

УДК 7.01:004

DOI: 10.28995/2686-7249-2025-2-230-239

Цифровые трансформации в культуре и искусстве: современные реалии

Алсу А. Сокровищук

*Ленинградский государственный университет им. А.С. Пушкина,
Санкт-Петербург, Россия, yagudinaaa@mail.ru*

Аннотация. В статье рассматривается степень внедрения информационных технологий в культурной и художественной области, а также приводится анализ изменений, которые произошли на фоне цифровизации в сфере культуры и искусства за последние годы. Исследование плюсов и минусов цифровизации арт пространств позволит оценить эффективность условий, созданных для формирования комфортной цифровой среды для людей различных социальных групп: учащихся, туристов, зрителей (слушателей) и т. д. В исследовании также приводятся наиболее популярные инновации сферы информационных технологий, используемых в культурной среде и арт пространстве в настоящее время, а также влияние искусственного интеллекта и нейросетей на деятельность и творчество художников, музыкантов, писателей и других деятелей искусства. Сегодня существует проблема качественных изменений внедрения цифровых технологий в культуру и искусство. На практике работа в данном направлении интенсивно ведется. В теории рассматриваемый вопрос изучен недостаточно и требует комплексного подхода к изучению и проведения новых научных исследований.

Ключевые слова: цифровизация, информационные технологии, культура, искусство, нейросеть, искусственный интеллект

Для цитирования: Сокровищук А.А. Цифровые трансформации в культуре и искусстве: современные реалии // Вестник РГГУ. Серия «Литературоведение. Языкознание. Культурология». 2025. № 2. С. 230–239. DOI: 10.28995/2686-7249-2025-2-230-239

Digital transformations in culture and art. Modern realities

Alsu A. Sokrovishchuk

*Pushkin Leningrad State University, Saint Petersburg, Russia,
yagudinaaa@mail.ru*

Abstract. The article considers the extent to which introduction of information technologies have been introduced in the cultural and artistic field as well as provides an analysis of the changes that have occurred against the background of digitalization in the field of culture and art in recent years. The study of the pros and cons of digitalization of art spaces will allow us to assess the effectiveness of the conditions created for the formation of comfortable digital environment for people of various social groups: students, tourists, spectators (listeners), etc. The study also highlights the most popular innovations in the field of information technologies used in the cultural environment and art space at the present time, as well as the impact of artificial intelligence and neural networks on the activities and creative work of artists, musicians, writers and other artistic professionals. Today, there is an issue of qualitative changes in the introduction of digital technologies into culture and art. In practice, work in that direction is intensively underway. In theory, the issue under consideration has not been sufficiently studied and requires an integrated approach to the study and conduct of new scientific research.

Keywords: digitalization, information technologies, culture, art, neural network, artificial intelligence

For citation: Sokrovishchuk, A.A. (2025), "Digital transformations in culture and art. Modern realities", *RSUH/RGGU Bulletin. "Literary Theory. Linguistics. Cultural Studies" Series*, no. 2, pp. 230–239, DOI: 10.28995/2686-7249-2025-2-230-239

В современный период активными темпами идет цифровизация во всех сферах жизнедеятельности общества, в частности, в области культуры и искусства. В России в 2019 г. государство разработало масштабные проекты в сфере культуры и туризма, был успешно реализован национальный проект «Культура». Так, проект в новом цифровом формате позволил реорганизовать учреждения культуры и искусства, путем внедрения информационных технологий в их работу и повысить доступность для населения в масштабах страны, регионов и муниципалитетов [Кузьменко, Моторина 2021, с. 170]. Стоит отметить, что с целью поэтапного проведения процесса цифровизации услуг в сфере культуры, а также создания единого

информационного пространства реализован федеральный проект «Цифровая культура». Сегодня уже реализовано 500 виртуальных концертных залов, а также на сайте «Культура.РФ» размещено 600 онлайн-трансляций культурных мероприятий, что позволяет выполнять государству задачи доступности культуры и искусства. Очевидно, что сегодня сохранение научного и культурного наследия обеспечивает развитие цифрового медиапространства [Музычук 2020, с. 57].

