



## ЦИФРОВИЗАЦИЯ СФЕРЫ КУЛЬТУРЫ РОССИИ: ЭТАПЫ И ПРОБЛЕМЫ

**Салават Талгатович Сагитов**

Башкирский государственный педагогический  
университет им. М. Акмуллы,  
Уфа, Россия,  
[salavatst@list.ru](mailto:salavatst@list.ru),  
ORCID 0000-0002-7211-1004

**Для цитирования:** Сагитов С. Т. Цифровизация сферы культуры России: этапы и проблемы // Социологическая наука и социальная практика. 2024. Т. 12, № 1. С. 80–93. DOI 10.19181/snsp.2024.12.1.4. EDN AZGCYX.

**Аннотация.** Цифровизация является в настоящее время объективной реальностью, которая, можно сказать, ежедневно изменяет жизнь как конкретного индивида, так и всего социума. Вместе с тем проводимые по вопросам цифровизации международные форумы, исследования, опубликованные монографии в гораздо большей степени посвящаются вопросам цифровизации в сфере безопасности, технологий, в экономике и образовании и гораздо в меньшей – в сфере культуры. Во многом это определяется тем, что большинство социума рассматривает культуру как отрасль, имеющую второстепенное значение для развития, а не как одну из основных и равноправных сфер жизнедеятельности общества. Автором на основе подхода к управлению сферой культуры как к процессу массовой коммуникации разработан теоретико-методологический конструкт – модель управления сферой культуры в условиях цифровизации. Анализ динамики процесса цифровизации сферы культуры в России, практического опыта автора, показал, что основными факторами, влияющими на скорость и качество цифрового развития, сегодня являются цифровые разрывы, определяющие как технологические аспекты, так и аспекты, требующие оценки и развития компетенций акторов социального управления. Автором введено в исследовательскую практику понятие «цифровой фрустрации» как результата цифрового разрыва второго уровня, которая наряду с физическими, психологическими, биологическими и социальными фрустраторами может привести общество к состоянию социальной аномии.

**Ключевые слова:** цифровизация, сфера культуры, цифровой разрыв, управление, цифровая фрустрация

### Введение

С каждым годом цифровизация всё больше входит в сложившийся уклад жизнедеятельности человека, охватывая всё новые и новые её сферы, изменяя не только их форму, но и содержание. При этом нынешний

уровень цифрового развития не сводится к банальному использованию персональных компьютеров для решения отдельной проблемы, а имеет возможность формировать технологические системы для решения целого класса задач.

Нельзя не отметить, что перенос различных аспектов жизнедеятельности человека в виртуальное пространство сформировал ряд вызовов, с которыми не приходилось сталкиваться ранее. Прежде всего, это касается оценки воздействия на окружающую реальность того, что зарождается и проходит в виртуальном мире. Цифровизация настойчиво входит в процессы, которые ещё в недалёком прошлом считались исключительно социальными, например – в процесс социализации личности. Сегодня, особенно у детей и подростков, мнения формируются не считавшимися ранее традиционными агентами социализации, как то: семья или учителя, а виртуальными друзьями, что достаточно ясно говорит о том, что идёт формирование нового типа личности в обновляющемся обществе, которое ряд российских учёных характеризует как информационно-инновационное и в качестве его гносеологической основы выделяет информированность, образованность, нравственность человека [1]. Ответом на виртуализацию общественной жизни стало появление новой отрасли социологической науки – цифровой социологии [2].

Учитывая, что социум находится в начале трансформационного пути по цифровизации своей жизнедеятельности, в приоритете должно быть не столько решение технологических вопросов, сколько определение приоритетов развития данного направления, т. е. анализ пройденного и на его основании постановка задач, требующих решения в перспективе. При этом обзор научной и научно-популярной литературы последних лет, реализуемых на практике мероприятий убедительно доказывает, что при большом количестве исследований воздействия цифровизации на экономическую, технологическую сферу, IT направление и образование [3; 4; 5] сфере культуры в вопросах цифровизации уделяется незаслуженно мало внимания [6].

