індустрій серед ширших пріоритетів уряду з акцентом на ризиках для майбутнього процвітання (Communications and Digital Committee, 2023a). У лютому 2023 р., як вже було зазначено, відповідальність за цифрову політику перейшла з DCMS до нового DSIT, що також підкреслює специфіку політичного врегулювання взаємовідносин між культурою та цифровими технологіями у Великій Британії.

У червні 2023 р. оновлений DCMS опублікував «Візію сектору креативних індустрій», визначивши їх як «індустрії, що мають свої витоки в індивідуальній творчості, навичках і талантах і які мають потенціал для накопичення багатства та створення робочих місць через генерування та використання інтелектуальної власності» (DCMS, 2023). У звіті використовується термін «культурний сектор» для означення підсектору креативних індустрій, а також наголошено, що останні перебувають «у центрі нашого все більш цифрового світу», зважаючи на їхню важливість для міжнародних ринків, конкурентоспроможність і можливість використання як інструменту м'якої сили. Секторальні візії підкреслюють збіги між урядовими визначеннями цифрових секторів і креативних індустрій (таких як ІТ, програмне забезпечення і комп'ютерні послуги, телебачення, радіо та видавнича справа), «ілюструючи важливість цифрових технологій для креативних індустрій» і визнаючи, що цей спосіб класифікації креативних індустрій виник у Великій Британії (DCMS, 2023).

Зрештою, цифрова та культурна політика тісно пов'язані між собою на рівні документального забезпечення різних урядових департаментів Великої Британії, особливо через зв'язок із креативними індустріями. Однак способи зв'язку є непослідовними, і це впливає на управління та стратегію. Респонденти зазначили, що «Culture is Digital» (DCMS, 2018a) в ідеалі має бути цифровою страте-

гією, орієнтованою на культуру, втім насправді культурні та креативні індустрії мало що отримали від цього, тоді як перенесення цифрової політики до сфери впливу та компетенцій DSIT створює нові можливості для вироблення чіткої цифрової стратегії розвитку та обслуговування культурних секторів Великої Британії.

Щоб зрозуміти наслідки цифровізації для секторів культури, слід зауважити, що слово «цифровий» має різне значення, цінність і важливість для зацікавлених сторін. Опитані і докази свідчать, що слово «цифровий» часто використовується як скорочення та без конкретики, і від цього його евристичність знижується, бо воно може передбачати широкий спектр діяльності. Воно охоплює такі бізнес-операції, як бухгалтерський облік, каса та HR, а також оцифрування культурних продуктів, виробництва та розповсюдження, включаючи розширення доступу до культури за допомогою інформаційно-комунікаційних технологій. Застосування термінів, що збігаються, для простоти розуміння можна розділити на творче та адміністративне (Unitt, 2018). Деякі респонденти також робили це, обговорюючи складність ситуації та наслідки для різних функцій секторів культури, вважали, що відсутність ясності перешкоджає спільному розумінню серед політиків, між політиками та секторами, а ще між самим секторами. Політичні та дослідницькі проблеми, пов'язані з можливостями та перешкодами цифрової діяльності для культурних секторів Великої Британії, наразі вирішуються окремо. На думку одного з респондентів, «цифрові технології — це троянський кінь», оскільки під час осмислення цифрових можливостей, ймовірно, будуть виявлені поточні обмеження в розробці політики та дослідженнях як усередині країни, так і на міжнародному рівні.

Також важко зрозуміти, як виглядає цифрова культура. Цифрові технології та культура були пов'язані як ідеї в політичних документах (DCMS, 2018b) і в буденному досвіді вже близько чверті століття (Wright, 2022). Технологічні інноваційні структури застосовувалися до закладів культури половину від цього часу (Bakhshi & Throsby, 2012). Проте концепти культури та цифрового залишаються невизначеними, а розуміння цифрових взаємодій і процесів є дефіцитним. Крім того, дані про зусилля з цифровізації в культурних секторах Великої Британії описані як «мізерні та фрагментовані» (Alma Economics, 2023, p. 43), що ускладнюється різним розумінням процедур зі збору даних.