В широком смысле термин «цифровизация», по мнению исследователей О.И. Мирошниченко, Я.В. Гайворонской и А.Ю. Мамычева, охватывает использование компьютерных, информационных, цифровых и телекоммуникационных технологий, а также внедрение искусственного интеллекта в различные сферы общества. В то же время, в узком смысле цифровизация трактуется как процесс перевода данных в цифровой формат, а в широком – как «стратегия интеграции цифровых технологий в повседневную жизнь общества» [Гайворонская, Мирошниченко 2019, с. 51].

Виртуальная реальность вошла во все сферы нашей жизни, в том числе в одни из самых творческих – культуру и искусство. В современный период применение информационных технологий в искусстве и социокультурном пространстве определяет поиск новых подходов к вопросам качественных изменений, повышения цифровой грамотности населения. Формируются все новые запросы пользователей, с каждым годом они становятся все изощреннее, смелее, становясь «вызовом» как для разработчиков, так и для мира в целом. В связи с этим государство на всех уровнях (федеральном, региональном, муниципальном) сегодня предпринимает меры, разрабатывает стандарты, помогает в удовлетворении максимальных потребностей россиян в условиях цифровой трансформации.

Стоит отметить, что мир культуры и искусства в современной России приобретает иной вид и смысл. Виртуализация различной информации, активное внедрение искусственного интеллекта, а также других инновационных технологий меняют реальность и погружают человека в иной мир, более насыщенный, интересный, потрясающий воображение, но в то же время более удобный и доступный. Следовательно, информационные технологии позволяют изменять социально-культурное пространство, способы инкультурации и социализации личности. Создаются новые проекты, которые предполагают новые форматы выставок, тематических конференций, обучающих программ, культурно-познавательных туров и т. д.

Главной целью цифровой трансформации сферы культуры и искусства сегодня является повышение доступности, привлека-

тельности и эффективности за счет применения инновационных технологий. Благодаря данному процессу происходят качественные изменения во взаимодействии учреждений культуры и искусства, в частности в отношении работы с молодым поколением, так как данная возрастная категория населения наиболее вовлечена сегодня в виртуальный мир. Так, например, приоритетным направлением становится развитие различных онлайн-ресурсов. Это позволяет создавать уникальный контент под индивидуальные потребности каждой личности, применять новые форматы сетевого творчества, создавать интересный познавательный образовательный контент. Все эти инновации в комплексе позволяют раскрывать внутренний творческий потенциал индивидуума, повышать уровень культуры, прививать эстетический вкус молодежи. В общем, в России цифровизация культуры и искусства идет по пути глубокой интеграции в процесс социализации и инкультурации молодежи в условиях комфортной и уже привычной виртуальной среды.

Известно, что современный мир – это мир компьютерной техники. Молодое поколение сегодня имеет «клиповое» мышление. Суть термина заключается в поверхностном, фрагментарном восприятии информации. Молодежь легко осваивает новые устройства и гаджеты, быстро разбирается в тенденциях цифровизации и инновационных технологиях. В связи с этим сегодня необходимо делать акцент на виртуальные технологии, которые в полной мере позволят раскрыть молодежи мир культуры и искусства, в частности. Возможно создавать новые интерактивные курсы по гуманитарным дисциплинам; новых дистанционных образовательных программ обязательного и дополнительного образования для школьников и студентов; лектории, семинары и конференции с интерактивным контентом. В современной России в связи со сложной геополитической и социально-экономической ситуацией сфера культуры и искусства трансформируются в целях формирования новой культуры и идентичности личности. Особенно актуальна эта тенденция для молодого поколения. Культура и искусство сегодня дают возможность молодежи осознать свою общекультурную идентичность, помогают найти свое место в жизни, отслеживать тенденции в обществе, развивать критическое мышление и эстетический вкус. Более того, современные тинейджеры активно пробуют себя как художники, писатели, музыканты, применяя в своем творчестве и самовыражении средства искусственного интеллекта.