### Управление сферой культуры как процесс массовой коммуникации

В целом начало цифровизации сферы культуры в России приходится на окончание XX в. Согласимся с предложенными пятью основными этапами цифровизации сферы культуры [7] и соотнесём предложенную классификацию с разработанной на основе анализа результатов социологических исследований и опыта работы автора моделью управления сферой культуры как процессом массовой коммуникации [8], в которой

выделяются три крупные группы элементов. Первая группа, определяющая предпосылки появления и характеристики культурной продукции, включает источник информации и культурную продукцию. Вторая группа – это акторы процесса управления сферой культуры, к которой мы отнесли коммуникаторов, коммуникационные каналы и потребителей. Третья группа элементов включает в себя систему интерпретаций данных, позволяющую совершать перцептивные и опознавательные действия, отражающую субъективность, индивидуальность восприятия и определяющую факторы восприятия культурной продукции его акторами, к которой относятся индивидуальные фильтры и обратная связь. При этом хотелось бы отметить, что мы в своих исследованиях придерживаемся субъектно-субъектного подхода, поэтому и отношения акторов в процессе управления сферой культуры рассматриваются как равноправные, равнозначные, как динамичный процесс, отражающий неразрывную цепь культурного и общесоциального развития, пронизанный обратными связями [9].

*Этапы цифровизации сферы культуры в России.* Первый этап цифровизации пришёлся на 90-е гг. прошлого столетия и характеризовался началом внедрения компьютеров (в меньшей степени компьютерных технологий) и попыткой их интеграции в решение ряда точечных задач. Учитывая, что сфера культуры была в роли догоняющей по отношению ко многим другим отраслям, то и модели информатизации были заимствованы без учёта её специфики, практически при полном отсутствии подготовленных кадров. Вместе с тем на этом этапе сформировались акторы процесса цифровизации сферы культуры: государство, потребитель (население), учреждения культуры и отдельные представители IT-сферы. Последние две группы выступали в роли коммуникационных каналов и доносили до потребителя культурной продукции те новации, которые предлагало государство (коммуникатор).

Второй этап информатизации сферы культуры пришёлся на начало 2000-х гг. и характеризовался увеличением как числа деятельных акторов в процессе информатизации, так и источников информации. В этот период наблюдалось преобладание разрозненных программ информатизации на уровне коммуникационных каналов при фактическом бездействии на целевом уровне. В качестве положительного момента можно отметить переход на функциональные аспекты прикладной информатики в культуре, направленные в тот период в большей части на оцифровку как на инновационный способ сохранения культурного наследия.

Третий этап (конец 2000-х – начало 2010-х гг.) характеризуется усилением роли коммуникатора (государства) и документальным оформлением информационно-технологических аспектов культурной политики.

Применение проектного подхода к информатизации сферы культуры позволило не только проводить мероприятия системного характера, затрагивая все уровни управления и реализации культурной политики, но и наконец-то начать формирование соответствующего контента и определения аудитории – на кого направлены те или иные источники информации, т. е. начался отход от только технологических вопросов компьютеризации. Несмотря на определённое ускорение темпов и масштабов информатизации в сфере культуры, «цифровое отставание», особенно в части кадрового состава, не позволяет говорить о переходе к интенсивному развитию.

Четвёртый этап (начало 2010-х – конец 2010-х гг.) кардинально отличается от предыдущих трёх. Самое главное отличие – процессы управления в цифровизации сферы культуры стали строиться на субъектно-субъектном подходе. Не столько одностороннее движение от коммуникатора начало определять направление развития цифровизации, сколько потребители культурной продукции посредством своих предпочтений (индивидуальные и социальные фильтры) и обратной связи начали выступать в роли равноправного участника процесса управления сферой культуры. Не только стратегия, определённая на целевом уровне и реализуемая на тактическом, стала определяющей для коммуникационных каналов, но и индивидуальный подход к массовому потребителю стал определять развитие цифровизации. Естественно, это стало возможным благодаря практически всеобщей доступности различного рода гаджетов и интернета основной части населения страны. Однако данная общедоступность не только кардинально изменила статус потребителя культурной продукции на статус равноправного участника процесса управления, многие представители потребителя стали и источниками информации, и культурными коммуникаторами. Тектонические сдвиги среди социальных акторов произошли как по вертикали, так и по горизонтали. Ещё вчера опосредованные акторы сегодня стали деятельными [10]. Это подтолкнуло традиционные каналы культурной коммуникации увеличивать своё присутствие в интернет-среде с расширением функций и услуг, до этого ими не предоставляемых. Одновременно и коммуникатор – государство – приступил к масштабной реализации задач по цифровизации сферы культуры на системной основе и с конкретной стратегией, нашедшей отражение в национальном проекте «Культура».

