

## АКТУАЛЬНЫЕ ТРЕНДЫ В ЦИФРОВИЗАЦИИ КУЛЬТУРЫ

*С. В. Масленченко, кандидат культурологии, доцент,  
заместитель директора по учебной работе Института повышения  
квалификации и переподготовки кадров учреждения образования  
«Белорусский государственный университет культуры и искусств»*

**Аннотация.** В статье сопоставлены процессы цифровизации и виртуализации современной культуры, определена эмулятивность как существенная особенность виртуальной культуры, констатировано изменение состава субъектов цифровизации культуры по причине участия в этих процессах программно-аппаратных систем, выделены три стратегии перевода материальных и нематериальных объектов культуры в виртуальный актив (создание «в цифре» новых артефактов, цифровизация имеющихся предметов культуры с сохранением исходного объекта, цифровизация имеющихся предметов культуры с уничтожением исходного объекта).

**Ключевые слова:** цифровизация культуры, виртуализация культуры, цифровая культура, виртуальная культура, токен.

## CURRENT TRENDS IN THE DIGITALIZATION OF CULTURE

*S. Maslenchenko, PhD in Culturology, Associate Professor,  
Deputy Director for Educational Affairs of the Institute for Advanced  
Studies and Retraining of Personnel of the Educational Institution  
«The Belarusian State University of Culture and Arts»*

**Abstract.** The article compares the processes of digitalization and virtualization of modern culture, defines emulation as an essential feature of virtual culture. The author states a change in the composition of the subjects of digitalization of culture due to the participation of software and hardware systems in these processes, identifies three strategies for transferring tangible and intangible cultural objects into a virtual asset (creating new artifacts «in digital», digitalization of existing cultural objects while preserving the original object, digitalization of existing objects of culture with the destruction of the original object).

**Keywords:** digitalization of culture, virtualization of culture, digital culture, virtual culture, token.

XXI в. становится эпохой цифровых технологий. Переход к новому формату функционирования общества и культуры неизбежно трансформирует все сферы человеческой жизнедеятельности. Аналоговые технологии остаются в прошлом и уступают место цифровым.

Формируется парадигмальная граница, разделяющая, с одной стороны, культуру, технологически базирующуюся на аналоговых электронных устройствах, усиливающих и обрабатывающих сигналы данных, у которых «каждый из представленных параметров описывается функцией времени и непрерывным множеством возможных значений» [1], и, с другой – культуру, технологически строящуюся на цифровых электронных устройствах, использующих «сигнал данных, у которого каждый из представляющих параметров описывается функцией дискретного времени и конечным множеством возможных значений» [3]. Технологические изменения вызывают трансформации общественных отношений, которые могут быть обозначены термином «цифровизация культуры». Фактически, речь идет о расширении пространства и частоты использования электронных устройств, использующих цифровой сигнал. Данные устройства (включая и их сети) и программное обеспечение создают новую оболочку и среду существования предметов и процессов культуры. Итогом такой трансформации становится «культура в цифровой форме» («культура в цифре»).

Цифровизация культуры позволяет «облекать в цифру» не только имевшие место и текущие явления и процессы, но и создавать реальность, имитирующую объективное бытие (виртуальная культура и виртуализация культуры). Современная культура представляет собой смешение двух технологических культур – аналоговой и цифровой. Вероятнее всего, уже в XXI в. человечество достигнет такого уровня, при котором большая часть информации технологически будет представлена в цифровом формате. Тогда и можно будет говорить о господстве «культуры в цифровом формате».

Текущая динамика социокультурных процессов демонстрирует стремительную цифровизацию многих явлений и процессов. Среди многообразия данных проявлений следует выделить ряд наиболее значимых тенденций.

1. Рост доли виртуальной культуры и виртуализации культуры в цифровой среде. Культура объективной реальности становится частью непрерывно эмулируемой реальности, которая посредством программно-аппаратного комплекса частично имитирует элементы и процессы объективной реальности, а также воспроизводит вымышленную реальность. Виртуализация культуры – процесс непрерывной эмуляции предметов и процессов культуры объективной реальности в виртуальную реальность (непрерывно эмулируемую реальность). Виртуализируются как социаль-

ные институты и группы (например, электронное правительство, кибервойска, киберполиция и т. д.), так и индивиды (ID-профиль, цифровой генетический паспорт и т. д.). Присутствие в виртуальности становится текущей необходимостью.

2. Изменения состава субъектов цифровизации культуры. Если объект цифровизации остается неизменным (им выступает культура объективной реальности), то к традиционным (с последней четверти XX в.) субъектам цифровизации – индивидам, социальным группам и институтам – добавляются программно-аппаратные системы, способные осуществлять креативную деятельность (искусственный интеллект) (например, нейросети DALL-E, Toolformer, LLaMA, ChatGPT и др.). Генерируемые ими «артефакты в цифре» весьма сложно отличить от объектов, созданных человеком, что порождает проблемы в идентификации природы самого произведения и авторского вклада. Так, в апреле 2023 г. изображение, сгенерированное нейросетью DALL-E, не было определено экспертами как продукт творения человека, было допущено и победило на конкурсе фотографии Sony World Photography Awards 2023 в номинации «Креатив» [6].