Підтримка цифрової культури Великої Британії різниться залежно від того, якого з культурних секторів це стосується (а не ТПП в цілому), чи зосереджена на конкретних короткострокових проектах (на організаціях, що розвиваються), чи пов'язана зі створенням стійкої інфраструктури. Тому не завжди зрозуміло, яка підтримка цифрової діяльності спрямована на охоплення аудиторії, інновації у сфері художнього виробництва або розвиток ефективних бізнес-практик. Так само наразі відсутня оцінка того, як ця діяльність перетворюється на міжнародне охоплення та залучення.

Механізми підтримки також різняться, про що свідчать такі приклади: Мережа цифрової культури (Digital Culture Network, DCN), що фінансується Радою мистецтв Англії (Arts Council England), пропонує організації та окремим особам вебінари та технічну підтримку. SPACE, некомерційна організація, яка фінансує

створення нового цифрового культурного контенту, також пропонує індивідуальні послуги організаціям і надсилає вказівки щодо оцінки цифрової роботи, включаючи питання інтелектуальної власності та інші поради, пов'язані з бізнесом. Вони працювали над Індексом цифрової зрілості (Digital Maturity Index), а також керівними принципами, які допоможуть сектору скористатися потенціалом цифрових технологій. Угода 2018 р. щодо сектору творчих індустрій дала інвестиції в розмірі £120 млн, підтримана Промисловою стратегією уряду та Британським відділом досліджень та інновацій (UK Research and Innovation), щоб сприяти дослідженням і розробкам у галузі креативних індустрій. CoSTAR (Convergent Screen Technologies and performance in Realtime або Конвергентні екранні технології та продуктивність у реальному часі) — це інвестиції UKRI-AHRC у дослідження та інноваційну інфраструктуру вартістю приблизно £75,6 млн для підтримки технологічних розробок на шляху цифровізації креативних індустрій.

Рада креативних індустрій (The Creative Industries Council) — це форум уряду, креативного бізнесу та інших творчих організацій, які працюють над покращенням торгівлі та подоланням бар'єрів у сфері інтелектуальної власності для всіх креативних і медіаіндустрій (не лише культурних секторів). У ширшому плані Рада цифрової економіки (Digital Economy Council) складається з торгових членів, які консультують уряд з питань розбудови цифрової економіки. Попри очевидну фінансову підтримку способ і механізм її надання є доволі абстрактним і на високому рівні, що обмежує секторальну участь та комплексну оцінку.

Сприйняття представниками галузей наявних механізмів фінансування та підтримки різняться. Респонденти здебільшого схвально реагували на конкретні, цільові ініціативи під час їхнього виголошення, але зазначали, що необхідно розглянути загальну підтримку. Оцінки програми позитивні. Проте респонденти вказують на розбіжності між тим, як повідомляється про успіх, і тим, що вони та їхні колеги сприймають або відчують при цьому. Один учасник заявив, що вони не впевнені, що оцінки взагалі проводяться в цій області. Примітно, що незалежна оцінка DCN (SQW, 2021) тепер доступна лише як підсумковий опис внизу вебсторінки під назвою «Про мережу» (Department for Digital, Culture, Media & Sport, n.d.). Потрібен повний звіт, що свідчить про проблеми з підзвітністю та прозорістю.

Проблематичним виявилось також визначення того, яка підтримка для якої саме мети потрібна. Опитані зазначили, що вони певною мірою проінформовані про допомогу, доступну для невеликих організацій, але вони не впевнені, чи ці ресурси використовувалися так широко, як передбачалося, і чи чітко прописані завдання та обмеження кожної програми підтримки. Опитувані не були впевнені в довгострокових результатах гучних інвестицій у цифрові розробки, і вони чули, як колеги по сектору висловлювали думку, що «це не для мене» (“these aren't for me”). Тому можна чітко визначити, що цифрові інвестиції в галузі культури обговорювалися з деякою підозрою. Ті, хто має значні капітальні витрати, провідні організації чи ініціативи, були представлені як панівні джерела фінансування та оцінки. Це корелюється з висновками звіту «Цифрова культура» за 2019 р., у якому результати показують «прірву між можливостями великих і малих організацій» (MTM, 2019). Зрозуміло, що респонденти посилалися на свій дос-



від стосовно того, що більші організації, які інвестували в цифрову діяльність або інновації до пандемії, з більшою ймовірністю збережуть цей постцифровий поворот, аніж менші організації. Подібні розмови відображають занепокоєння в академічній літературі щодо цифрового розриву між установами культури.