Пятый этап, начавшийся буквально в начале третьего десятилетия XXI в., является во многом определяющим в части ликвидации цифрового разрыва второго уровня. Должно произойти усиление уже регионального и муниципального уровней управления в проведении цифровизации сферы культуры. Высока актуальность и подготовки кадров для

работы в современных условиях. Наконец, должно прийти осознание того, что культура, образование и наука – это не просто духовная составляющая жизни каждого отдельного человека, это связующие элементы жизнедеятельности всего социума. Именно поэтому процессы цифровизации должны избежать аномии и находиться в единой целевой парадигме с учётом мнения потребителя культурной продукции с его всё возрастающим требованием индивидуального подхода.

### **Цифровая культура: теоретический аспект**

Управление цифровизацией сферы культуры, в первую очередь, направлено на регулирование процесса разработки, производства и внедрения цифровых продуктов и услуг, модернизирующих сферу культуры, а также на формирование информационной, цифровой культуры личности и общества. Несмотря на то, что термин «цифровая культура» появился не так давно, в немногочисленной научной литературе по цифровизации социальных управленческих процессов имеется несколько подходов. Так, один из них, делая упор исключительно на технологической стороне, определяет цифровую культуру как «общие основополагающие и глубоко укоренившиеся базовые допущения, ценности, убеждения и нормы, характеризующие то, как организация поощряет и поддерживает использование технологий для наиболее эффективного использования в работе» [11, с. 235]. При определении цифровой культуры как «артефактов, и символических структур, основанных на цифровом кодировании и его универсальной технической реализации, тотально включённых в институционную систему и способствующих поддержанию определённых ценностей» [12, с. 12], виден теоретизированный подход, без определения акторов процесса цифровизации. Наиболее подходящим определением цифровой культуры для наших исследований является формулировка, где, с одной стороны, она «представляет собой совокупность цифровых технологических процессов в сфере культуры, а с другой – является комплексом ценностей, норм и правил, регулирующих отношения людей в информационном пространстве культуры» [13, с. 14].

Цифровизация сферы культуры является одним из приоритетов в осуществлении государственной социальной политики в России и призвана обеспечить вовлечение всего населения страны, вне зависимости от социально-демографических, географических и иных особенностей потребителей культурной продукции, что и отражено в ряде законодательных и иных нормативно-правовых актах. Так, в утверждённых Указом Президента Российской Федерации Основах государственной культурной

политики [14] по внедрению и развитию цифровых коммуникационных технологий в сфере культуры предполагается, по нашему мнению, работа деятельных акторов целевого уровня по следующим направлениям: законодательное и кадровое обеспечение, поддержка и создание новых цифровых технологий, способствующих эффективному взаимодействию социальных акторов.

Не случайным является и включение внедрения цифровых технологий в социальной сфере в качестве одной из национальных, отражённых в Указе Президента Российской Федерации от 07.05.2018 г. № 204 [15], ибо это является одним из рычагов преодоления цифрового неравенства в части доступности культурных благ. При этом, именно преодоление цифрового неравенства, цифрового разрыва второго уровня позволит решить задачу, определённую в Стратегии государственной культурной политики на период до 2030 г.: содействие формированию личности, активного социального актора путём повышения грамотности граждан и создания единого «оцифрованного» культурного пространства [16].

### Реализация федерального проекта «Цифровая культура»

Необходимость особого внимания со стороны государства на цифровизацию сферы культуры была и в процессе подготовки национальных проектов. В реализуемом федеральном проекте «Цифровая культура» в рамках национального проекта «Культура» заложен ряд мероприятий в данном направлении [17]. В таблице 1 отражены целевые индикаторы федерального проекта на 2021–2024 гг., по которым можно судить о масштабе деятельности в этом направлении.

Таблица 1  
Количество реализованных проектов в рамках федерального проекта  
«Цифровая культура», 2021–2024 гг.

Наименование показателя (ед.)	Г о д			
	2021	2022	2023	2024
Виртуальные концертные залы (с нарастающим итогом)	563	643	723	823
Выставочные проекты с цифровыми гидами в формате дополненной реальности	325	400	475	550
Количество онлайн-трансляций на портале «Культура.РФ»	100	100	100	100

В рамках проекта «Цифровая культура», начиная с 2019 года ежегодно создаётся по 80 виртуальных концертных залов и за три года было проведено 398 онлайн-трансляций крупнейших мероприятий на портале «Культура.РФ», благодаря чему миллионы людей даже в самых отдалённых уголках страны смогли получить бесплатный доступ к концертам как в записи, так и в режиме реального времени [18]. За 2019–2021 гг. было оцифровано более 7,5 тыс. фильмовых материалов и более 24 тыс. книжных памятников, что, безусловно, позитивно отражается как на сохранении культурного наследия, так и на дальнейшей его передаче последующим поколениям.