3. Перевод материальных и нематериальных (духовных) объектов культуры в виртуальный актив (в невзаимозаменяемые токены (NFT), каждый из которых «нельзя копировать, заменять или подразделять, <...> записывается в блокчейн и используется для подтверждения подлинности и права собственности (в отношении конкретного цифрового актива и конкретных прав, связанных с ним)» [7]). Благодаря блокчейну Ethereum, внедрившему возможность создания и хранения токенов в свою платформу (в отличие от своего основного конкурента – блокчейна Bitcoin, пользователям которого необходимо было устанавливать дополнительное программное обеспечение), с 2017 г. наблюдается активизация использования данной технологии как в финансовой области (криптовалютные операции), так и в сфере цифрового искусства.

3.1. Фактически сложились три стратегии перевода материальных и нематериальных (духовных) объектов культуры в виртуальный актив:

- создание «в цифре» новых артефактов;
- цифровизация имеющихся предметов культуры с сохранением исходного объекта;
- цифровизация имеющихся предметов культуры с уничтожением исходного объекта (например, в марте 2021 г. компания Injective Protocol, используя блокчейн-технологии, перевела ранее купленную на аукционе картину «Morons (White)» британского уличного художника Бэнкси в невзаимозаменяемый токен (NFT), уничтожив при этом сам оригинал стоимостью 95 тыс. USD [2]). Возможно, это станет перспективной практикой повышения стоимости самого токена и косвенно (в офлайн-реальности его уже не существует) произведения искусства.

3.2. Начинает формироваться рынок цифрового искусства. Артефакты в NFT становятся объектами продажи не только на электронных торгах, но и офлайн-площадках. Так, аукционный дом Christie's в марте 2021 г. продал цифровое произведение М. Винкельманна (псевдоним Веепле) «Повседневные дела: первые 5000 дней» за 69,3 млн USD [4] (для сравнения – рекорд стоимости произведения латино-американского автора – 34,9 млн USD за работу Ф. Кало «Автопортрет» (1949) [5]). Несмотря на неизменяемость, существует технологическая возможность копирования таких объектов (как процесс тиражирования в массовой культуре), что в перспективе будет обеспечивать авторам и владельцам данных токенов вознаграждение за пользование третьими лицами. А формирование норм права интеллектуальной собственности, как и прав собственности в цифровом пространстве, становится перспективной областью юриспруденции.

Подводя итог, отметим актуальные тренды в цифровизации культуры.

Во-первых, доля виртуальной культуры и виртуализации культуры в цифровой среде растет, что ведет к виртуализации основных традиционных и новых участников процессов перевода культуры в цифровой формат.

Во-вторых, происходят изменения состава субъектов цифровизации культуры: к индивидам, социальным группам и институтам добавляются программно-аппаратные системы, способные осуществлять креативную деятельность.

В-третьих, активизировался перевод материальных и нематериальных (духовных) объектов культуры в виртуальный актив, в результате чего складываются новые стратегии цифровизации предметов культуры, их тиражирования и существования.

1. Аналоговый сигнал данных [Электронный ресурс] // Передача данных. Термины и определения: ГОСТ 17657-79. – С. 36. – Режим доступа: <https://protect.gost.ru/v.aspx?control=8&baseC=-1&page=0&month=-1&year=1&search=&RegNum=1&DocOnPageCount=15&id=144713&pageK=800992F4-EBAА-4702-AE99-16FE06893343>. – Дата доступа: 20.04.2023.

2. Картину Бэнкси сожгли и превратили в виртуальный актив [Электронный ресурс] // Информ. агентство ТАСС. – 04.03.2021. – Режим доступа: <https://tass.ru/obschestvo/10835529>. – Дата доступа: 17.04.2023.

3. Цифровой сигнал данных [Электронный ресурс] // Передача данных. Термины и определения: ГОСТ 17657-79. – С. 36. – Режим доступа: <https://protect.gost.ru/v.aspx?control=8&baseC=-1&page=0&month=1&year=1&search=&RegNum=1&DocOnPageCount=15&id=144713&pageK=800992F4-EBAА-4702-AE99-16FE06893343>. – Дата доступа: 20.04.2023.

4. Crow, K. Beeple NFT Fetches Record-Breaking \$69 Million in Christie's Sale [Electronic resource] / K. Crow, C. Ostroff // The Wall Street Journal. –

11.03.2021. – Mode of access: <https://www.wsj.com/articles/beeples-nft-fetches-record-breaking-69-million-in-christies-sale-11615477732>. – Date of access: 20.04.2023.

5. *Crow, K.* Frida Kahlo Sells for \$34.9 Million, Smashing Record for a Latin-American Artwork [Electronic resource] / K. Crow // The Wall Street Journal. – 16.11.2021. – Mode of access: <https://www.wsj.com/articles/frida-kahlo-sells-for-34-9-million-smashing-record-for-a-latin-american-artwork-11637123146>. – Date of access: 20.04.2023.

6. *Glynn, P.* Sony World Photography Award 2023: Winner refuses award after revealing AI creation [Electronic resource] / P. Glynn // BBC. – 18.04.2023. – Mode of access: <https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-65296763>. – Date of access: 18.04.2023.

7. NFT [Electronic resource] // Merriam-Webster. – Mode of access: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/NFT>. – Date of access: 20.04.2023.