Стоит также отметить самые востребованные инновации в сфере информационных технологий и новых форматов взаимодействия с аудиторией в социокультурном пространстве. Во-первых, незамеченным инструментарием всех творческих людей стали глобальные

интерактивные Интернет–порталы по вопросам искусства. Так, они с интуитивно понятным и удобным интерфейсом сочетают в себе большой функционал, множество веб-сервисов, возможность перехода на различные тематические сайты, посвященные знаменитым певцам, художникам, поэтам и другим деятелям искусства. Актуальным направлением сегодня для молодежи становится посещение интернет-ресурсов с тематикой историко-культурных событий [Лисенкова 2018, с. 39].

Во-вторых, появилось новое явление для Интернета – активное распространение тематических групп и сообществ по вопросам культуры и искусства. Стоит отметить, что данные группы по интересам творческих личностей могут быть на профессиональном уровне, носить серьезный характер. Однако сегодня все чаще появляются непрофессиональные сообщества, которые обсуждают конкретного деятеля культуры, художника или направление в искусстве. Достаточно большое разнообразие контента позволяет выбрать человеку интересующее его направление и, возможно, реализовать свой творческий потенциал. Сотворчество в таких группах приветствуется всеми членами сообщества.

В-третьих, в рамках медиатизации культурно–образовательной среды сегодня набирают популярность услуги виртуальных сервисов, образовательных приложений и библиотек. Стоит отметить и большой образовательный потенциал мобильного приложения «НЭБ Свет», которое способствует повышению уровня культуры пользователей. Это специальный проект Национальной электронной библиотеки (НЭБ). Веб-версия предполагает свободный доступ к огромной коллекции отечественной и зарубежной литературы, а также аудиокнигам различной тематики. Важно отметить, что книги подбирают профессионалы в своей области: филологи, словесники, историки и т. д. Мобильные библиотечные приложения имеют большие перспективы в будущем. Очевидно, что преимуществом использования инновационных технологий (QR-коды и RFID-метки) в данных приложениях является обеспечение удобства поиска информации. Так, с помощью QR-кодов можно скачивать любые книги на мобильные устройства, также с помощью технологии RFID подбирать рекомендации для чтения информационных материалов радиочастотными метками [Бушков 2022, с. 180; Лисенкова 2018, с. 39].

В-четвертых, «виртуальные музеи, театры, филармонии и библиотеки, предоставляющие удаленный доступ к фондам хранения с подробным описанием экспонатов, виртуальными экскурсиями и полноценным виртуальным посещением музея, библиотеки в любое время» [Лисенкова 2018, с. 39].

Следует также отметить, что сегодня в социокультурном пространстве виртуальные музеи становятся трендом. Известно, что понятие «виртуальный музей» введено в международной практике в 1990-х гг. Важно понимать, что развитие цифровых инновационных технологий, медиатизация культурно-образовательной среды, внедрение мультимедийных креативных индустрий в настоящее время привело к изменению форм и методов организации культурного пространства музеев. Современные виртуальные музеи представляют широкий комплекс услуг и контента. Так, среди цифровых возможностей музеев можно выделить следующие: оцифровка, аудиогиды, фото- и видеосъемка, удобная навигация, современный интерфейс. На интерактивных мероприятиях и выставках регулярно используются средства информационных технологий. Такой комплексный подход к реализации проектов VIR экскурсий позволяет трансформировать простые интернет-ресурсы с фото выставочных работ в интересный виртуальный музей с уникальным контентом [Жукова 2019, с. 360; Лисенкова 2018, с. 39].