Слід звернути увагу на можливості та бюджети творчих організацій різного масштабу, а також глибше подумати про диверсифікацію та охоплення ширшої аудиторії (Misek et al., 2021). Існує мало доказів на користь того, що І. Голкомб-Джеймс (Holcombe-James, 2022) називає «впливом цифрової ексклюзії на установи», зазначаючи, що чим більше та краще фінансується організація, тим кращі у неї можливості щодо впровадження цифрових технологій. Опитані наголосили на необхідності вдосконалення механізмів підтримки для подолання цього розриву.

Попри те, що підтримка бажає кращого, необхідно продовжувати інвестувати в наявні проекти, покращуючи процеси, які включають рефлексію, оцінку та вдосконалення. Інтерв'ю показують, що покращення можуть охоплювати релокацію або переналаштування з метою кращої підтримки невеликих і менш розвинутих у цифровому плані організацій, а також створення чітких облікових ліній для розуміння того, як інвестиції в оцифрування витрачаються на взаємодію, виробництво та бізнес-процеси, де в країні вони витрачаються. Оцінка Фонду цифрових досліджень і розробок для мистецтва (Digital R&D Fund for the Arts) (MTM, 2016) свідчить про важливість уникнення марнославних проєктів і фетишизму для розробки чогось «нового» у відповідь на наявні виклики й уникнення масштабування вже наявного. Однак, що особливо важливо, є занепокоєння стосовно деяких механізмів підтримки, які не усувають прогалини, а навпаки спроможні збільшувати цифровий розрив між частинами культурних секторів.

У звіті «Безмежна творчість» (“Boundless Creativity”) йдеться про адаптації та інновації, які підтримані новими партнерствами між цифровим і культурним секторами. Крім того, стверджувалося, що вони стимулювали «нові форми інновацій» (DCMS, 2021). Намір, звичайно, полягає в тому, що ці інновації можуть «підвищити стійкість проти майбутніх потрясінь» (DCMS, 2021). Робота в цифровому форматі сама по собі не є інновацією, і респонденти вказали на те, що вона триває вже певний час для збільшення цифрових потуг сектору. Попри різницю у дефініціях і термінах рейтинги цифрової зрілості (Maturity Levels, n.d.) і цифрова трансформація трактуються як кінцева мета для культурних організацій. Програми досліджень або розробок часто зосереджені на одній або обох цих концепціях і, роблячи це, заохочують до зіставлення поточного стану справ з не до кінця зрозумілим ідеалом. Також не слід забувати, що цифрову трансформацію і цифрову зрілість важко виміряти, враховуючи, що їхня оцінка відбувається в різних культурних контекстах.

У разі, якщо керівництво з цифрової зрілості і трансформації є чітким і концептуальним, його рекомендації можуть бути доречними в масштабі організацій, але менш придатним й адаптованим до окремих проєктів і гнучких видів діяльності, оскільки неспроможне реагувати на численні бар'єри на цьому рівні. Зміни чи інновації також можуть бути невеликими, а отже, менш цінними попри їх контекстуальне значення. Сектори постають перед додатковими трудноща-

ми під час осмислення того, що сталося, а також на рівні звітів про невдачі чи обмежений успіх (Bakhshi & Throsby, 2012). З огляду на досвід, отриманий під час пандемії COVID-19, з'явилися заклики розглянути й усунути цифрове відчуження в культурних секторах за допомогою системи цифрової інклюзії. Це доволі своєчасно, враховуючи, що остання стратегія уряду Великої Британії щодо цифрової інклюзії опублікована у 2014 р. (Communications and Digital Committee, 2023b). Сучасні дослідження переконують, що цифровий поворот «досягнув різних переваг доступності та інклюзивності як для організацій, так і для учасників» (Misek et al., 2021; Morris, 2022).

