

ОЦИФРОВКА КУЛЬТУРНОГО НАСЛЕДИЯ В КИТАЕ: ПРОБЛЕМЫ И ИНСТРУМЕНТЫ

Лю И

аспирант, Белорусский государственный университет, г. Минск, Беларусь, liuyi0718@foxmail.com

Научный руководитель: **Б. Н. Паньшин**

доктор технических наук, профессор, Белорусского государственного университета, г. Минск, Беларусь, panshin@bsu.by

Рассматриваются факторы и тенденции цифровизации культурных индустрий в Китае. Констатируется, что оцифровка культурного наследия является одной из актуальных проблем, что требует проведения соответствующих исследований по выработке стратегии, подходов и применения соответствующих инструментов. Приведены экономические характеристики культурных индустрий, эффекты их цифровизации и основные вехи государственной политики Китая по развитию креативной экономики.

Ключевые слова: оцифровка в сфере культуры; индустрия культуры; государственная политика цифровизации культурного наследия в Китае.

DIGITIZATION OF CULTURAL HERITAGE IN CHINA: PROBLEMS AND TOOLS

Lu I

PhD Student, Belarusian State University, Minsk, Belarus, liuyi0718@foxmail.com

Supervisor: **B. N. Panshin**

doctor of technical sciences, professor, Belarusian State University, Minsk, Belarus, panshin@bsu.by

The factors and trends of the digitalization of cultural industries in China are considered. It is stated that the digitization of cultural heritage is one of the urgent problems, which requires appropriate research to develop strategies, approaches and the use of appropriate tools. The economic characteristics of cultural industries, the effects of their digitalization and the main milestones of China's state policy on the development of the creative economy are presented.

Keywords: digitization in the field of culture; cultural industry; state policy of digitalization of cultural heritage in China.

В Китае в последнее десятилетие индустрии культуры стали новой точкой роста для экономического развития, предоставляя практически неограниченные возможности для внутреннего потребления и для экспорта культурных продуктов на внешние рынки и потому рассматриваются как один из государственных приоритетов. Согласно данным Национального бюро статистики, добавленная стоимость национальной культуры и смежных отраслей Китая составляет около 5 % ВВП. В стране функционирует свыше 69 000 предприятий сферы культуры и смежных отраслей промышленности. Качество культурного сектора также улучшается, что соответствует мировым тенденциям в этой сфере экономики культуры. Средний по миру вклад креативных индустрий в ВВП 6 %, в развитых странах – 8–12 % [1].

Перечень видов творческой деятельности, которые относят к индустриям культуры, достаточно обширный и насчитывает в разных странах в среднем около 30 позиций. Сам термин Cultural Industry («культурная индустрия» предложен еще в 1944 году учеными Франкфуртской школы и стал использоваться для обозначения отдельных секторов культуры: театра, танца, музыки, кино, изобразительного искусства и т. д. В настоящее время наиболее широко используется определение UNESCO, которое обозначает культурные и творческие индустрии как «секторы организованной деятельности, основной целью которых является производство или воспроизведение, продвижение, распространение и/или коммерциализация товаров, услуг и видов деятельности, имеющих происхождение культурное, художественное или связанное с охраной наследия» [2]. Основные эффекты культурных индустрий представлены в табл. 1.

Таблица 1

Экономические характеристики культурной индустрии

Фактор эффективности	Краткая характеристика фактора
Рост доходов вследствие роста масштаба продаж	Необходимость больших инвестиций на начальном этапе проекта и резкое снижение издержек при большом числе продаж, что позволяет развиваться все более крупным цифровым платформам.
Эластичность по доходу	Культурные продукты предъявляют определенные требования к уровню дохода населения и их эластичность по доходу относительно высока.
Способствует корректировке структуры и модернизации промышленности	Индустрия культуры является важной частью третичной индустрии услуг, имеющей большое значение для ускорения модернизации промышленности в трех аспектах: переход различных фондов общества в третичную индустрию, ускорение ликвидации отсталых частей традиционных индустрий, влияние индустрии культуры на повышение конкурентоспособности национальной экономики.
Увеличение внутреннего потребительского спроса	С развитием экономики и улучшением уровня жизни люди уделяют больше внимания материальному и культурному потреблению.
Создание новых рабочих мест	Проведенные в Китае исследования показывают, что на каждый 1 % прироста стоимости продукции третичной индустрии в Китае добавляется один миллион новых рабочих мест.
Способствует совершенствованию идеологического и культурного воспитания	Активное развитие индустрии культуры поможет людям улучшить духовную и культурную жизнь, снять стресс, скорректировать их менталитет, повысить счастье и улучшить качество жизни.

Значимость и эффективность культурных индустрий возрастает в условиях глобальной цифровизации. В центре внимания развития цифровых индустрий культуры в различных странах оказались восемь основных индустрий культуры: цифровые игры, анимация, цифровое обучение, программное обеспечение для цифрового контента, аудио- и видеоприложения, цифровые публикации, коммуникационные приложения и сетевые услуги [3].

Цифровизация культурных индустрий создает новые возможности для повышения их экономической эффективности. Цифровизация глубоко повлияла на культурные и художественные практики, представляя новые возможности и создавая новые проблемы, прежде всего в части защиты интеллектуальной собственности и качества контента. Интеграция цифровых технологий в искусство преобразила традиционные методы создания, производства и распространения. Это привело к появлению новых художественных форм, таких как цифровые инсталляции, виртуальная реальность и т. д.

Цифровая культурная индустрия в Китае – это новая отрасль, принимающая культурный и творческий контент в качестве основы и использующая цифровые технологии как средство производства, создания, распространения и обслуживания творческого контента (табл. 2).