В-пятых, в современном искусстве появляются новые форматы творческой деятельности на основе технологий дополненной (AR) и виртуальной (VR) реальности. Сегодня реализуются проекты единого творчества на цифровых ресурсах при интеграции информационных технологий, нейросетевого программирования и традиционного искусства. Применение VR- и AR-технологий позволяет создавать новые произведения искусств и экспериментировать в направлении Digital-Art. Примечательны такие инновационные проекты, как Science&Arts – Laboratoria Art&Science Foundation, «Новое состояние живого» и “Heliotropika” [Лисенкова 2018, с. 40; Ломовцева, Рогожина 2023, с. 8]. Кроме того, информационные технологии значительно влияют на работу художников, музыкантов и кинематографистов. Современные художники активно используют графические планшеты, специализированные программы для создания цифровых картин, такие как Adobe Photoshop и Corel Painter, а также 3D-моделирование. Музыканты применяют цифровые аудио рабочие станции (DAW) для записи и редактирования музыки, создают виртуальные инструменты и используют нейросети для генерации мелодий. В киноиндустрии широко применяются технологии компьютерной графики (CGI), визуальные эффекты (VFX) и анимация, что позволяет создавать уникальные зрелищные проекты, невозможные без информационных технологий [Конурина 2020, с. 206].

Особое внимание стоит уделить использованию нейросетей в культуре и искусстве. Нейросети помогают в создании музыки, картин и сценариев, а также анализируют большие объемы данных

для выявления трендов и предпочтений аудитории. Примером является проект «DeepDream» от Google, который использует нейросеть для генерации сюрреалистичных изображений на основе существующих фотографий [Медведева 2018, с. 235], а также самый популярный на сегодняшний день Midjourney. Стоит также отметить такие как «Шедеврум» от Яндекса, Stable Diffusion XL, Runway и т. д. В области музыки нейросети, такие как OpenAI's MuseNet, Suno AI и т. д. способны генерировать композиции в различных стилях, имитируя творчество известных композиторов, но при этом «современные модели нейросетей для генерации музыки пока что не способны к производству выдающихся художественных результатов» [Григорьев 2024, с. 141]. Существуют нейросети в помощь писателям, которым не составит труда создать эскиз сюжета, продумать персонажей, написать главу и даже предложить иллюстрации к произведению. Среди наиболее популярных технологий искусственного интеллекта стоит отметить AISearch, Rytr.me, Writesonic, НейроТекстер и др. Данная технология набирает огромную популярность и очень интенсивно совершенствуется. Но при всем своем молниеносном развитии, использование искусственного интеллекта имеет на сегодняшний день слабую нормативную базу, кроме того, вызывает много этических вопросов и споров: кого в итоге считать автором, если произведение создавалось с применением нейросетей.

В 2023 г. значительно выросла потребность в культурно-познавательных турах. Такие туры способствуют развитию общекультурной идентичности и вызывают чувство гордости за страну. Основным фактором успешности туристического бизнеса в современный период является внедрение информационных технологий для повышения уровня сервиса и услуг. Комфорт и доступность туров повышают их популярность [Воробьев, Довгалоук 2023, с. 374]. Сегодня в путешествиях активно используются мобильные гиды и специальные цифровые приложения с элементами AR и VR, которые позволяют визуализировать пространство и погружаться в другой временной период в виртуальном мире. Подобные технологии обеспечивают туристам насыщенные впечатления от экскурсий и вовлекают их в процесс сотворчества.

