



5.8.7. Методология и технология профессионального образования
(педагогические науки)

*Ц*ИФРОВАЯ ТРАНСФОРМАЦИЯ
МУЗЕЕВ И КРЕАТИВНЫЕ
ИНДУСТРИИ

УДК 379.822 + 004.9

<http://doi.org/10.24412/1997-0803-2024-6122-186-194>

Р.З. Хусаинова

Казанский государственный институт культуры,
ОСП «Научный центр безопасности жизнедеятельности
Академии наук Республики Татарстан»
Казань, Татарстан, Российская Федерация,
e-mail: regina707rz@mail.ru

Аннотация. В статье рассматриваются вопросы цифровой трансформации отрасли культуры и креативных индустрий как нового подхода инновационного развития данной сферы. Представлен опыт внедрения цифровых технологий в музейную деятельность (государственные платформы, цифровые музеи и коллекции, виртуальные выставки, музейные инсталляции). Казанский государственный институт культуры, имея в составе Инжиниринговый центр и Центр прототипирования, проводит работу по внедрению цифровых технологий в музейную сферу. В 2023 году в вузе создан музей дополненной реальности культуры и быта народов Среднего Поволжья. Музей знакомит посетителей с культурой семи народов Среднего Поволжья. Используя планшет со специальным приложением, посетители могут «оживлять» предметы быта и народной культуры. Студенты вуза принимают участие в разработке виртуальных музейных выставок.

Ключевые слова: культура, цифровая трансформация, цифровые технологии, мультимедиа, виртуальные выставки, дополненная реальность, креативные индустрии.

Для цитирования: Хусаинова Р. З. Цифровая трансформация музеев и креативные индустрии // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. 2024. №6 (122). С. 186–194. <http://doi.org/10.24412/1997-0803-2024-6122-186-194>

ХУСАИНОВА РЕГИНА ЗУФАРОВНА – преподаватель кафедры музеологии, культурологии и искусствоведения, Казанский государственный институт культуры; ведущий научный сотрудник, ОСП «Научный центр безопасности жизнедеятельности Академии наук Республики Татарстан»

KHUSAINOVA REGINA ZUFAROVNA – Lecturer, Department of Museology, Cultural and Art History, Kazan State Institute of Culture; Leading Researcher, Separate Structural Subdivision «Scientific Center for Life Safety of the Academy of Sciences of the Republic of Tatarstan»

© Хусаинова Р. З., 2024



DIGITAL TRANSFORMATION OF MUSEUMS AND CREATIVE INDUSTRIES

Regina Z. Khusainova

Kazan State Institute of Culture,
SSS "Scientific Center for Life Safety of the Academy
of Sciences of the Republic of Tatarstan"
Kazan, Tatarstan, Russian Federation,
e-mail: regina707rz@mail.ru

Abstract. The article examines the issues of digital transformation of the cultural and creative industries as a new approach to the innovative development of this sphere. The experience of introducing digital technologies into museum activities (government platforms, digital museums and collections, virtual exhibitions, museum installations) is presented. The Kazan State Institute of Culture, which includes an Engineering Center and a Prototyping Center, is working on the introduction of digital technologies into the museum sphere. In 2023, a museum of augmented reality of culture and everyday life of the Middle Volga region was created at the university. The museum introduces visitors to the culture of the seven peoples of the Middle Volga region. Using a tablet with a special application, visitors can "revive" everyday objects and folk culture. University students take part in the development of virtual museum exhibitions.

Keywords: culture, digital transformation, digital technologies, multimedia, virtual exhibitions, augmented reality, creative industries.

For citation: Khusainova R. Z. Digital transformation of museums and creative industries. *The Bulletin of Moscow State University of Culture and Arts (Vestnik MGUKI)*. 2024, no. 6 (122), pp. 186–194. (In Russ.). <http://doi.org/10.24412/1997-0803-2024-6122-186-194>

В Российской Федерации цифровые технологии сейчас активно внедряются в различные сферы деятельности (промышленность, сельское хозяйство, здравоохранение, образование, культура). Начиная с 2022 года, в стране происходит переориентация на новые рынки и направления, в том числе и в цифровой отрасли. Уровень достижения цифровой зрелости (цифрового развития компаний) составил 65,8% (при плане 56,2%); доля массовых социально значимых онлайн-услуг составила 99,97% (при плане 65%); доля домохозяйств, которым обеспечена возможность широкополосного доступа к интернету – 86,1% (при плане 80%); уровень увеличения вложений в отечественные ИТ-решения – 157,4% (при плане 156%) [9].