В рамках цифровизации отрасли культуры в первую очередь хочется выделить портал «Культура.РФ», который проводит трансляции лекций, экскурсий по выставкам, спектаклей, концертов, обеспечивая тем самым постоянную связь коммуникативных каналов со своими потребителями, приобщая последних к постоянно обновляющейся культурной продукции. Посещаемость портала ежегодно увеличивается почти вдвое. Если в 2019 году было 31 млн посещений, в 2020 году – 69 млн, то в 2021 году – 131 млн посещений портала, что обуславливается и ростом количества культурных виртуальных мероприятий: в 2019 году в рамках портала было проведено 174 000, в 2020 году – 330 000, а в 2021 году – 667 000 мероприятий. Кроме того, на бесплатной цифровой платформе «PRO.Культура.РФ» предполагается размещение анонсов проведения всех культурных мероприятий самого разного уровня. Эта платформа позволяет собрать в одну базу календарь проводимых в сфере культуры коммуникационными каналами мероприятий, что при должной аналитике, с учётом социальных и индивидуальных фильтров, даёт возможность коммуникатору проводить культурную политику с учётом мнения всех социальных акторов.

Представляют интерес и музейные платформы «Артефакт» и «Госкаталог» в сфере создания мультимедиагидов и для виртуальных гостей, и для посетителей музеев, а также в сфере регистрации предметов музейного фонда в единой базе, в которой зарегистрировано более 40 млн экспонатов, большая часть из которых представлена на публичное обозрение. По итогам 2021 года количество цифровых гидов в формате дополненной реальности для применения в экспозициях российских музеев достигло 331. Тогда как ещё по итогам 2018 года их было 100, а по итогам 2019 года – 178. Один из значимых цифровых проектов в сфере культуры – виртуальные концертные залы, благодаря которому многие потребители культурной продукции в России уже имеют возможность в прямом эфире получить доступ к лучшим образцам академического искусства. Более того, данный проект предполагает аналогичные меропр-

ятия и уже реализуется не только на федеральном уровне (целевом), но и в ряде регионов (на тактическом уровне) при непосредственном участии муниципалитетов (на прикладном уровне).

### Цифровые разрывы первого и второго уровня

Одним из главных условий успешного функционирования вышеупомянутых проектов в интернет-пространстве являются возможность удовлетворения спроса со стороны потребителей и синхронизация усилий всех уровней управления в сфере культуры во избежание аномии. Это позволит ликвидировать цифровую фрустрацию при постоянном технологическом совершенствовании, имплементации культурных прав и инклюзивности культурной продукции.

Второе условие для максимального использования данных платформ, в том числе для управленческой деятельности, – подготовка кадров. Мы уже подчёркивали, что цифровой разрыв в нашей стране достаточно велик. Так, в соответствии с рейтингом готовности стран к сетевому миру Россия находилась в восьмом десятке рейтинга в 2015 году, а в 2020 году – на 48-м месте с показателем 54,23, соседствуя с такими странами, как Уругвай, Румыния, Чили, Таиланд. Тогда как лидеры рейтинга – шесть стран (Швеция, Дания, Сингапур, Нидерланды, Швейцария, Финляндия) – имеют индекс свыше 80. Всего в рейтинге 134 страны, и у трёх аутсайдеров (Йемен, Конго и Чад) показатель меньше 20 [19]. Отметим, что индекс рассчитывается на основании как статистических данных, так и результатов комплексного опроса и измеряет уровень развития информационно-коммуникационных технологий по 62 контрольным показателям, объединённым в четыре основные группы: технологии, управление, влияние и люди.

Подготовка людей к новой цифровой реальности, в том числе в сфере культуры, и должна стать одной из основных задач для преодоления цифровой фрустрации. В рамках национального проекта «Культура» действует федеральный проект «Творческие люди», одной из четырёх основных задач которого является создание на базе творческих вузов условий и инфраструктуры для постоянного повышения соответствующих компетенций. На наш взгляд, закономерно встаёт вопрос: а смогут ли творческие вузы, в силу своей специфики и отсутствия квалифицированного профессорско-преподавательского корпуса в сфере IT-технологий, эффективно заниматься подготовкой и переподготовкой кадров для сферы культуры?