Насправді проблема доступності чи інклюзії є складною та малодослідженою, окрім визнання (деяких) позитивних переваг й універсальних рішень. Як зазначає KEA, «факт того, що різноманітний контент доступний в інтернеті, не обов'язково означає, що аудиторія відкрита і має до нього доступ» (KEA European Affairs, 2024). Так само тип інновацій, які очікуються від культурних організацій у цифровому та комерційно орієнтованому контексті, суперечить риторичі, яка використовується в урядовій політиці та стратегічних документах. Дослідження бізнес-моделей мистецьких організацій виявило їхні ключові відмінності від типових комерційних підприємств. Це чітко вказує на те, що економічний, політичний і соціокультурний контекст мистецької організації часто змушує її впроваджувати декілька суперечливих моделей, які є не лише фінансовими, але й мистецькими, культурними та соціальними (Rex et al., 2019). Проведене наприкінці другого десятиліття XXI ст. дослідження цифрової культури виявило тенденцію до зростання кількості організацій, які вважали цифрові технології важливими для своїх бізнес-моделей у період з 2013 до 2017 рр., але до 2019 р. ця тенденція була втрачена, адже менше організацій визнають важливість цифрових технологій для бізнес-моделей, як порівняти з, приміром, операціями (49 % і 74 % відповідно) (Oman, 2024).

## ■ Висновки

Культурні сектори Великої Британії зазнали низки зовнішніх потрясінь, серед яких найбільш відчутним виявився вплив COVID-19. Розуміння суті та наслідків цифрового повороту в цій ситуації є особливо важливим, але за умови доказів його обмежень як сталої тенденції та парадигмального зсуву, тоді як фокус на цифрових розробках як ефективних інструментах для британських культурного ринку, м'якої сили та розвитку міжнародних ринків є цінним та на часі. Уточнення мети та пріоритетів цифрової культурної політики країни тісно пов'язане з її міжнародним іміджем, особливо, коли йдеться про сприятливу та здорову культурну інфраструктуру. Водночас частий обмін термінами, такими як міжнародні (цифрові) культурні відносини, міжнародна культурна дипломатія і м'яка сила, породжує проблеми під час визначення напряму руху для секторів і способу підтримки та реалізації міжнародних амбіцій. Наявні звіти та результати опитування свідчать, що заходи з підтримки культурних секторів Великої Британії добре сприймаються суспільством і різними культурними організаціями, але з деякими застереженнями. Організації цінують наявну підтримку, але визнають, що потрібно більше. Також масштаб напрямів дослідження і політичних сфер,



пов'язаних із цифровими технологіями, демонструє як важливість партнерської роботи та справедливих консультацій, так і необхідність вироблення ефективної цифрової стратегії для розвитку культурного та креативного секторів Великої Британії у XXI ст. Зрозуміло, що цією стратегією передбачений взаємозв'язок між цифровізацією та економічним зростанням, інтернаціоналізацією, стійкістю, а також підвищення рівня та доступність, але чи є вони емпірично обґрунтованими для секторів культури? Як одна форма розвитку перетинається з широкими проблемами сталого розвитку, міжнародною цифровою, медіа та технічною інфраструктурою? Як можна відрізнити цифрові інновації від нової швидкості та масштабу цифрової адаптації під час цифрового повороту тоді, коли конкретні види діяльності можуть не бути інноваційними самі по собі? На які результати можна сподіватися, якщо дані свідчать, що ці адаптації не є стійкими? Відповіді на ці та інші питання (переваги та проблеми для аудиторії, міжнародні аспекти та пріоритети) є перспективними напрямками подальших досліджень цифрової культурної політики Великої Британії.

