**Цифровизация культуры   
в Ханты-Мансийском автономном округе – Югры**

Цифровизация культуры является объективным процессом, который уже сравнительно давно начался и с большой скоростью распространяется   
в современном мире.

Целью государственной политики в сфере цифровизации культуры является создание условий и содействие социокультурному развитию общества за счет эффективного использования современных коммуникационных технологий и создания с их помощью единого информационного культурного пространства в Российской Федерации.

Ускоренное внедрение цифровых технологий в социальной сфере является одной из национальных целей, зафиксированных в Указе Президента Российской Федерации от 7 мая 2018 года № 204   
«О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года». Внедрение цифровых технологий предоставляет широкие возможности для становления отрасли культуры   
как части цифровой экономики, преодоления неравенства в степени доступности культурных благ, вызванного географическими особенностями нашей страны и рядом факторов экономического характера. Во многом катализатором изменений в цифровизации отрасли послужил реализуемый Минкультуры России федеральный проект «Цифровая культура» в рамках национального проекта «Культура».

С 2019 по 2024 годы на территории Ханты-Мансийского автономного округа – Югры (далее – автономный округ) реализуется проект «Цифровизация услуг и формирование информационного пространства   
в сфере культуры («Цифровая культура»)», входящий в региональный портфель проектов «Культура».

Основной целью данного проекта является увеличение числа обращений к электронным ресурсам культуры в 5 раз   
к базовому значению 2021 года. Для достижения цели на весь период осуществления проекта установлено 5 показателей результативности:

«Количество выставочных проектов, снабженных цифровыми гидами в формате дополненной реальности» в музеях автономного округа;

«Количество онлайн-трансляций мероприятий, размещаемых   
на портале «Культура.РФ» (с развитием цифровых технологий даже   
при минимальных требованиях к имеющемуся цифровому оборудованию, все больше учреждений культуры автономного округа получают возможность организовывать трансляции своих мероприятий   
на популярных мировых и общероссийских электронных ресурсах   
с видеохостингом, и в первую очередь это мероприятия   
концертно-театральных организаций);

«Количество оцифрованных изданий, обладающих признаками книжных памятников Ханты-Мансийского автономного округа – Югры» (**книжные памятники –** это печатные издания и рукописи, обладающие выдающейся духовной, материальной ценностью и имеющие особое историческое, научное и культурное значение. К памятникам относят   
не только старинные книги и рукописи, но и гравюры, плакаты, нотные издания, географические карты. Многие из них являются настоящими произведениями искусства. До последнего времени эти редкие документы были доступны лишь специалистам. Но с запуском национального проекта «Культура» и наличия в нем показателя выполнения работ по оцифровке,   
всё больше изданий становится доступно для всех желающих);

«Количество созданных виртуальных концертных залов» (по всей стране создается система онлайн-трансляций, позволяющая смотреть   
и слушать в режиме реального времени и в записи лучшие концерты,   
так называемая проекция существующих концертных залов разных уровней. Открытие 1-го из 3-х запланированных виртуальных залов состоится   
в городе Югорск в 2022 году);

«Количество обращений к цифровым ресурсам в сфере культуры» (показатель созвучный с целью проекта, позволяет вести учет посещений   
при помощи установленных модулей счетчиков «Цифровая культура», внедренных повсеместно на официальных сайтах учреждений культуры автономного округа и объединенных тематических порталах).

На текущую дату в автономном округе:

создано 14 цифровых гидов к выставочным проектам   
из 22 запланированных к разработке и внедрению в 2024 году, в 2022 году запланировано создание 2 цифровых мультимедиа гидов;

учреждениями культуры проведено свыше 50 онлайн-трансляций   
на портале «Культура.РФ» и 192 онлайн-трансляций на платформе «PRO.Культура.рф»;

Государственной библиотекой Югры осуществлена работа   
по оцифровке 108 книжных изданий, обладающих признаками книжного памятника; до конца года планируется оцифровка еще 30 изданий и передача их в Национальную электронную библиотеку для размещения в свободный доступ.

Также, учет посетителей электронных ресурсов учреждений культуры автономного округа ведется в плановом режиме, фактическая цифры посещений, определенных модулем – счетчиком «Цифровая культура»   
на портале «PRO.Культура.рф» составила на 31 декабря 2021 года 2 521 201 (два миллиона пятьсот двадцать одна тысяча двести один) человек.

Кроме того, учреждениями культуры автономного округа разрабатываются и внедряются новые цифровые проекты.

