

УДК 338.2

¹Г.Ф. Гиголаев, ²Д.Г. Цегоева, ³Б.Э. Багаев

¹Владикавказский филиал ФГОБУ ВО «Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации», РСО-Алания, г. Владикавказ, email: sir.gigolaew@yandex.ru

²Владикавказский филиал ФГОБУ ВО «Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации», РСО-Алания, г. Владикавказ, email: diana.kudzagova@mail.ru

³Северо-Осетинский государственный университет им. К.Л. Хетагурова, г. Владикавказ, email: batazbag@yandex.ru

СФЕРА КУЛЬТУРЫ И ЕЁ ЦИФРОВАЯ ТРАНСФОРМАЦИЯ

Ключевые слова: цифровая культура, цифровизация, национальные проекты, IT-технологии, искусственный интеллект, культурная жизнь, культурная политика.

Глобализация и ее процессы внедряются в нашу жизнь повсеместно. Для обслуживания интеграции данного всемирного процесса в сферах экономики, политики, управлении, культуре и других областях общество все чаще стало прибегать к использованию цифровых технологий. Культура – основной источник развития любого общества. В статье рассматривается внедрение цифровых технологий в сфере культуры. Показано влияние IT – технологий на культурную среду, проанализированы результаты современной деятельности в данном направлении по РФ. Освещены вопросы, связанные с ценностной оценкой генерируемых искусственным интеллектом культурных благ. Раскрыты проблемы внедрения цифровых технологий и цифровизации осуществляемых в рамках национального проекта «Культура». Рассмотрена адаптация нашей страны к современным реалиям в сфере образовательных услуг и профессиональной подготовки в сфере культуры.

¹G.F. Gigolaev, ²D.A. Tsegoeva, ³B.E. Bagaev

¹Vladikavkaz branch of the Federal State Budgetary Educational Institution of Higher Education “Financial University under the Government of the Russian Federation”, Republic of North Ossetia – Alania, Vladikavkaz, email: sir.gigolaew@yandex.ru

²Vladikavkaz branch of the Federal State Budgetary Educational Institution of Higher Education “Financial University under the Government of the Russian Federation”, Republic of North Ossetia – Alania, Vladikavkaz, email: diana.kudzagova@mail.ru

³K.L. Khetagurov North Ossetian State University, Vladikavkaz, email: batazbag@yandex.ru

THE SPHERE OF CULTURE AND ITS DIGITAL TRANSFORMATION

Keywords: digital culture, digitalization, national projects, IT-technologies, artificial intelligence, cultural life, cultural policy.

Globalization and its processes are being introduced into our lives everywhere. To serve the integration of this global process in the fields of economics, politics, management, culture and other areas of society, it has become increasingly common to resort to the use of digital technologies. Culture is the main source of development of any society. This article discusses the introduction of digital technologies in the field of culture. The influence of IT technologies on the cultural environment is shown, the results of modern activities in this direction within the Russian Federation are analyzed. The issues related to the value assessment of cultural goods generated by artificial intelligence are highlighted. The problems of the introduction of digital technologies and digitalization carried out within the framework of the national project “Culture” are revealed. The adaptation of our country to modern realities in the field of educational services and professional training in the field of culture is considered.

В Российской Федерации культура обладает статусом государственных приоритетов и является главным условием роста качества жизни и согласия внутри общества, что становится задатком активного социально – экономического развития, гарантом сохранения единого культурного пространства и территориальной целостности России. Научно –

технический прогресс не стоит на месте и в наше время он движется семимильными шагами. В современных условиях, которые оказались весьма враждебными к обществу, технологии приходят на помощь во всех сферах деятельности человека, и культура не стала исключением.

Использование цифровых потенциалов стало исключительно необходимой

реалией в момент распространения пандемии COVID – 19. Процесс интеграции институтов культуры в цифровую экономику наступает уже сейчас. В настоящее время цифровизация является главным трендом развития страны и главным фактором поддержки непрерывного развития. За последние десять лет идёт массовое внедрение цифровых технологий, которое оказывает огромное влияние на экономику, сельское хозяйство, промышленность, образование, здравоохранение, культуру.

Цифровые технологии активно меняют мир вокруг нас. Процесс цифровизации пронизывает всю культурную жизнь страны, меняет формат соприкосновения с культурным наследием большого числа поколений. Общество начинает приобретать новый опыт примеря на себя новую роль интернет – пользователей при взаимодействии с объектами культуры.