#### ■ Список посилань

- Alma Economics. (2023). *Review of the Culture Sector Evidence Base in Wales: Phase 2 report* (Report number 101/2023). Welsh Government. <https://www.gov.wales/sites/default/files/statistics-and-research/2023-11/review-of-the-culture-sector-evidence-base-in-wales-phase-2-report.pdf>
- Bakhshi, H., & Throsby, D. (2012). New technologies in cultural institutions: theory, evidence and policy implications. *International Journal of Cultural Policy*, 18(2), 205–222. <https://doi.org/10.1080/10286632.2011.587878>
- Communications and Digital Committee. (2023a). *At risk: our creative future (2<sup>nd</sup> Report of Session 2022–23)*. House of Lords. <https://publications.parliament.uk/pa/ld5803/ldselect/ldcomm/125/125.pdf>
- Communications and Digital Committee. (2023b). *Digital exclusion (3<sup>rd</sup> Report of Session 2022–23)*. House of Lords. <https://publications.parliament.uk/pa/ld5803/ldselect/ldcomm/219/219.pdf>
- Department for Digital, Culture, Media & Sport. (2017, March 1). *UK Digital Strategy 2017*. Gov.uk. <https://www.gov.uk/government/publications/uk-digital-strategy/uk-digital-strategy>
- Department for Digital, Culture, Media & Sport. (2018a, March 7). *Culture Is Digital*. Gov.uk. <https://www.gov.uk/government/publications/culture-is-digital/culture-is-digital>
- Department for Digital, Culture, Media & Sport. (2018b, May 17). *DCMS areas of research interest*. Gov.uk. <https://www.gov.uk/government/publications/dcms-areas-of-research-interest/dcms-areas-of-research-interest>
- Department for Digital, Culture, Media & Sport. (2019). *Culture is Digital: June 2019 progress report*. Gov.uk <https://www.gov.uk/government/publications/culture-is-digital/culture-is-digital-june-2019-progress-report>
- Department for Digital, Culture, Media & Sport. (2021). *Boundless Creativity : culture in a time of Covid-19 (Boundless Creativity report)*. Gov.uk. [https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment\\_data/file/1005410/Boundless\\_Creativity\\_v1.pdf](https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/1005410/Boundless_Creativity_v1.pdf)

- Department for Digital, Culture, Media & Sport. (2022, 13 June). *UK Digital Strategy*. Gov.uk. <https://www.gov.uk/government/publications/uks-digital-strategy/uk-digital-strategy>
- Department for Digital, Culture, Media & Sport. (2023). *Creative Industries Sector Vision: A joint plan to drive growth, build talent and develop skills*. Gov.uk. [https://assets.publishing.service.gov.uk/media/64898de2b32b9e000ca96712/Creative\\_Industries\\_Sector\\_Vision\\_accessible\\_version\\_.pdf](https://assets.publishing.service.gov.uk/media/64898de2b32b9e000ca96712/Creative_Industries_Sector_Vision_accessible_version_.pdf)
- Department for Digital, Culture, Media & Sport. (n.d.). *About us*. Gov.uk. <https://www.gov.uk/government/organisations/department-for-digital-culture-media-sport/about>
- Hesmondhalgh, D. (2002). *The Cultural Industries*. Sage. [https://www.researchgate.net/publication/261554803\\_The\\_Cultural\\_Industries\\_3rd\\_Ed](https://www.researchgate.net/publication/261554803_The_Cultural_Industries_3rd_Ed)
- Holcombe-James, I. (2022). Digital access, skills, and dollars: applying a framework to digital exclusion in cultural institutions. *Cultural Trends*, 31(3), 240–256. <https://doi.org/10.1080/09548963.2021.1972282>
- Hylland, O. M. (2022). Digital cultural policy. The story of a slow and reluctant revolution. *International Journal of Cultural Policy*, 28(7), 813–828. <https://doi.org/10.1080/10286632.2022.2137148>
- Hylland, O. M., & Primorac, J. (2023). Introduction: The digitalization of cultural policy. In O. M. Hylland & J. Primorac (Eds.), *Digital Transformation and Cultural Policies in Europe* (pp. 1–7). Routledge. [https://www.researchgate.net/publication/375239412\\_Introduction\\_The\\_digitalization\\_of\\_cultural\\_policy](https://www.researchgate.net/publication/375239412_Introduction_The_digitalization_of_cultural_policy)
- KEA European Affairs. (2024, April 30). *KEA takes part in a study on “Discoverability of diverse European content in the digital environment” for the European Commission*. <https://keanet.eu/kea-takes-part-in-a-study-on-discoverability-of-diverse-european-content-in-the-digital-environment-for-the-european-commission/>
- Maturity Levels*. (n.d.). Digital Culture Compass. <https://digitalculturecompass.org.uk/maturity-levels>
- Misek, R., Leguina, A., & Manninen, K. (2022). *Digital Access to Arts and Culture*. University of Kent. [https://repository.lboro.ac.uk/articles/report/Digital\\_access\\_to\\_arts\\_and\\_culture/20025731?file=35753183](https://repository.lboro.ac.uk/articles/report/Digital_access_to_arts_and_culture/20025731?file=35753183)
- Morris, F. (2022, February 9). *Building on the positives*. Arts Professional. <https://www.artsprofessional.co.uk/magazine/article/building-positives>
- MTM. (2016). *Digital Culture How the Digital R&D Fund for the Arts impacted the arts and cultural sector*. <https://www.culturehive.co.uk/wp-content/uploads/2017/02/How-the-Digital-RD-Fund-for-the-Arts-impacted-the-arts-and-cultural-sector-v41.pdf>
- MTM. (2019). *Digital Culture 2019*. <https://media.nesta.org.uk/documents/Digital-Culture-2019.pdf>
- Oman, S. (2021). *Understanding Well-being Data Improving Social and Cultural Policy, Practice and Research*. Palgrave Macmillan. [https://www.researchgate.net/publication/355589545\\_Understanding\\_Well-being\\_Data\\_Improving\\_Social\\_and\\_Cultural\\_Policy\\_Practice\\_and\\_Research](https://www.researchgate.net/publication/355589545_Understanding_Well-being_Data_Improving_Social_and_Cultural_Policy_Practice_and_Research)
- Oman, S. (2024). *Digital culture - a review of evidence and experience, with recommendations for uk policy, practice and research. Findings and recommendations from an AHRC-DCMS Fellowship in Digital and International (2022-2024)*. DCMS. [https://assets.publishing.service.gov.uk/media/6724eb3ec053e87b6a0a824a/Digital\\_culture\\_report\\_2024\\_\\_3\\_-accessible.pdf](https://assets.publishing.service.gov.uk/media/6724eb3ec053e87b6a0a824a/Digital_culture_report_2024__3_-accessible.pdf)