В декабре 2023 года было утверждено распоряжение Правительства Российской Федерации № 3550-р «О стратегических направлениях в области цифровой трансформации отрасли культуры Российской Федерации до 2030 года», согласно которому основополагающим принципом стратегического направления является обеспечение высокой

степени цифровой зрелости в отношениях между людьми, которые посещают учреждения культуры и получают возможность использовать культурные ценности в дистанционном формате. Предполагается создание единой государственной системы, которая будет заниматься информационным обеспечением культурной деятельности [8].

Сейчас многие учреждения культуры включились в процесс цифровой трансформации и формируют не только электронные фонды библиотек, архивов, музеев, но и проводят разработки, связанные с использованием технологий искусственного интеллекта и компьютерного зрения в распознавании и анализе текстов, в каталогизации и классификации данных по тематическим областям знаний. В библиотеках, архивах и музеях стали использоваться чат-боты для удаленного обслуживания посетителей, роботы-экскурсоводы и помощники сотрудников.

В результате цифровой трансформации появляются и новые возможности для творческих кадров в области искусства (художни-

ков, музыкантов, писателей, кинематографистов); население нашей страны может выбирать инструменты и платформы для обмена культурными ценностями.

По мнению И. Ю. Панкратова и соавторов, учреждения культуры, в частности музеи, библиотеки, архивы, должны быть не только готовы к адаптации существующих разработок к новым технологически современным, но и активно развивать собственные проектные решения, используя их для интегрирования в технологическое обеспечение цифровой экономики [6]. О. Н. Астафьева и соавторы отмечают, что само понятие культуры трансформируется до неузнаваемости с точки зрения традиционного понимания. Именно поэтому явления цифровизации и цифровой трансформации культуры требуют серьезного и теоретического переосмысления и практического пересмотра места, роли и функции культуры в современном обществе [1]. Р. Ш. Ахмадиева отмечает важность задачи подготовки кадров в сфере культуры, способных использовать цифровые технологии в творческих индустриях [2; 3].

Одновременно с процессом цифровой трансформации в настоящий момент отрасль культуры развивается в направлении креативных индустрий. Правительство Российской Федерации 20 сентября 2021 года утвердило своим Распоряжением № 2613-р Концепцию развития творческих индустрий до 2030 года. Согласно данной Концепции, творческие (креативные индустрии) – это сферы деятельности, значимая часть добавленной стоимости в которых формируется за счет творческой деятельности и управления правами на интеллектуальную собственность: киноиндустрия, архитектура, изобразительное и театральное искусство, мода, дизайн, реклама [7].

Музейное направление также является одним из перспективных по внедрению цифровых технологий в сфере креативных индустрий.

По мнению Е. А. Кавериной, музей ориентирован на разработку креативных про-

ектов и создание логистической структуры, включающей широкий спектр дополнительных видов деятельности и сервисов (организация питания, продажа сувенирной продукции, создание зон отдыха, инклюзивное сопровождение и др.) [5].

У населения страны становятся все более востребованными услуги по организации и продвижению музейных проектов и выставок через сеть интернет. Оцифрованные коллекции музеев представлены на их официальных сайтах, на страницах в социальных сетях. Кроме того, посетителям в удаленном доступе предлагается ознакомиться с виртуальными выставками, побывать на виртуальных экскурсиях, участвовать в мастер-классах и образовательных программах. Музеи России активно участвуют в данной работе. Нельзя не отметить виртуальную экскурсию по Государственному Эрмитажу, проект «Русский музей: виртуальный филиал», виртуальный Пушкинский музей, виртуальные экскурсии по Национальному музею Республики Татарстан и многие другие.

Музейные учреждения также имеют возможность размещения своих коллекций на цифровых платформах, таких как Госкаталог РФ, Культура.РФ, Артефакт, портал «Музеи России».