Применение новейших технологий дают больше возможностей для работы всех сфер в жизнедеятельности человека, происходят изменения в социальных отношениях, смена ценностей, появляются новые ориентиры стереотипов поведения и норм. Развитие онлайн сообществ, которые становятся дополнением к гражданскому обществу. Открытое пространство для познания науки и искусства, где каждый индивид ярко представлен в виде носителя знаний и личного опыта. Цифровая среда позволяет ему перекодировать мысли и идеи в виртуальную модель, внутри которой заложен контент разного уровня, профиля и качества.

Очень важно в сфере управления не отставать от прогресса модернизировать старые рычаги воздействия, оптимизировать и внедрять новые прогрессивные методы. Подстраиваться под общественно – экономическую среду, особо враждебную в современных реалиях нашей страны, уметь быстро реагировать и правильно отвечать на все современные вызовы.

Поэтому, в этих условиях оказать стимулирующее воздействие на сферы жизни может процесс цифровой трансформации, и работа в этом направлении усиленно ведётся. Министерство культуры создало Национальный проект «Культура», на базе которого до 2024 года, будут реализованы ряд Федеральных проектов, таких как «Культурная среда», «Творческие люди» и «Цифровая культура». Они предназначены для реализации мер по повышению доступности, для развития молодёжной организации культуры. Проект имеет огромный потенциал роста и развития уже в ближайшее время. Программа проекта внушает оптимизм и начинает набирать обороты по всей стране.

Источником программы является официальный сайт, на котором размещена развернутая информация о предстоящей и проделанной работе. В ее планы входит охватить все округа РФ и особое внимание уделить субъектам Северо – Кавказского и Дальневосточного федеральных округов. Обеспечить доступность всеми современными услугами культуры как минимум 3 млн. сельских жителей. Повышенное внимание будет уделено людям с ограниченными физическими возможностями. Будут организованы пункты стационарного культурного обслуживания для людей, проживающих в сельской местности, она будет осуществляться за счет приобретения 600 передвижных многофункциональных культурных центров. Все центры будут оснащены постоянным доступом к сети интернет, там будут проходить онлайн трансляции культурных проектов и общественно – значимые консультации представителями социальной защиты, медицинских и других учреждений. Развитие будет двигаться и в области художественного образования, модернизации подвергнутся 1 810 школ искусств и училищ. Путём обновления музыкальных инструментов и покупки новейшего оборудования.

Благодаря увеличению образовательных программ и учебных дисциплин, в том числе интерактивной направленности, станет улучшение качества образования, а также увеличение числа учащихся в учреждениях дополнительного и профессионального образования в сфере культуры на 10%. Растет будет и качество библиотечного обслуживания. В этих условиях будет реализовано 746 модельных библиотек межрайонных и поселенческих. Эффективность работы возрастёт за счёт увеличения их чис-

ла, а также увеличится посещаемость не менее, чем в 2 раза. Уже к окончанию 2024 г., начнут свою работу 1734 современных кинозала в городах с числом жителей до 500 тыс. человек с целью обеспечения населения национальным кинематографом. В обязательном порядке пройдет прокат не менее 50% национальных фильмов в общем объеме репертуара. За проектный период будут созданы условия для просмотра качественного отечественного кино, не менее чем, для 111 млн. человек. В следствии перестройки и капитального ремонта 46 детских театров, возрастет прилив молодежи к театральному искусству, и как следствие вырастет число свежих постановок и прогресс популярности до 15% (свыше 4 млн. зрителей). Благодаря обеспечению не менее 30 грантов на реновацию федеральных, а также региональных и муниципальных учреждений культуры будут выделены средства федерального бюджета в форме инвестиций. Это даст рост увеличения качества культурной среды [7].

Произойдет повсеместное внедрение цифровых технологий в культурное пространство страны. 500 виртуальных концертных залов, оснащенных мультимедийным оборудованием и скоростным Интернетом, из формата позволит в онлайн режиме обеспечить жителям участие в федеральных и региональных культурных мероприятиях. В базу программ будут взяты видеозаписи или онлайн трансляции концертных представлений, их обеспечение ляжет на плечи Минкультуры России. Афиша онлайн трансляций будет размещена на портале «Культура РФ». Свежий технический уровень разрешит вопрос гастролей креативных коллективов даст право доступа к концертам классической музыки и театральным постановкам, для жителей населенных пунктов отдаленных от крупных центров. Национальные и региональные музеи получат возможность оснастить цифровыми гидами 453 лучших проекта. За весь срок проекта будет реализовано 637 онлайн – передач, необходимых мероприятий в сфере культуры, ответственных театральные постановки, экскурсий по крупнейшим выставкам это откроет дорогу к услугам культуры для более чем 30 млн. человек.