Таким образом, подытоживая анализ состояния развития цифровой культуры, выделим два фактора, влияющих на скорость и качество циф-

ровизации сферы культуры: цифровой разрыв первого уровня и цифровой разрыв второго уровня. При этом если вопрос цифрового разрыва первого уровня носит в большей степени технологический характер и зависит от коммуникаторов, то вопрос преодоления цифрового разрыва второго уровня требует внимания всех участников процесса – и именно в качестве деятельных акторов. Для их комплексного решения недостаточно просто «проложить оптико-волоконный кабель» с широкополосным интернетом. В данном случае в цифровом пространстве будет повторяться ситуация отставания цифровой культуры от технологических решений. В итоге одновременно снизятся и скорость развития цифровых технологий, и качество, и объём цифровых решений, в том числе в экономике, что в итоге приведёт к массовой цифровой фрустрации. Для недопущения последней значимая роль принадлежит образовательным процессам, требующим от потребителей выявления и сокращения своих профессиональных дефицитов [20], а от коммуникаторов – разработки соответствующей системы, что позволит повлиять и на качество цифровой культуры, и на скорость её распространения, и на её внутреннюю сущностную составляющую.

## **Заключение**

Безусловно, цифровизация в сфере культуры – непростой процесс, так как здесь нельзя всё свести к простому подсчёту и анализу цифр, ибо культура отражает в первую очередь качества личности, связанные с духовным миром человека, которые невозможно просто пересчитать. Ввиду этого и перед коммуникаторами, и перед всеми социальными акторами стоит задача оптимального решения вопроса по внедрению цифровых технологий. Нельзя и топтаться на месте, когда рядом все остальные сферы (каждая с разной скоростью) мчатся вперёд, но и нельзя допустить превращения человека в киборга, а человеческих отношений – исключительно в процесс обмена цифровыми данными. Учитывая, что новые технологии могут усугубить отношения между различными социальными группами, ввиду того, что «как и во все моменты крупных технологических изменений, люди... чувствуя глубину изменений, не могут в них досконально разобраться и не понимают их последствий» [21], одной из актуальных задач в сфере культуры, которая требует постоянного решения, контроля и корректировки, является анализ взаимодействия между социальными акторами – определение ролей и функций акторов процесса управления сферой культуры в период цифровой трансформации и выработка модели управления в условиях трансформации общественного развития.

## СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Культура в информационно-инновационном обществе: монография / З. И. Файнбург, Н. С. Смольников, Ю. Р. Вишневский [и др.] ; отв. ред. В. Н. Стегний. Пермь : Изд-во ПНИПУ, 2017. 497 с. ISBN 978-5-398-01842-4. EDN **USTSGN**.
2. Шульц В. Л., Гребенюк А. А., Ашманов И. С. Теоретико-методологические проблемы цифровой социологии // Вестник Московского университета. Серия 18. Социология и политология. 2022. Т. 28, № 1. С. 126–144. DOI [10.24290/1029-3736-2022-28-1-126-144](https://doi.org/10.24290/1029-3736-2022-28-1-126-144). EDN **SWVTCX**.
3. Введение в «Цифровую» экономику / А. В. Кешелава, В. Г. Буданов, В. Ю. Румянцев [и др.] ; под общ. ред. А. В. Кешелава ; гл. «цифр.» конс. И. А. Зименко. Москва : ВНИИГеосистем, 2017. 44 с. ISBN 978-5-8481-0224-6. EDN **GSVTEG**.
4. Шваб К. Четвертая промышленная революция : перевод с английского / Клаус Шваб. Москва : Издательство «Э», 2018. 208 с. ISBN 978-5-699-90556-0.
5. Цифровая реальность: вызовы и перспективы / Под ред.: Л. Н. Духаниной, Н. А. Махутова, В. Г. Мартынова [и др.]. М. : Международный гуманитарный общественный фонд «Знание», 2018. 336 с. (Серия «Цифровая экономика», выпуск № 1). ISBN 978-5-87633-178-6. EDN **YWGUNF**.
6. Бороноев А. О., Поздеева Е. Г., Фетисов В. Я. Четвертая промышленная революция: реалии и современные вызовы / Е. Г. Поздеева, В. Я. Фетисов, А. О. Бороноев // Социологические исследования. 2018. № 10 (414). С. 157–159. DOI [10.31857/S013216250002168-7](https://doi.org/10.31857/S013216250002168-7). EDN **YOUXXN**.
7. Лопатина Н. В. Управление цифровизацией культуры: опыт, ошибки, перспективы // Цифровизация культуры и культура цифровизации: современные проблемы информационных технологий : сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции (Москва, 08 октября 2020 года) / Отв. ред. С. Ю. Житенёв ; Институт Наследия. Москва : Институт Наследия, 2020. С. 170–178. EDN **QYKUGH**.
8. Сагитов С. Т. Управление сферой культуры: социологический анализ. М. : Наука, 2022. 223 с. ISBN 978-5-02-040952-1.
9. Балакишин А. С. Сущность и содержание понятия «культурная политика» // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. Серия: Социальные науки. 2004. № 1 (3). С. 374–379. EDN **HQTFVB**.
10. Haigh T. The history of information technology // Annual Review of Information Science and Technology. 2011. Vol. 45. P. 431–487. DOI [10.1002/aris.2011.1440450116](https://doi.org/10.1002/aris.2011.1440450116).
11. Кузнецова Т. Ф. Цифровая культура // Знание. Понимание. Умение. 2018. № 4. С. 233–237. DOI [10.17805/zpu.2018.4.23](https://doi.org/10.17805/zpu.2018.4.23). EDN **ZFDYXB**.
12. Галкин Д. В. Digital Culture: методологические вопросы исследования культурной динамики // Международный журнал исследований культуры. 2012. № 3 (8). С. 11–16. EDN **PCOQIJ**.
13. Житенев С. Ю. Новые информационные технологии и современная культура коммуникаций: состояние, определения и вопросы развития // Цифровизация культуры и культура цифровизации: современные проблемы информационных технологий : сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции (Москва, 08 октября 2020 года) / Отв. ред. С. Ю. Житенёв ; Институт Наследия. Москва : Институт Наследия, 2020. С. 12–19.
14. Указ Президента Российской Федерации. О внесении изменений в Основы государственной культурной политики, утверждённые Указом Президента