Разработанная Министерством культуры Российской Федерации платформа «Артефакт» дает возможность создавать интерактивные гиды по музеям России с использованием технологий дополненной реальности. В рамках Национального проекта «Культура» на территории России до 2024 года будет создано 450 мультимедийных гидов, которые будут охватывать все сферы культуры [4]. Используя ресурсы платформы, каждый пользователь может виртуально посетить известные музеи, выставки, посмотреть экспозиции, прослушать аудиогидов.

25–26 апреля 2024 года в Казани прошла проектно-аналитическая сессия Всероссийского проекта «Музейные маршруты России», на которой рассматривались вопросы организации мультимедийных экспозиций



и развитие мемориальных музеев. Цифровые технологии позволяют создавать музейные инсталляции, показать в полном объеме коллекции музеев, что будет способствовать привлечению широкой аудитории, в том числе и молодежи. Вопросы цифровизации и новых технологий также стали одной из важных тем фестиваля «Интермузей», который состоялся в Москве 23–26 мая 2024 г.

Организацией виртуальных выставок в сфере искусства сейчас занимаются не только государственные музеи, но и частные музеи, коммерческие организации. Так, в Казани работает Центр цифрового искусства Artplay Media, на базе которого регулярно проходят мультимедийные выставки и другие мероприятия (Рис. 1).

В Казанском государственном институте культуры (КазГИК) также активно применяют новые возможности для развития отрасли культуры, в том числе и музейной деятельности. В рамках вуза ведут деятельность Инжиниринговый центр и Центр прототипирования.

Инжиниринговый центр вуза обеспечивает развитие креативных индустрий, соединяя науку и производство. С помощью цифровых технологий в Инжиниринговом

центре создаются прототипы изделий (керамика, дизайн в сфере народной культуры, художественная обработка деревянных изделий), которые затем можно использовать в массовом производстве. Слушатели на базе Центра могут пройти профессиональную переподготовку и повышение квалификации по направлениям использования цифровых технологий в сфере культуры.

Центр прототипирования Казанского государственного института культуры курирует 26 подобных центров по стране. Стратегическим развитием деятельности центра является формирование платформы для зарабатывания внебюджетных средств вузами, привлечение студентов и резидентов и увеличение количества реализованных проектов и продуктов [3].

Центр прототипирования выполняет не только задачи создания цифрового контента (мультимедийных заставок для форумов, конференций и других мероприятий, презентаций, анимационных фильмов, роликов для рекламных целей), но и оказывает услуги по созданию творческих произведений в цифровой форме.

Лучшие практики центров прототипирования также были озвучены в сентябре



Рис. 1. Выставка «Искусство Японии от Хокусая до современности» в Центре цифрового искусства (Казань).

2023 года в рамках Международного форума «Kazan Digital Week», где Проектным офисом был организован круглый стол по актуальной на сегодняшний день теме «Новая модель образовательных учреждений культуры и креативные индустрии как фактор их роста и развития» с участием руководителей вузов и ссузов культуры, на базе которых созданы центры прототипирования и школы креативных индустрий (с участием руководителей данных центров и школ). На форуме «Kazan Digital Week» Казанский государственный институт культуры организовал площадку «Цифровые технологии в сфере культуры». В ходе ее проведения ведущие представители учреждений культуры поделились опытом использования цифровых технологий в музейном деле, музыкальном и хореографическом искусстве, туризме, а также обсудили возможности цифровой трансформации в развитии национальных художественных традиций регионов.

Круглый стол «Центры прототипирования и школы креативных индустрий – инструменты развития экономики России» состоялся на Российском венчурном форуме 26 апреля 2024 г. (Казань), в ходе которого

был представлен опыт по внедрению цифровых технологий в деятельность музеев. Так, Центром прототипирования «Цех» филиала Российского государственного института сценических искусств (Кемерово) был реализован крупнейший проект по заказу машиностроительного завода «Химмаш» – создание виртуальной экскурсии по цехам завода, 3D-модели вагонов и цистерн, а также виртуальный симулятор строительного крана. Каждый посетитель музея может не только прогуляться по территории завода, но и почувствовать себя крановщиком-сборщиком вагонов. При Казанском художественном училище имени Н. И. Фешина создана студия Интерактивных технологий, где учащиеся изучают возможности цифровых технологий в изобразительном искусстве и создание виртуальных выставок, в том числе для музейных учреждений.