- Rex, B., Kaszynska, P., & Kimbell, L. (2019). *Business Models for Arts and Cultural Organisations: Research Findings From Creative Lenses*. Trans Europe Halles. [https://www.researchgate.net/publication/342947196\\_Business\\_Models\\_for\\_Arts\\_and\\_Cultural\\_Organisations\\_Research\\_Findings\\_from\\_Creative\\_Lenses](https://www.researchgate.net/publication/342947196_Business_Models_for_Arts_and_Cultural_Organisations_Research_Findings_from_Creative_Lenses)
- SQW (2021). *Evaluation of Arts Council England's Digital Culture Network Final Evaluation Report - Executive Summary*. <https://digitalculturenetwork.org.uk/wp-content/uploads/2022/03/ACE-DCN-final-report-exec-summary-public-version.pdf>
- Unitt, C. (2018). *Defining digital for cultural organisations*. <https://chrisunitt.co.uk/defining-digital-cultural-organisations/>
- Wright, D. (2022). How culture became digital: editor's introduction. *International Journal of Cultural Policy*, 28(7), 777–785. <https://doi.org/10.1080/10286632.2022.2137160>

## References

- Alma Economics. (2023). *Review of the Culture Sector Evidence Base in Wales: Phase 2 report* (Report number 101/2023). Welsh Government. <https://www.gov.wales/sites/default/files/statistics-and-research/2023-11/review-of-the-culture-sector-evidence-base-in-wales-phase-2-report.pdf> [in English].
- Bakhshi, H., & Throsby, D. (2012). New technologies in cultural institutions: theory, evidence and policy implications. *International Journal of Cultural Policy*, 18(2), 205–222. <https://doi.org/10.1080/10286632.2011.587878> [in English].
- Communications and Digital Committee. (2023a). *At risk: our creative future (2<sup>nd</sup> Report of Session 2022–23)*. House of Lords. <https://publications.parliament.uk/pa/ld5803/ldselect/ldcomm/125/125.pdf> [in English].
- Communications and Digital Committee. (2023b). *Digital exclusion (3<sup>rd</sup> Report of Session 2022–23)*. House of Lords. <https://publications.parliament.uk/pa/ld5803/ldselect/ldcomm/219/219.pdf> [in English].
- Department for Digital, Culture, Media & Sport. (2017, March 1). *UK Digital Strategy 2017*. Gov.uk. <https://www.gov.uk/government/publications/uk-digital-strategy/uk-digital-strategy> [in English].
- Department for Digital, Culture, Media & Sport. (2018a, March 7). *Culture Is Digital*. Gov.uk. <https://www.gov.uk/government/publications/culture-is-digital/culture-is-digital> [in English].
- Department for Digital, Culture, Media & Sport. (2018b, May 17). *DCMS areas of research interest*. Gov.uk. <https://www.gov.uk/government/publications/dcms-areas-of-research-interest/dcms-areas-of-research-interest> [in English].
- Department for Digital, Culture, Media & Sport. (2019). *Culture is Digital: June 2019 progress report*. Gov.uk <https://www.gov.uk/government/publications/culture-is-digital/culture-is-digital-june-2019-progress-report> [in English].
- Department for Digital, Culture, Media & Sport. (2021). *Boundless Creativity : culture in a time of Covid-19 (Boundless Creativity report)*. Gov.uk. [https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment\\_data/file/1005410/Boundless\\_Creativity\\_v1.pdf](https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/1005410/Boundless_Creativity_v1.pdf) [in English].
- Department for Digital, Culture, Media & Sport. (2022, 13 June). *UK Digital Strategy*. Gov.uk. <https://www.gov.uk/government/publications/uks-digital-strategy/uk-digital-strategy> [in English].