- Российской Федерации от 24 декабря 2014 г. № 808 // Официальный интернет-портал правовой информации : [сайт]. URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202301250004> (дата обращения: 27.01.2023).
15. Указ Президента Российской Федерации. О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года от 07.05.2018. № 204 // Официальный интернет-портал правовой информации : [сайт]. URL: <http://pravo.gov.ru/proxy/ips/?docbody=&firstDoc=1&lastDoc=1&nd=102468157> (дата обращения: 21.12.2022).
  16. Распоряжение от 29 февраля 2016 г. № 326-р [Об утверждении Стратегии государственной культурной политики на период до 2030 г.] // Кодекс : [сайт]. URL: <https://docs.cntd.ru/document/420340006> (дата обращения: 15.05.2022).
  17. Федеральный проект «Цифровая культура» // Министерство культуры Российской Федерации : [сайт]. URL: <https://culture.gov.ru/about/national-project/digital-culture/> (дата обращения: 20.07.2022).
  18. Татьяна Голикова провела заседание проектного комитета по национальному проекту «Культура» // Правительство России : [сайт]. 6 апреля 2021 г. URL: <http://government.ru/news/41906/> (дата обращения: 20.07.2022).
  19. Рейтинг стран мира по Индексу сетевой готовности // Гуманитарный портал : [сайт]. URL: <https://gtmarket.ru/ratings/networked-readiness-index> (дата обращения: 15.05.2021).
  20. Управление качеством педагогического образования на основе диагностики профессиональных дефицитов учителя: теоретико-методический аспект / Н. В. Алтыникова, А. В. Дорофеев, А. А. Музаев, С. Т. Сагитов // Психологическая наука и образование. 2022. Т. 27, № 1. С. 65–81. DOI [10.17759/pse.2022270106](https://doi.org/10.17759/pse.2022270106). EDN [YXUFMX](https://edn.ras.ru/entry/YXUFMX).
  21. *Castells M.* The Impact of the Internet on Society: A Global Perspective // MIT Technology Review : [сайт]. September 8, 2014. URL: <https://www.technologyreview.com/s/530566/the-impact-of-the-internet-on-society-a-global-perspective/> (дата обращения: 15.05.2021).

## Сведения об авторе

### С. Т. Сагитов

кандидат социологических наук, доцент,

ректор

AuthorID РИНЦ: [426995](https://elibrary.ru/author_index.action?id=426995)

Статья поступила в редакцию 09.11.2023; одобрена после рецензирования 10.01.2024; принята к публикации 17.01.2024.

Original article

DOI: 10.19181/snsp.2024.12.1.4

## DIGITALIZATION OF THE CULTURAL SPHERE IN RUSSIA: STAGES AND CHALLENGES

**Salavat Talgatovich Sagitov**

Bashkir State Pedagogical University n. a. M. Akmulla,  
Ufa, Russia,  
[salavatst@list.ru](mailto:salavatst@list.ru),

ORCID 0000-0002-7211-1004

**For citation:** Sagitov S. T. Digitalization of the cultural sphere in Russia: stages and challenges. *Sociologicheskaja nauka i social'naja praktika*. 2024;12(1):80–93. (In Russ.). DOI 10.19181/snsp.2024.12.1.4.