Сберечь и выдать путь к культурному наследию государства, гарантирует Фонд оцифрованных изданий Национальной электронной библиотеки. Оцифровки подвергнутся 48 тыс. букинистических памятников, представляющих величайшую культурную и историческую ценность, а также 22 500 российских фильмовых материалов (32% от общего числа), что предоставит пространственный доступ к наилучшим стандартам отечественной кинематографии. Расчет национального проекта «Культура» составляет 127453,28 млн. рублей.

В наше время цифровизацию сферы культуры следует разделить на пять основных направлений рисунок 1 [3].

Первые три пункта базируются на принципах сохранности, создания, распределения и потребления культурных ценностей и благ. Они напрямую связаны с культурной деятельностью. В этом случае отсутствует четкое разделение процессов цифровизации по этим трем пунктам. Следующий пункт применяет принцип модернизации и совершенствования организационно – экономических и финансово – хозяйственных процессов в деятельности организации культуры. В пятом пункте происходит создание специализированных информационных систем, которые позволяют вести государственный учет объектов культуры и культурных ценностей.

Возможности цифровых технологий имеют многогранный и широкий потенциал для исследователей и ученых в сфере культуры. Технологии 3D сканирования, моделирование и визуализации объектов культуры, а также оцифровки и архивирования, дистанционного зондирования поверхности. Тема цифровых копий яро обсуждается в сообществе ученых. Раньше ученые считали единственно правильным вариантом это увидеть оригинал того, что обсуждалось. Взять пример микрофильма, целые поколения ученых историков с пренебрежением и скептицизмом относились к данному явлению они предпочитали увидеть оригинальный документ. У медали две стороны и минусы данного феномена – это потеря копией части информации оригинального источника (утрата цвета и физической сущности подлинника).



Рис. 1. Основные направления цифровизации в сфере культуры

К плюсам можно отнести то, что цифровые копии оберегают исторические артефакты от разрушения при физическом контакте. Высокое качество просмотра, а также максимальный оптический зум являются положительными моментами.

Так же, популярным становится привлечение к работе с культурными ценностями и реликвиями IT-технологии. Искусственный интеллект способен дать анализ не только литературным произведениям. В честь 250-летия Л.В. Бетховена была анонсирована и притворена в жизнь идея, о том, что искусственный интеллект допишет 10-ю симфонию, незаконченное произведение великого композитора. Данное событие сверши-

лось в 2019 году. Искусственный интеллект научился на основе алгоритма, разработанного специалистами генерировать стилистику, фразировку и саму мысль гениального композитора на основе детального анализа информации всего его творчества.

В 2014 году в мире шоу бизнеса в городе Лас – Вегас (США) состоялось, по истине, музыкальное и визуальное воскрешение самого Майкла Джексона последнего короля современной поп – музыки. Его голографическое изображение исполнило новую песню из посмертного альбома. На сцене было спроецировано голографическое изображение с показом всех фирменных хоре-

ографический движений, уникальную «лунную походку». Группа людей, танцующих на сцене во время выступления голограммы, усилила этот эффект.

В кинематографе стали активно применять 3D – сканирование (Face Swapping или Deepfake), так, например после трагической смерти в автомобильной аварии главного актера фильма «Форсажа 7» Пола Уокера продюсеры картины были вынуждены прибегнуть к помощи IT – технологий. Современные технологии позволили авторам картины создать его цифровую копию. Это доказывает, что сегодня снять актера, можно даже не прибегая к его непосредственному участию. Такого рода новостные события стали завсегдатаями на страницах средств массовой информации. Создание культурных благ при участии искусственного интеллекта активно ведется в разных областях культуры по всему миру с одной стороны, с другой стороны можем ли мы характеризовать подобные технологические достижения как культурные ценности, или признать их в будущем таковыми. Вопрос остается открытым, и мы с радостью будем наблюдать за развитием процесса.