Таким образом, цифровизация качественно модернизирует сферу культуры и искусства. Важным аспектом в данном направлении является анализ проблемных вопросов, которые необходимо решать поэтапно при осуществлении стратегии цифровой трансформации. Это позволяет выявлять недостатки финансирования, технические и организационные ошибки и своевременно их устранять, что способствует совершенствованию учреждений культуры, сферы

искусства, туристического сервиса и повышению цифровой грамотности россиян не только в крупных городах, но и в удаленных населенных пунктах. Внедрение инновационных решений и практик цифровизации, постепенный переход на отечественные информационные технологии и обмен передовым опытом помогут в будущем совершенствовать социокультурное пространство и максимально удовлетворять потребности населения. Во всем мире сегодня происходит цифровая трансформация, что, конечно, влечет за собой глобальные изменения в культуре, искусстве, а также способах творческого самовыражения современной личности. Несмотря на вовлеченность человечества в виртуальный мир, деятели искусства и зрители (слушатели) в большинстве своем сходятся во мнении, что живое творчество и живое общение с произведениями культуры и искусства не заменит никогда виртуальное полностью, ведь оно наполняет человека особым чувством удовольствия, чего невозможно добиться применением информационных технологий.

Литература

- Бушков 2022 – *Бушков К.В.* Новые технологии в библиотеке / К.В. Бушков, А.Т. Гарипова, Н.А. Бабиева // Документ в социокультурном пространстве: теории и цифровые трансформации: Материалы V Международной научно-практической конференции, 27 мая 2022 г. / науч. ред. Л.Е. Савич, А.Р. Мансурова; сост. Г.В. Матвеева, Ю.Н. Галковская. Казань: Казанский государственный ун-т культуры и искусств, 2022. С. 176–181.
- Воробьев, Довгалоук 2023 – *Воробьев И.С., Довгалоук И.М.* Актуальность проведения культурно-познавательных туров в 2023 г. // Молодой ученый. 2023. № 22 (469). С. 374–375.
- Гайворонская, Мирошниченко 2019 – *Гайворонская Я.В., Мирошниченко О.И.* Правовые проблемы цифровизации: теоретико-правовой аспект // Правовая парадигма. 2019. № 4 (18). С. 27–34.
- Григорьев 2024 – *Григорьев В.Е.* Способы взаимодействия композитора с искусственным интеллектом и проблема авторства сгенерированного нейросетью произведения // Вестник Академии русского балета им. А.Я. Вагановой. 2024. № 2 (91). С. 137–153.
- Жукова 2019 – *Жукова К.В.* Виртуальные экскурсии по музеям России // Форум молодых ученых. 2019. № 4 (32). С. 359–363.
- Конурина 2020 – *Конурина Г.А.* Технологии, используемые для создания визуальных эффектов // Социально-гуманитарные проблемы образования и профессиональной самореализации (Социальный инженер – 2020): сборник материалов Всероссийской конференции молодых исследователей с международным участием. 2020. Ч. 1. С. 205–208.

- Кузьменко, Моторина 2021 – *Кузьменко Е.А., Моторина В.А.* Виртуальные музеи: проблема цифровизации культурного пространства // *Знание. Понимание. Умение.* 2021. № 3. С. 169–179.
- Лисенкова 2018 – *Лисенкова А.А.* Виртуальные технологии в искусстве – новый фактор инкультурации и социализации // *Вестник Московского государственного университета культуры.* 2018. № 6 (86). С. 35–42.
- Ломовцева, Рогожина 2023 – *Ломовцева А.В., Рогожина А.А.* Использование технологий виртуальной и дополнительной реальности в деятельности музеев: отечественный и зарубежный опыт // *Вестник Музея археологии и этнографии Пермского Предуралья.* 2023. № 13. С. 8–10.
- Медведева 2018 – *Медведева Е.Н.* Деятельность искусственных нейронных сетей в творческих проектах по работе с изображениями и феномен множественного авторства // *Естественнонаучные методы в цифровой гуманитарной среде: Материалы Всероссийской научной конференции с международным участием, 15–18 мая 2018 г. Пермь: Пермский государственный национальный исследовательский ун-т, 2018. С. 235–237.*
- Музычук 2020 – *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.

