

Социальные сети и библиотечные проекты как драйверы интереса к книжному и изобразительному наследию

Обозначена важность создания библиотечных проектов и ведения социальных сетей для библиотек. Указана особенность работы по популяризации книжного и изобразительного наследия в социальных сетях. Приведены примеры библиотечных проектов и предложены концептуальные идеи для контента в социальных сетях и на сайтах библиотеки.

Ключевые слова: SMM, социальные сети, продвижение, библиотечные ресурсы, библиотеки, библиотечные проекты.

В последние десятилетия процессы цифровой трансформации проникли во все аспекты социальной жизни, включая культуру, образование и сохранение исторического наследия. В условиях информационного изобилия традиционные методы приобщения к культурным ценностям, такие как чтение книг, посещение художественных выставок и музейных экспозиций, сталкиваются с необходимостью пересмотра форматов взаимодействия с аудиторией. Социальные сети играют ключевую роль в этих процессах, выступая как инструменты для вовлечения, распространения и модификации культурного контента. В то же время наблюдается активизация библиотечных проектов, которые, адаптируясь к новым медиаусловиям, становятся посредниками между цифровыми платформами и культурным наследием. В контексте теории медиатизации можно рассматривать взаимодействие социальных сетей и культурных институтов. Современная трактовка понятия медиатизации в целом сводится к интеграции медиа в различные сферы жизни общества, формирование единой культурно-коммуникационной системы социума. Являясь одним из основных сегментов культуры эпохи информатизации, «информационная культура как бы пронизывает все остальные культурные фрагменты, функционирование которых невозможно вне зависимости от информационной культуры» [1, с. 83]. Эта концепция подчёркивает роль цифровых платформ в преобразовании культурных смыслов. На данном этапе развития социальных сетей они стали функционировать как пространства культурной гетеротопии, где одновременно существуют фрагменты прошлого, настоящего и будущего. В таких условиях библиотека перестаёт быть исключительно учреждением сбора, обработки и хранения информации. Она становится активным участником культурного взаимодействия с пользователем, выстраивая диалог на языке Reels, Stories, подкастов и многих других инструментов обмена информацией.

Благодаря сотрудничеству и правильному выстраиванию диалога с современным пользователем визуальные и текстовые репрезентации книжного и изобразительного наследия не просто сохраняются, но и получают новую жизнь через посты в социальных сетях, искусственный интеллект и алгоритмы продвижения.

На данном этапе можно выделить важную особенность социальных сетей и других методов соприкосновения, которая существенно поможет в выстраивании диалога с пользователем, а также в функционировании библиотеки онлайн. Это регулируемая трансляция социальной жизни. Данное утверждение заключается в авторской подаче материала. Следовательно, происходит трансляция именно желаемого аспекта социальной жизни учреждения в Сеть. Благодаря регуляции контента можно создать образ как человека, так и библиотеки. Пользователь, подписавшийся на учреждение, будет более лояльно его оценивать ввиду того, что имеет заранее заданный ракурс восприятия [2, с. 173]. В этом контексте социальные сети и библиотечные проекты выступают драйверами культурной динамики, активируя интерес к книжному и изобразительному наследию через новые формы цифрового взаимодействия.

Современные библиотеки при создании проектов успешно интегрируют социальные медиа в свою деятельность. Примером может служить рубрика в зале документов по искусству Национальной библиотеки Беларуси «#Картинамесеца». Классические произведения известных художников адаптируются под форматы сторителлинга в социальных сетях. Пользователи вовлекаются в процесс «игрового чтения», пытаются идентифицировать картину через визуальные образы, созданные искусственным интеллектом, читая интересные факты с креативным оформлением.

Ещё один пример — проект «Цикл лекций по истории костюма», организованный сектором обслуживания документами по изобразительному и зрелищным искусствам в Национальной библиотеке Беларуси. Книжная выставка и художественные репродукции картин сопровождаются лекцией квалифицированного стилиста и дизайнера, в дальнейшем информация публикуется в аккаунте отдела в социальных сетях. Это не только расширяет охват и интерес к проекту, но и привлекает внимание к книжному и изобразительному наследию. Такие практики подтверждают тезис о том, что именно визуально-коммуникативный подход позволяет актуализировать традиционные формы культуры в восприятии цифрового поколения.