Так, например, 15 июня 2021 года в рамках XXII Международного   
IT-Форума в Ханты-Мансийске генеральный директор Русского музея Владимир Гусев и Губернатор автономного округа Наталья Комарова подписали Соглашение о сотрудничестве. Ханты-Мансийск станет третьим городом Югры, где будет работать виртуальный филиал Русского музея. Соглашением определено сотрудничество Русского музея и Правительства Югры по организации и обеспечению деятельности проекта «Русский музей: виртуальный филиал» в Государственном художественном музее.   
 Масштабный международный просветительский проект «Русский музей: виртуальный филиал» существует с 2003 года. За это время было открыто 245 виртуальных филиалов Русского музея по всему миру.   
На сегодняшний день в проекте участвуют 175 учреждений культуры   
и образования, из них 142 в России и 33 за рубежом.

В России география проекта включает все 8 федеральных округов, более 50 регионов и более 100 городов. На территории автономного округа действует два центра «Русский музей: виртуальный филиал»:   
в Сургуте – на базе Сургутской филармонии, и в Когалыме – на базе Культурно-выставочного центра Русского музея. После завершения строительства Музейного комплекса в Когалыме, виртуальный филиал Русского музея войдет в состав реального представительства музея – Филиал Русского музея в Когалыме.

Музей геологии, нефти и газа успешно реализовал проект   
«Онлайн-Турнир» среди команд компаний, осуществляющих свою деятельность в нефтегазовом секторе, посвященный 300-летию российского нефтяного дела. Проект представляет собой серию из 5 тематических игр, прошедших в марте, апреле, июне, сентябре и в ноябре 2021 года. По итогам всех игр победителю было присвоено звание самой эрудированной компании топливно-энергетического комплекса Российской Федерации. Игры турнира проводились в прямом эфире Инстаграм. Участие приняли   
23 команды из 13 регионов России (Нового Уренгоя, Югорска, Мегиона, Нижневартовска, Оренбурга, Санкт-Петербурга, Самары, Нижнего Новгорода, Усинска, Ухты, Чайковского, Краснодара, Екатеринбурга, Волгограда, Будённовска, Казани, Нефтеюганска, Пять-Яха). В 2022 году нефтяной музей планирует выйти на следующий уровень и провести турнир для студентов нефтяных вузов и отделений стран СНГ.

Также Музеем геологии, нефти и газа реализуется проект «Интеллект Центр» при поддержке нефтяной компании «Салым Петролеум Девелопмент Н.В.». Интерактивное пространство было создано с целью развития творческого и интеллектуального потенциала школьников автономного округа, выявления талантливых ребят, создание научно-исследовательских, творческих проектов. Кроме того, проект помогает в формировании   
и развитии инженерного мышления у младших школьников и подростков. Программа проекта предусматривает занятия для школьников   
от 7-ми до 16-ти лет в различных направлениях: IT, физика, химия, конструирование, астрономия, геология и география и т.д. Юные посетители с помощью многочисленных интерактивных экспонатов знакомятся   
с основными законами физики, химии, геологии: профессиональные преподаватели расскажут о них легко, просто и понятно. На базе «Интеллект центра» разработаны и внедрены VR продукты – игра «Шахта», «Путешествие по месторождению», ознакомление с которыми происходит посредством VR – очков и бинокуляра. Мультимедийные викторины   
по специфике музея доступны на планшетах и мультимедийном интерактивном столе.

Няганским театром юного зрителя в 2020 году придуман и реализован проект «Видеоблог с Марией Васильевой на жестовом языке». Проект имеет социальную направленность и проводится с участием учреждений города: Няганского отделения Всесоюзного общества инвалидов и Няганского реабилитационного центра. В 2021 году вышло 11 выпусков мероприятия, количество просмотров составляет 20 012 единицы.

В 2020 году с началом пандемии и уходом общеобразовательных учреждений на дистанционное обучение, было принято решение создать проект #НяганьТЮЗуроки, который реально помог школам города. Главная задача при постановке урока состоит в том, чтобы предоставить классическому произведению современное звучание, раскрыть зрителю   
его идейное содержание, насытить эмоциональностью, обратить внимание   
на актуальность произведения. Проект театра – это другой взгляд   
на обычную школьную программу. В рамках реализации проекта создано   
13 основных и 9 вводных «уроков» – всего 22 выпуска – длительностью   
от 45 секунд до 35 минут. Уникальность проекта в том, что пройти уроки онлайн может любой человек. Достаточно знания русского языка и доступа   
к сети интернет.

Проект «Волшебный телефон» – это интерактивная игровая театрализованная программа, осуществляемая посредством видео звонка   
в WhatsApp или Viber для двух возрастных категорий. Для категории   
6 + на телефон, указанный в анкете, поступает звонок от выбранного героя спектакля, проходит игровая программа длительностью до 30 минут. Продолжительность звонка зависит от активности участника.