References

- Bushkov, K.V., Garipova, A.T. and Babiyeva, N.A. (2022), “New technologies in the library”, in Savich, L.E. and Mansurova, A.R., eds., *Dokument v sotsiokul'turnom prostranstve: teorii i tsifrovye transformatsii: materialy V Mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii, 27 maya 2022 g.* [Document in the socio-cultural space. Theories and digital transformations. Proceedings of the 5th International Scientific and Practical Conference, May 27, 2022], Kazanskii gosudarstvennyi un-t kul'tury i iskusstv, Kazan', Russia, pp. 176–181.
- Gaivoronskaya, Ya.V. and Miroshnichenko, O.I. (2019), “Legal issues of digitalization. Theoretical and legal aspect”, *Legal Concept*, vol. 18, no. 4, pp. 27–34.
- Grigor'ev V.E. (2024), “Methods of interaction between a composer and artificial intelligence and the issue of authorship of a work generated by a neural network”, *Vestnik Akademii russkogo baleta im. A.Ya. Vaganovoi*, vol. 91, no. 2, pp. 137–153.
- Konurina, G.A. (2020), “Technologies used to create visual effects”, in *Sotsial'no-gumanitarnye problemy obrazovaniya i professional'noi samorealizatsii (Sotsial'nyi inzhener – 2020): sbornik materialov Vserossiiskoi konferentsii molodykh issledovatelei s mezhdunarodnym uchastiem* [Socio-humanitarian issues of education and professional self-realization (Social Engineer 2020), Proceedings of the All-Russian Conference of Young Researchers with international participation], part 1, pp. 205–208.

- Kuz'menko, E.A. and Motorina, V.A. (2021), "Virtual museums. The issue of digitalization of cultural space", *Znanie. Ponimanie. Umenie* [Knowledge. Understanding. Ability], no. 3, pp. 169–179.
- Lisenkova, A.A. (2018), "Virtual technologies in art – a new factor of enculturation and socialization", *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo universiteta kul'tury*, vol. 86, no. 6, pp. 35–42.
- Lomovtseva, A.V. and Rogozhina, A.A. (2023), "Use of virtual and augmented reality technologies in museum activities. National and foreign experience", *Vestnik Muzeia arkheologii i etnografii Permskogo Predural'ya*, no. 13, pp. 8–10.
- Medvedeva, E.N. (2018), "Activity of artificial neural networks in creative projects on working with images and the phenomenon of multiple authorship", in *Estestvennonauchnye metody v tsifrovoi gumanitarnoi srede: materialy Vserossiiskoi nauchnoi konferentsii s mezhdunarodnym uchastiem, 15–18 maya 2018 g.* [Natural science methods in the digital humanitarian environment. Proceedings of the All-Russian Scientific Conference with the international participation, May 15–18, 2018], *Permskii gosudarstvennyi natsional'nyi issledovatel'skii universitet, Perm'*, Russia, pp. 235–237.
- Muzychuk, V.Yu. (2020), "The main directions of digitalization in the sphere of culture. Foreign experience and Russian realities", *Vestnik Instituta ekonomiki Rossiiskoi akademii nauk*, no. 5, pp. 49–63.
- Vorob'ev, I.S. and Dovgalyuk, I.M. (2023), "Relevance of conducting cultural and educational tours in 2023", *Molodoi uchenyi*, vol. 469, no. 22, pp. 374–375.
- Zhukova, K.V. (2019), "Virtual tours of Russian museums", *Forum molodykh uchenykh*, vol. 32, no. 4, pp. 359–363.

Информация об авторе

Алсу А. Сокровищук, кандидат философских наук, Ленинградский государственный университет им. А.С. Пушкина, Пушкин, Ленинградская обл., Россия; 196605, Россия, Пушкин, Ленинградская обл., Петербургское шоссе, д. 10; yagudinaaa@mail.ru

Information about the author

Alsu A. Sokrovishchuk, Cand. of Sci. (Philosophy), Pushkin Leningrad State University, Pushkin, Leningrad region, Russia; 10, Peterburgskoe Highway, Pushkin, Leningrad region, Russia, 196605; yagudinaaa@mail.ru