**Abstract.** Digitalization is currently an objective reality that constantly changes the lives of both individuals and society as a whole. However, international forums, researches, and monographs on digitalization primarily focus on issues related to digitalization in the fields of security, technology, economy, and education, and to a much lesser extent – the field of culture. This is to a large extent due to the fact that the majority of society considers culture as a sector of secondary importance in societal development, rather than one of the main and equal spheres of vital activity of society. Based on the approach to managing the cultural sphere as a process of mass communication, the author has developed a theoretical and methodological construct – a model for managing the cultural sphere in the conditions of digitalization. Analysis of the digitalization process dynamics of the cultural sphere in Russia and the author's practical experience show that the main factors influencing the speed and quality of digital development today are digital divides that determine both technological aspects and aspects requiring evaluation and development the actors of social management competencies. The author introduces the concept of «digital frustration» into the research practice understood as a result of the second-level digital divide, which, together with physical, psychological, biological and social frustrations can lead society to a state of social anomie.

**Keywords:** digitalization, cultural sphere, digital divide, management, digital frustration

### REFERENCES

1. Stegnij V. N. ed. Culture in the information and innovation society [Kul'tura v informacionno-innovacionnom obshhestve]. Perm: Izd-vo PNIPU; 2017. 495 p. (In Russ.). ISBN 978-5-398-01842-4.
2. Shul'cz V. L., Grebenyuk A. A., Ashmanov I. S. Theoretical and methodological issues of digital sociology [Teoretiko-metodologicheskie problemy` cifrovoj sociologii]. *Bulletin of Moscow University. Series 18. Sociology and Political Science=Vestnik Moskovskogo universiteta. Seriya 18. Sociologiya i politologiya*. 2022;28(1):126–144. (In Russ.).
3. Keshelava A. V. ed. Introduction to the 'Digital' economy [Vvedenie v «Cifrovuyu» e`konomiku]. Moscow: VNIIGeosistem; 2017. 44 p. (In Russ.). ISBN 978-5-8481-0224-6.

4. Shvab K. The fourth industrial revolution: translated from English [Chetvertaya promy`shlennaya revolyuciya: perevod s anglijskogo]. Moscow: Izdatel`stvo «E`»; 2018. 208 p. (In Russ.). ISBN 978-5-699-90556-0.
5. Duxanina L. N. [et al.] eds. Digital reality: Challenges and perspectives [Cifrovaya real`nost` : vy`zovy` i perspektivy. Seriya «Cifrovaya e`konomika», vy`pusk № 1]. Moscow: Mezhdunarodny`j gumanitarny`j obshhestvenny`j fond «Znanie»; 2018. 336 p. (In Russ.). ISBN 978-5-87633-178-6.
6. Boronoev A. O., Pozdeeva E. G., Fetisov V. Ya. The fourth industrial revolution: realities and contemporary challenges. *Sociological studies=Sociologicheskie issledovaniya*. 2018;10(414):157–159. (In Russ.). DOI [10.31857/S013216250002168-7](https://doi.org/10.31857/S013216250002168-7).
7. Lopatina N. V. Digitalization of culture management: experience, mistakes, perspectives. In: Upravlenie cifrovizaciej kul`tury` : opy`t, oshibki, perspektivy. Materialy` Vserossijskoj nauchno-prakticheskoj konferencii «Cifrovizaciya kul`tury` i kul`tura cifrovizacii: sovremenny`e problemy` informacionny`x texnologij». S. Yu. Zhitenev ed. Moscow: Institut Naslediya; 2020. P. 170–178. (In Russ.).
8. Sagitov S. T. Management the cultural sphere: a sociological analysis [Upravlenie sferoj kul`tury` : sociologicheskij analiz]. Moscow: Nauka; 2022. 223 p. (In Russ.). ISBN 978-5-02-040952-1.
9. Balakshin A. S. The essence and content of the concept “cultural policy” [Sushhnost` i sodержanie ponyatiya «kul`turnaya politika»]. *Bulletin of the Nizhny Novgorod university named after N. I. Lobachevsky. Series: Social sciences=Vestnik Nizhegorodskogo universiteta imeni N. I. Lobachevskogo. Seriya: Social`ny`e nauki*. 2004;1(3):374–379. (In Russ.).
10. Haigh T. The history of information technology. *Annual review of information science and technology*. 2011;(45):431–487. DOI [10.1002/aris.2011.1440450116](https://doi.org/10.1002/aris.2011.1440450116).
11. Kuzneczova T. F. Digital culture. *Znanie. Ponimanie. Umenie=Knowledge. Understanding. Skill*. 2018;(4):233–237. (In Russ.). DOI [10.17805/zpu.2018.4.23](https://doi.org/10.17805/zpu.2018.4.23).
12. Galkin D. V. Digital Culture: methodological issues in researching cultural dynamics. *Mezhdunarodny`j zhurnal issledovanij kul`tury`=International journal of cultural research*. 2012;3(8):11–16. (In Russ.).
13. Zhitenev S. Yu. New information technologies and modern communication culture: current state, definitions, and development issues [Novy`e informacionny`e texnologii i sovremennaya kul`tura kommunikacij: sostoyanie, opredeleniya i voprosy` razvitiya]. In: Cifrovizaciya kul`tury` i kul`tura cifrovizacii: sovremenny`e problemy` informacionny`x texnologij: materialy` Vseros. nauch. konf. (08 oktyabrya 2020 g.). Ed. S. Yu. Zhitenyova. Moscow: Institut Naslediya; 2020. P. 12–20. (In Russ.).
14. Decree of the President of the Russian Federation on Amendments to the Fundamentals of State Cultural Policy, approved by the Decree of the President of the Russian Federation dated December 24, 2014, No. 808 [Ukaz Prezidenta Rossijskoj Federacii. O vnesenii izmenenij v Osnovy` gosudarstvennoj kul`turnoj politiki, utverzhdenny`e Ukazom Prezidenta Rossijskoj Federacii ot 24 dekabrya 2014 g. № 808]. Oficial`ny`j internet-portal pravovoj informacii. Available at: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202301250004> (accessed: 27.01.2023). (In Russ.).
15. Decree of the President of the Russian Federation On the national goals and strategic objectives of the development of the Russian Federation for the period up to 2024 [Ukaz Prezidenta Rossijskoj Federacii. O naysiohal`nykh tsel`yakh i strategicheskikh zadachakh razvitiya Rossijskoj Federacii do 2024 goda]. Oficial`ny`j internet-portal pravovoj informacii. Available at: <http://pravo.gov.ru/proxy/>