С 2020 года Музеем Природы и Человека ведется работа по созданию мобильных гидов в формате дополненной реальности в рамках национального проекта «Культура». Так в 2020 году запущено приложение дополненной реальности по стационарной экспозиции музея «Связь времен» под названием «AR-ugramuseum». Оно включает в себя 6 виртуальных экранов и 7 трёхмерных сцен дополненной реальности. Пользователи могут скачать мобильное приложение «AR-ugramuseum» и с помощью своего смартфона исследовать прошлое и настоящее Югры, увидеть доисторическое море и его обитателей, «оживить» предметы археологии, войти в зимний таежный лес и наблюдать за жизнью соболя, познакомиться с бытом и культурой коренных народов Югры, открыть для себя историю сотворения мира по версии древних угров. Доступно в магазинах AppStore и Google Play. К 2024 году планируется увеличить количество сцен дополненной реальности в 2 раза.

За 2020-2021 годы музеем созданы 2 ММ-гида на платформе Министерства Культуры Российской Федреации «Артефакт». Гид «Мозаика природы» рассказывает о 15 экспонатах биологической коллекции – ярких представителях современной фауны автономного округа. Гид «Времена изначальные» содержит информацию о 40 экспонатах палеонтологической коллекции музея.

С целью цифровизации библиотечных услуг, обслуживания населения автономного округа на современном уровне, Государственной библиотекой Югры создаются следующие ресурсы в электронном виде: Сводный каталог библиотек Югры, Электронная библиотека Югры база данных   
«Ханты-Мансийский автономный округ в периодической печати».

В формировании Сводного каталога участвуют 34 библиотечных учреждений автономного округа. Электронная библиотека Югры содержит 4 413 цифровых полнотекстовых документов, из них в открытом   
доступе –17 коллекций представлены различными тематиками: от изданий   
по экологии, промышленности и природным богатствам территории   
до изданий о коренных народах Югры и об отдельных личностях, внесших значительный вклад в развитие округа. Количество обращений к этим ресурсам в 2021 году составило 15 677.

Также, Государственной библиотекой Югры реализуется   
культурно-просветительский проект «Земляки» – это комплексный проект, направленный на исследование истории Югры через истории его жителей, внесших значительный вклад в становление и развитие округа. Уникальность проекта состоит в том, что центральным действующим лицом является человек – историческая личность и наш современник – «новый» местный герой. На интернет-портале размещено 786 фото-, видео-, аудиодокументов   
о земляках, достопримечательных местах. В социальной сети «ВКонтакте» выставлен 231 пост, количество обращений составило 56 959.

Проект «Спектакль в наушниках» задуман с целью популяризации творчества местных авторов среди жителей автономного округа путем использования новых технологий. В ходе реализации проекта записано четыре аудиоспектакля по произведениям Анны Митрофановны Коньковой «Откуда северное сияние пошло», Галины Ивановны Слинкиной «Сказка   
о мальчике – Хозяине лесной земли», Еремея Даниловича Айпина «Пристань» и «Я слушаю землю». Аудиоспектакли сопровождаются музыкой народов Севера, звуками живой природы, что помогает прожить, прочувствовать атмосферу каждой сказки.

Итогом реализации регионального проекта «Цифровая культура» можно считать активное применение цифровых технологий в учреждениях культуры округа. В онлайн режиме можно посетить концерты и фестивали; выставки экспонатов в музеях и книг в библиотеках; принять участие   
в интеллектуальных играх и викторинах. Работа учреждений в сети интернет направленна на все возрастные категории населения Югры. Например, для детей читают сказки вслух, для подростков проводят дискуссионные клубы, для более старшего поколения организуют показы концертов, проводят занятия по цифровой грамотности. Цифровые проекты учреждений имеют широкую и многогранную направленность. По всему округу их большое количество, в каждом муниципалитете музеи, библиотеки, театры и дома культуры активно работают с новыми технологиями.

В настоящее время в автономном округе прорабатывается вопрос   
о внедрении в учреждения культуры системы CRM. Внедрение данной системы позволит в режиме реального времени получать данные в части учёта посетителей, режима рабочего времени, и других данных, необходимых для анализа, мониторинга, планирования и принятия различных управленческих решений.

Анализ «в реальном времени» таких данных, как покупка билетов, финансовые трансферты и иные сопутствующие данные позволят решать стратегические задачи, как анализ ценообразования, кассовое исполнение государственных заданий и прочих поставленных задач управления отраслью культуры.

Необходимо отметить, что процессы цифровизации все больше затрагивают различные сферы нашей жизни. Современная аудитория, особенно молодежь, ориентирована на интерактивный и более персонализированный контент, и это меняет подходы к восприятию культуры  и искусства. Учреждения учатся взаимодействовать   
с посетителями по-другому в онлайн- и офлайн-пространстве, используя технологии и высококвалифицированные кадры в области ИТ,   
они не стоят в стороне и демонстрируют готовность к внедрению современных технологий, которые играют важную роль в обеспечении функционирования учреждений и, несомненно, в подходах к работе   
с посетителями, в том числе дистанционно.