Таблица 2

Основные эффекты цифровизации культурного контента

Эффект	Источник эффективности	Примеры
Появление цифровых платформ в творческих отраслях	Удешевление способов доступа к творческим продуктам и их поставки. Повышение уровня адаптации людей к новым технологиям Сетевые эффекты производства и потребления контента Платформы выступают агрегаторами контента	Spotify для музыки и Netflix для фильмов
«Сетевые эффекты» и появление многосторонних рынков	Синергетические эффекты вследствие роста числа пользователей цифровых платформ с творческим контентом. Цифровая платформа - многосторонний рынок, обеспечивающий прямое взаимодействие между различными группами пользователей и создающий сетевые эффекты между или внутри различных групп пользователей.	WeChat, Tik – Tok, Instagram и др.
Доступность огромного количества «любительских» цифровых продуктов	Цифровизация создала экономику цифрового изобилия. Наборы товаров стали огромными, состоящими из миллионов названий, как недавно созданных, так и из прошлых каталогов. Эти агрегации больше не находятся в руках «оригинальной» отрасли, а управляются платформами	YouTube, Wechat, Tik-tok и др.

В целом, экономические и социальные последствия цифровизации заключаются в следующем [4]:

1. Трансформация традиционных форм искусства: традиционные формы искусства, такие как живопись и скульптура, радикально трансформировались цифровыми технологиями (переход с физических носителей на цифровые форматы; цифровые репродукции направлены на удовлетворение развлекательных потребностей широкой аудитории, сделав искусство более доступным, но также поставив под сомнение его подлинность и ценность).

2. Новые творческие возможности и задачи: цифровые технологии открыли новые творческие возможности для художников, обеспечив большую интерактивность, сетевое общение и виртуальность в их работах, предлагая создателям контента более широкую палитру инструментов и техник.

3. Повышение уровня взаимодействия гуманитарных наук и искусства: автоматизированные инструменты и вычислительные методы создают новые формы искусства, которые сочетают интеллектуальные и творческие практики.

4. Глобальные и культурные последствия: Способ распространения и потребления искусства изменился, виртуальные туры и цифровые копии стали более распространенными, что имеет последствия для культурной устойчивости, поскольку форма участия в искусстве (личная или цифровая) по-разному влияет на качество эстетического опыта в различных культурных контекстах, но также ставит вопросы о роли искусственного интеллекта и будущем художественного творчества.

Государственная политика Китая в сфере цифровизации культуры. В 2001 году в Китае был запущен проект «Обследование культурного наследия и создание системы управления базами данных». Далее на протяжении двух десятилетий осуществлялся комплекс мероприятий по сохранению и пропаганде культурного наследия. В рамках Национального месяца цифровых технологий 2021 год был официально объявлен «14-й пятилетний план

национального экономического и социального развития Китайской Народной Республики и план долгосрочных целей на 2035 год».

В 2023 году Министерство культуры и туризма продолжило содействовать реализации национальной стратегии цифровизации культуры, совместно с Государственным информационным управлением Интернета организовало подфорум «Цифровая культура» на Шестом саммите по строительству цифрового Китая и выпустило 44 демонстрационных примера инноваций в области цифровизации культуры и туризма в 2023 году. В том же году в стране стали создаваться ключевые лаборатории культуры [5].

Краткие выводы:

1. В настоящее время при изучении оцифровки культурного наследия важно учитывать баланс между ценностью наследия и экономическими интересами рынка, а также придерживаться приоритета социальной пользы, соблюдать принцип распространения культурных ценностей и осуществлять государственное регулирование экономики культуры с целью не допускать чрезмерной коммерциализации для получения экономической выгоды.

2. Особенно большое значение это имеет для оцифровки культурного наследия (применение соответствующих цифровых форматов для передачи информации и приоритет фактора творчества). Оцифровка должна повышать ценность культурного наследия, а не подрывать его общественную ценность или создавать новые проблемы. В той мере, в какой творчество может стимулировать чувство участия молодых людей и интерактивный опыт, оно может принести дополнительную ценность.

3. Только объединив три составляющие (наследие, цифровой формат, творчество) в одно целое, можно реализовать разнообразные формы культурного наследия и содействующие его устойчивому развитию.

4. Развитие индустрии культуры способно удовлетворить интеллектуальные и культурные потребности людей, предоставить людям гибкие возможности трудоустройства, а цифровая трансформация побудит молодых людей начать собственный бизнес.

5. Государственное регулирование и поддержка имеют ключевое значение для цифровизации культурного наследия.

Это важный знак того, что реализация национальной стратегии цифровой экономики Китая вступила в новый этап, одним из важных составляющих которой является цифровая экономика культуры.

Библиографические ссылки

1. Культурная индустрия Китая продемонстрировала устойчивый рост доходов в 2023 году // Агентство Синьхуа. 31.01.2024.

2. *Игнатьева А. А.* Креативные товары и креативные услуги: понятие и особенности создания [Электронный ресурс]. URL: <https://moluch.ru/archive/458/100821/>.

3. *Цзинь Вэй.* Цифровая волна экономики культуры (на китайском языке). Пекин, 2024.

4. Культурная Ассоциация. Анализ состояния развития рынка и перспектив развития культурно-креативной индустрии в 2024 году. [Электронный ресурс]. URL: https://www.chinastationeryfair.com/exhibitor_news/1265.html (дата обращения: 23.01.2025).

5. *Логунцова И. В.* Особенности креативной экономики Китая. Государственное управление // Электронный вестник. 2023. Вып. 98. С. 21–30.