Также стоит отметить феномен кино клубов и книжных клубов, организуемых в библиотеках и других учреждениях культуры. Это создаёт гибридное пространство, где читательская активность стимулируется и курируется профессиональными медиаторами, как, например, в проекте «Магия кинокадра», созданном на основе коллекции «Беларусьфильма» в зале документов по искусству. При помощи профессионалов в области кино (киноведов) посетители мероприятия могут сформировать мнение и по-новому взглянуть на кино в процессе обсуждения после просмотра.

Однако, прежде чем выносить деятельность учреждения в Интернет, необходимо провести подготовительную работу. Данный шаг заключается в выделении своего фирменного стиля (тех элементов, которые будут нести опознавательную

функцию для пользователей). В это понятие могут входить оформление, логотип, цветовая гамма и, конечно же, креативные и концептуальные идеи для контента.

Для дальнейшего развития интереса к культурному наследию и библиотечным проектам можно предложить следующие идеи контента для социальных сетей и сайтов библиотек:

- AI-кураторство — использование искусственного интеллекта для индивидуального подбора книжных и художественных рекомендаций на основе анализа интересов пользователя. Такие алгоритмы могут интегрироваться в библиотечные боты в Telegram-каналах, а также могут стать идеей для создания сторителлинга с подборками книг по определённой тематике;

- AR/VR-погружение — разработка дополненной и виртуальной реальности на базе архивных материалов, например «прогулки» по галереям и музеям библиотеки с воссозданной атмосферой выставки или онлайн-озвучивание книги голосом автора при помощи модификации в приложении. Данный метод можно применять как в социальных сетях, так и на сайтах библиотеки, при создании той или иной виртуальной выставки;

- геймификация наследия — создание мобильных приложений и онлайн-квестов, где пользователи могут выполнять задания, связанные с литературными или художественными сюжетами (например, «собрать» утерянную картину по историческим фрагментам);

- интерактивные платформы или видео Reels с ACMP-аудиогидами — данный формат может включать в себя аудиоматериалы, специально созданные для определённой репродукции или же книги. Он представляет собой различные звуки, такие как пение птиц, шум воды, шелест листьев и другие природные или бытовые звуки, сопровождаемые тихой и ненавязчивой классической музыкой. Такой подход может способствовать более глубокому пониманию и восприятию книг или картин, а также расширению аудитории за счёт привлечения пользователей, которые традиционно не интересуются культурным наследием, хранящимся в библиотеке.

Таким образом, в современных условиях социальные сети и библиотечные проекты представляют собой мощные инструменты культурной медиатизации и актуализации книжного и изобразительного достояния. Они не только сохраняют и транслируют культурные коды, но и становятся пространством для их реконструкции, переосмысления и активного взаимодействия библиотекарей и пользователей. Синергия библиотечных учреждений и цифровых платформ открывает новые горизонты в формировании и расширении аудитории и создаёт предпосылки для устойчивого интереса к библиотеке со стороны пользователей и общества в целом.

Список использованных источников

1. Пронина, Л. А. Информационная культура как фактор развития информационного общества / Л. А. Пронина. — Текст : электронный // Аналитика культурологии. — 2008. — Вып. 10. — С. 75–91. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/informatsionnaya-kultura-kak-faktor-razvitiya-informatsionnogo-obschestva/viewer> (дата обращения: 19.04.2025).
2. Самедова, Д. В. Instagram¹ как современный инструмент продвижения ресурсов библиотек / Д. В. Самедова, Н. А. Гладырева. — Текст : электронный // Документ в социокультурном пространстве: теории и цифровые трансформации : материалы VI Междунар. науч.-практ. конф., Казань, 18 мая 2023 года. — Казань : Казан. гос. ин-т культуры, 2023. — С. 172–176. — URL: https://www.elibrary.ru/download/elibrary_54698001_17677743.pdf (дата обращения: 19.04.2025).

1 Instagram признан экстремистской организацией и запрещён на территории Российской Федерации.