- Department for Digital, Culture, Media & Sport. (2023). *Creative Industries Sector Vision: A joint plan to drive growth, build talent and develop skills*. Gov.uk. [https://assets.publishing.service.gov.uk/media/64898de2b32b9e000ca96712/Creative\\_Industries\\_Sector\\_Vision\\_accessible\\_version\\_.pdf](https://assets.publishing.service.gov.uk/media/64898de2b32b9e000ca96712/Creative_Industries_Sector_Vision_accessible_version_.pdf) [in English].
- Department for Digital, Culture, Media & Sport. (n.d.). *About us*. Gov.uk. <https://www.gov.uk/government/organisations/department-for-digital-culture-media-sport/about> [in English].
- Hesmondhalgh, D. (2002). *The Cultural Industries*. Sage. [https://www.researchgate.net/publication/261554803\\_The\\_Cultural\\_Industries\\_3rd\\_Ed](https://www.researchgate.net/publication/261554803_The_Cultural_Industries_3rd_Ed) [in English].
- Holcombe-James, I. (2022). Digital access, skills, and dollars: applying a framework to digital exclusion in cultural institutions. *Cultural Trends*, 31(3), 240–256. <https://doi.org/10.1080/09548963.2021.1972282> [in English].
- Hylland, O. M. (2022). Digital cultural policy. The story of a slow and reluctant revolution. *International Journal of Cultural Policy*, 28(7), 813–828. <https://doi.org/10.1080/10286632.2022.2137148> [in English].
- Hylland, O. M., & Primorac, J. (2023). Introduction: The digitalization of cultural policy. In O. M. Hylland & J. Primorac (Eds.), *Digital Transformation and Cultural Policies in Europe* (pp. 1–7). Routledge. [https://www.researchgate.net/publication/375239412\\_Introduction\\_The\\_digitalization\\_of\\_cultural\\_policy](https://www.researchgate.net/publication/375239412_Introduction_The_digitalization_of_cultural_policy) [in English].
- KEA European Affairs. (2024, April 30). *KEA takes part in a study on “Discoverability of diverse European content in the digital environment” for the European Commission*. <https://keanet.eu/kea-takes-part-in-a-study-on-discoverability-of-diverse-european-content-in-the-digital-environment-for-the-european-commission/> [in English].
- Maturity Levels*. (n.d.). Digital Culture Compass. <https://digitalculturecompass.org.uk/maturity-levels> [in English].
- Misek, R., Leguina, A., & Manninen, K. (2022). *Digital Access to Arts and Culture*. University of Kent. [https://repository.lboro.ac.uk/articles/report/Digital\\_access\\_to\\_arts\\_and\\_culture/20025731?file=35753183](https://repository.lboro.ac.uk/articles/report/Digital_access_to_arts_and_culture/20025731?file=35753183) [in English].
- Morris, F. (2022, February 9). *Building on the positives*. Arts Professional. <https://www.artsprofessional.co.uk/magazine/article/building-positives> [in English].
- MTM. (2016). *Digital Culture How the Digital R&D Fund for the Arts impacted the arts and cultural sector*. <https://www.culturehive.co.uk/wp-content/uploads/2017/02/How-the-Digital-RD-Fund-for-the-Arts-impacted-the-arts-and-cultural-sector-v41.pdf> [in English].
- MTM. (2019). *Digital Culture 2019*. <https://media.nesta.org.uk/documents/Digital-Culture-2019.pdf> [in English].
- Oman, S. (2021). *Understanding Well-being Data Improving Social and Cultural Policy, Practice and Research*. Palgrave Macmillan. [https://www.researchgate.net/publication/355589545\\_Understanding\\_Well-being\\_Data\\_Improving\\_Social\\_and\\_Cultural\\_Policy\\_Practice\\_and\\_Research](https://www.researchgate.net/publication/355589545_Understanding_Well-being_Data_Improving_Social_and_Cultural_Policy_Practice_and_Research) [in English].
- Oman, S. (2024). *Digital culture - a review of evidence and experience, with recommendations for uk policy, practice and research. Findings and recommendations from an AHRC-DCMS Fellowship in Digital and International (2022-2024)*. DCMS. [https://assets.publishing.service.gov.uk/media/6724eb3ec053e87b6a0a824a/Digital\\_culture\\_report\\_2024\\_\\_3\\_accessible.pdf](https://assets.publishing.service.gov.uk/media/6724eb3ec053e87b6a0a824a/Digital_culture_report_2024__3_accessible.pdf) [in English].