В КазГИК студенты, обучающиеся по направлению «Музеология и охрана объектов культурного и природного наследия», согласно рабочим программам дисциплин, изучают использование информационных технологий в создании каталогов, выставок и путеводителей по музеям, осваивают воз-



Рис. 2. Эскизы виртуальной игры народов Поволжья
(кадры из архива ФГБОУ ВО «Казанский государственный институт культуры»)



Рис. 3. Кадры виртуальной выставки Русское подворье
(кадры из архива ФГБОУ ВО «Казанский государственный институт культуры»)

возможности современных интернет-технологий в предоставлении дистанционного доступа к экспозициям, выставкам, в формировании компьютерного дизайна и музейных моделей.

Сегодня в институте созданы все условия образовательного кластера, где происходит интеграция образования, науки и производства, имеется все необходимое научно-методическое сопровождение для его последующей реализации в прикладных научных исследованиях.

Инжиниринговый центр вуза помогает студентам освоить технологии дополненной реальности и создавать с помощью них виртуальные экскурсии. Особое внимание уделяется созданию виртуальных экскурсий, связанных с материальной культурой народов Среднего Поволжья, включающей предметы быта, жилища, народный костюм.

Сейчас студентами вуза разрабатываются игры для музеев на основе мифологии народов Поволжья «Мифы Поволжья VR». Игры адаптируют мифы народов Поволжья под современную аудиторию и представляют их в открытом доступе (Рис. 2).

С участием студентов также была разработана виртуальная выставка «Национальное

подворье», включающая в себя русское и татарское подворье (Рис. 3).

Примером цифровой трансформации музейных учреждений является Музей дополненной реальности культуры и быта народов Среднего Поволжья, который открылся в КазГИК в 2023 году. При входе в музей посетителей встречает виртуальная девушка-гид, которая дает информацию на русском, татарском, мордовском и других языках, меняя при этом соответствующие народные костюмы.

Музей знакомит посетителей с историей и культурой семи народов, проживающих на территории Среднего Поволжья. Это башкиры, марийцы, мордва, татары, русские, удмурты, чувашаи.

Используя планшет, оснащенный специальным приложением, посетители музея могут «оживлять» предметы быта и народной культуры (Рис. 4).

Музей дополненной реальности культуры и быта народов Среднего Поволжья также был представлен на форуме России. Посетители из разных регионов страны смогли погрузиться в виртуальную реальность и получить наглядное представление о быте и культуре разных народов.



Рис. 4. Экспозиция музея дополненной реальности культуры и быта народов Среднего Поволжья (кадры из архива ФГБОУ ВО «Казанский государственный институт культуры»)

В сентябре 2024 года вуз совместно с Министерством культуры Российской Федерации провел ряд мероприятий на полях форума Kazan Digital Week – 2024. Остановлюсь на ключевых событиях, которые прошли в рамках направления Цифровые технологии в культуре: «Музей и культурный туризм в контексте цифровизации», «Цифровая трансформация российских университетов: возможности и вызовы», «Фундаментальные научные исследования в научно-технологическом развитии страны».

Ключевым вопросом стало определение новых траекторий развития креативных индустрий, в том числе моды и дизайна. Рассматривались также вопросы интеграции медицины и искусства, инвестиции в науку и творчество, возможности и вызовы трансформации российских университетов. Большое внимание было уделено роли молодых исследователей в обеспечении технологического суверенитета страны.

Активно меняющаяся реальность требует создания новых сервисов, которые помогут организациям культуры оптимизировать процессы деятельности.

Международный форум «Kazan Digital Week – 2024» является федеральной площад-

кой, на которой рассматриваются актуальные вопросы цифровизации. В форуме приняли участие около 25 тыс. участников, в том числе губернаторы, главы регионов, министры как федерального, так и регионального уровня, российские и зарубежные ученые и бизнес сообщество.

Взаимодействие представителей власти, науки, бизнеса на площадке «Kazan Digital Week» способствует объективной оценке достижений и возможностей потенциальных партнеров, раздвигает территориальные и ресурсные границы сотрудничества, способствует повышению эффективности и конкурентоспособности российской науки и экономики, расширению аудитории потребителей цифровых сервисов.

Таким образом, можно отметить, что цифровая трансформация предполагает тесное взаимодействие науки, культуры, образования и реального сектора экономики. Использование цифровых технологий в сфере культуры способствует сохранению национальных культурных ценностей народов, населяющих Российскую Федерацию, вести работу в области формирования духовных ценностей детей и юношества.