- ips/?docbody=&firstDoc=1&lastDoc=1&nd=102468157 (accessed: 21.12.2022). (In Russ.).
16. Order No. 326-r dated February 29, 2016 Rasporyazhenie ot 29 fevralya 2016 goda № 326-r [Ob utverzhdenii Strategii gosudarstvennoj kul'turnoj politiki na period do 2030 goda]. Kodeks. Available at: <https://docs.cntd.ru/document/420340006> (accessed: 15.05.2022). (In Russ.).
  17. Federal project “Digital Culture” [Federal'nyj proekt «Cifrovaya kul'tura». Ministerstvo kul'tury Rossijskoj Federacii. Available at: <https://culture.gov.ru/about/national-project/digital-culture/> (accessed: 20.07.2022). (In Russ.).
  18. Tat'yana Golikova provela zasedanie proektnogo komiteta po nacional'nomu proektu «Kul'tura». Pravitel'stvo Rossii. Available at: <http://government.ru/news/41906/> (accessed: 20.07.2022). (In Russ.).
  19. Rejting stran mira po Indeksu setevoj gotovnosti [World country ranking by Network Readiness Index]. Gumanitarnyj portal. Available at: <https://gtmarket.ru/ratings/networked-readiness-index> (accessed: 15.05.2021).
  20. Quality management of pedagogical education based on the diagnosis of teacher professional deficits: theoretical and methodological aspect. *Psixologicheskaya nauka i obrazovanie=Psychological science and education*. 2022;(1):65–81. (In Russ.). DOI [10.17759/pse.2022270106](https://doi.org/10.17759/pse.2022270106).
  21. Castells M. The Impact of the Internet on Society: A Global perspective. MIT technology review: September 8, 2014. Available at: <https://www.technologyreview.com/s/530566/the-impact-of-the-internet-on-society-a-global-perspective/> (accessed: 15.05.2021).

## Information about the Author

### S. T. Sagitov

Candidate of Sociology, Assistant Professor

Rector

ResearcherID: [AA Y-7024-2021](https://orcid.org/0009-0001-9000-0001)

Scopus AuthorID: [57212698420](https://orcid.org/0009-0001-9000-0001)

The article was submitted 09.11.2023; approved after reviewing 10.01.2024; accepted for publication 17.01.2024.