- Rex, B., Kaszynska, P., & Kimbell, L. (2019). *Business Models for Arts and Cultural Organisations: Research Findings From Creative Lenses*. Trans Europe Halles. [https://www.researchgate.net/publication/342947196\\_Business\\_Models\\_for\\_Arts\\_and\\_Cultural\\_Organisations\\_Research\\_Findings\\_from\\_Creative\\_Lenses](https://www.researchgate.net/publication/342947196_Business_Models_for_Arts_and_Cultural_Organisations_Research_Findings_from_Creative_Lenses) [in English].
- SQW. (2021). *Evaluation of Arts Council England's Digital Culture Network Final Evaluation Report - Executive Summary*. <https://digitalculturenetwork.org.uk/wp-content/uploads/2022/03/ACE-DCN-final-report-exec-summary-public-version.pdf> [in English].
- Unitt, C. (2018). *Defining digital for cultural organisations*. <https://chrisunitt.co.uk/defining-digital-cultural-organisations/> [in English].
- Wright, D. (2022). How culture became digital: editor's introduction. *International Journal of Cultural Policy*, 28(7), 777–785. <https://doi.org/10.1080/10286632.2022.2137160> [in English].

## ■ DIGITAL CULTURAL POLICY OF THE UNITED KINGDOM: HISTORICAL ASPECTS AND MAIN ISSUES

### ■ Olena Hubernator

■ PhD,

Kyiv National University of Culture and Arts,

Kyiv, Ukraine

ORCID ID: 0000-0003-4197-6184

e-mail: olenagubernator@gmail.com

*The aim of the article* is to consider the historical aspects and main issues connected with the forming digital cultural policy in the UK in the first third of the 21<sup>st</sup> century. *Results*. It is emphasised that the deepening convergence of digitalisation and globalisation in recent decades is an important factor in reforming cultural policy, and the formation of a new digital culture ecosystem, especially in the post-covid phase, has actualised the search for reliable cultural policy platforms that will allow governmental and non-governmental organisations related to the cultural sectors to maximize innovation and ensure knowledge gain. *The scientific novelty* of the research lies in the fact that for the first time the British case of digital cultural policy is considered in the Ukrainian cultural research field with an emphasis on the potential of digital innovations in expanding the domestic and international coverage of the country's cultural sectors. *Conclusions*. Today, the UK is one of the leading countries in the world that clearly recognises the importance of supporting digital activities aimed at reaching audiences, innovating in artistic production, or developing effective business-practices. The focus on digital developments as effective tools for the British cultural market and soft power shows that the British link the priorities of the country's digital cultural policy to its international image, and the scale of research in this area and political support despite the existing challenges and problems, not only demonstrates the importance of partnership work (between governmental and non-governmental structures), but also serves as a kind of example for other countries,

including Ukraine, working on their own strategies for the development of the cultural and creative sectors.

■ **Keywords:** the United Kingdom; cultural sectors; digital culture; digital cultural policy; digital innovations; digital inclusion; cultural industries



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