Флагманом российской разработки в данном направлении является портал «Культура. РФ». Инициатива по созданию проекта принадлежит Министерству культуры РФ. На текущий момент на портале в доступе находится где-то 1500 отечественных и зарубежных кинофильмов; свыше 1000 лекционных видеозаписей общественного характера; 1000 произведений классической и современной литературы; более 1100 оцифрованных творений российского зодчества; виртуальные экскурсии по 4000 музеям и 300 старинным усадьбам; театральное искусство благодаря видео записям запечатлено в 900 театрах и 800 спектаклях, а так же 300 записей концертов; 400 предметов культурного и природного наследия России; более 1000 предметов церковного характера различных конфессий; 450 предметов оцифрованного нематериального наследия русской цивилизации.

Первичная оценка мер по реализации, заключается в повышении количества обращений к цифровым ресурсам сферы культуры в 5 раз (с 16 млн обра-

щений в стартовом году до 80 млн обращений к 2024 г.) – это прямо сопряжено с процессами цифровизации. Минкультуры России приступило использовать меры по замерам численности обращений к цифровым ресурсам. Происходит это с помощью «системы счетчиков и аналитических инструментов», которые успешно применяются в интернет – коммерции для оценки взаимодействия пользователя с интернет – ресурсами. Создана и была реализована подсистема веб – аналитики специализированная система АИС «Цифровая культура», ее цель базируется на сборе, сбережении и обработки данных. К информационным ресурсам, подлежащим учету в целях оценки количества обращений, причисляются сайты, содействующие доступу к культурному наследию, популяризации культуры и традиций народов России, увеличение популярности организаций культуры и распространению русского языка.

Механизм может оценить популярность сайта учреждения культуры, нрав юзеров на нем с помощью последующих метрик:

- Визиты – очередь операций действий (активность) одного гостя на сайте. Посещение заканчивается, когда активность отсутствует в течение 30 минут.
- Гости – уникальные пользователи, посетившие сайт.
- Просмотры – загрузка страничек сайта при переходе юзера на нее.
- Глубина просмотра – число страниц, какие юзер проглядел за одно посещение.
- Время – скоротечный отрезок между первоначальным и заключительным действием юзера на сайте.
- Отказы – фиксируются, когда за время визита юзер проглядел только одну страничку сайта, а продолжительность визита была меньше 15 секунд [6].

Вопрос об окупаемости бюджетных средств остается открытым, вполне вероятно, что не смотря на всю полезность ресурса он может не окупить затраченных из бюджета финансовых ресурсов. Следует принять во внимание факт того, как суммированные клики, перехода на сайты, фиксируемые счетчиком, будут способствовать распространению традиционных российских духовно – нравственных ценностей, а также отра-

жать реальную картину взаимодействия аудитории с подключенным информационным ресурсом. Успешность данного взаимодействия организаций культуры с пользователями на просторах сети интернет покажет себя по факту завершения всех процессов.

Таким образом, основными направлениями деятельности в области

становления и развития цифровизации в сфере культуры являются: создание виртуальных концертных залов; проведение онлайн – трансляций; создание мультимедиа – гидов с использованием технологии дополненной реальности; оцифровка книжных памятников; создание и размещение контента в Интернете.

Библиографический список

1. Босенко Е.В., Тадтаева В.В., Шапка И.С. Модель формирования стратегического альянса в инновационной сфере региона // Экономика и управление: проблемы, решения. 2017. Т. 4. № 12. С. 3-8.
2. Гиголаев Г.Ф., Гугкаева К.В., Елканова Д.А. Актуальные направления государственной социальной политики Российской Федерации // Гуманитарные и социально-экономические науки. 2020. № 2 (111). С. 105-107.
3. Музычук В.Ю. Основные направления цифровизации в сфере культуры: зарубежный опыт и российские реалии // Вестник Института экономики Российской академии наук. 2020. № 5. С. 49-63.
4. Тадтаева В.В., Багаев Б.Э., Бесаева А.А., Калманова А.Э. Развитие электронных платежных систем в условиях пандемии: анализ состояния и прогнозирование последствий // Экономика и управление: проблемы, решения. 2021. Т. 1. № 5 (113). С. 112-117.
5. Черникова В.Е., Ахполова В.Б., Тадтаева В.В. Трансформация управления человеческими ресурсами в условиях цифровой экономики // Экономика и предпринимательство. 2019. № 10 (111). С. 190-193.
6. PRO.Культура.РФ [Электронный ресурс]. URL: <https://pro.culture.ru/blog/501> (дата обращения 30.05.2022).
7. Национальный проект «Культура». [Электронный ресурс]. URL: <https://culture.gov.ru/about/national-project/about-project/> (дата обращения 30.05.2022).