Сегодня музеи становятся местом, предоставляющим посетителям на базе современных технологий информационные, образовательные и развлекательные услуги. Благодаря применению новых информационных сервисов, цифровых платформ и мультимедийных технологий, которые на сегодняшний день активно используются в области культуры и искусства, позволяют повысить эффективность работы учреждений культуры, в которых применяются цифровые технологии. Цифровая трансформация музеев предоставила новые возможности как для посетителей, в том числе и удаленных, так и для самих учреждений.

Инновационные технологии, применяемые в экспозициях музеев, позволяют познакомить посетителей с экспозицией через новые цифровые и мультимедийные сервисы.

Взаимодействие музеев с креативными индустриями стало актуальным в связи с появлением новых функций музейной деятельности, которые потребовали дополнительных ресурсов. В качестве такого ресурса и выступают креативные индустрии, которые создают как новые идеи, так и современные технологии в сфере культуры. Благодаря

творческому компоненту музейная коллекция становится более яркой и уникальной. Креативные индустрии создают товары, услуги и продукты, как для внутреннего, так и для международного рынка, что повышает узнаваемость и конкурентоспособность музея на международном уровне.

Сегодня креативные индустрии применяются в различных областях культуры, что обусловлено изменениями в потребностях посетителей. На сегодняшний день наблюдается увеличение потребления онлайн-контента, который используется для знакомства с объектами культуры, как посредством интерактивных способов, так и в привычном для нас виде.

Мы рассмотрели отдельные примеры реализованных проектов креативной индустрии на базе Казанского государственного института культуры. Для дальнейшего развития креативной индустрии необходима системная поддержка на законодательном уровне, а пока такого понятия как «креативная индустрия» в российском законодательстве нет, оно только разрабатывается. Необходим конструктивный диалог между деятелями культуры, власти и бизнеса.

Список литературы

1. Астафьева О. Н. Культура в цифровой цивилизации: новый этап осмысления стратегии будущего для устойчивого развития // Обсерватория культуры. Т. 15, № 5, 2018. С. 516–531.
2. Ахмадиева Р. Ш. Творческие индустрии как инновационные формы развития сферы культуры: институциональные инициативы вузов культуры // Государственное управление и развитие России: глобальные тренды и национальные перспективы: сборник статей международной конференции, Москва, 16–20 мая 2022 года. Москва: Издательский дом «Научная библиотека», 2023. С. 397–404.
3. Ахмадиева Р. Ш. Новые подходы в подготовке специалистов в сфере культуры // Вестник Казанского государственного университета культуры и искусств. № 3, 2023. С. 90–94.
4. В рамках Нацпроекта «Культура» созданы мультимедиа-гиды с технологией дополненной реальности для 75 музеев. [Электронный ресурс]. URL: [https:// culture.gov.ru/about/departments/departament_kinematografii_i_tsifrovogo_razvitiya/news/v-ramkakh-natsproekta-kultura-sozdany-multimedia-gidy-s-tehnologией-dopolnennoy-realnosti-dlya-75-m/](https://culture.gov.ru/about/departments/departament_kinematografii_i_tsifrovogo_razvitiya/news/v-ramkakh-natsproekta-kultura-sozdany-multimedia-gidy-s-tehnologией-dopolnennoy-realnosti-dlya-75-m/)
5. Каверина Е. А. Музей как субъект креативных индустрий: предыстория // Общество. Среда. Развитие. 2022. № 3. С. 80–85.
6. Панкратов И. Ю. Цифровое государство: новая матрица компетенций для цифровой трансформации // Государственная служба. Т. 20, № 1(111). С. 38–43.



7. Правительство утвердило концепцию развития творческих индустрий до 2030 года. [Электронный ресурс]. URL: <http://government.ru/news/43350/>
8. Распоряжение Правительства Российской Федерации № 3550-р «О стратегических направлениях в области цифровой трансформации отрасли культуры Российской Федерации до 2030 года». [Электронный ресурс]. URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/408119443/>
9. *Шувалова М.* Цифровая трансформация в России: итоги 2022 года и планы на 2023 год. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.garant.ru/article/1605871/>

*

Поступила в редакцию 15.10.2024