

УДК 658.512.23

https://doi.org/10.33619/2414-2948/126/27

## АКТУАЛИЗАЦИЯ НАРОДНО-ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ПРОМЫСЛОВ В ПРОЦЕССЕ ДИЗАЙНА ДИДЖИТАЛ КОЛЛЕКЦИИ ЖЕНСКОЙ ОДЕЖДЫ

©*Лыкова Н. Г.*, Российский государственный университет им. А. Н. Косыгина  
(Технологии. Дизайн. Искусство), г. Москва, Россия, *designninalook@gmail.com*  
©*Коробцева Н. А.*, ORCID: 0000-0001-9895-6761. SPIN-код: 7268-0201, д-р техн. наук,  
Российский государственный университет им. А. Н. Косыгина (Технологии. Дизайн.  
Искусство), г. Москва, Россия, *rrr-home@yandex.ru*

## IMPROVING FOLK ART IN THE DESIGN OF A WOMEN'S DIGITAL COLLECTION

©*Lykova N.*, Russian State University named after A. Kosygina (Technology. Design. Art),  
Moscow, Russia, *designninalook@gmail.com*  
©*Korobtseva N.*, ORCID: 0000-0001-9895-6761, SPIN-code: 7268-0201, Dr. habil.,  
Russian State University named after A. Kosygina (Technology. Design. Art),  
Moscow, Russia, *rrr-home@yandex.ru*

*Аннотация.* Рассматривается потенциал интеграции цифровых технологий и народных художественных промыслов на примере создания диджитал-коллекции на основе мезенской росписи. Актуальность исследования обусловлена ускоренным развитием цифровых платформ в сфере культуры, виртуальных библиотек, онлайн-архивов, 3D-моделирования и метавселенных, что открывает принципиально новые возможности для популяризации и сохранения культурного наследия. Автором проанализированы основные направления цифровизации сферы культуры, исследована специфика цифрового контента как инструмента привлечения целевой аудитории, формирования лояльности и ненавязчивого продвижения культурных продуктов. Особое внимание уделено семантике мезенской росписи – одного из древнейших русских художественных промыслов, чья сложная ярусная структура узоров, цветовая гамма (сажа и красная глина) и мифологические образы (кони, птицы, солярные знаки) отражают представления о трёх мирах: подземном, земном и небесном. В практической части статьи представлен процесс разработки цифровой коллекции одежды с использованием программ CLO 3D (виртуальная примерка лекал), Blender (создание 3D-среды для показа) и Grafis. Рассмотрены возможности внедрения готового продукта в экосистему метавселенных: охарактеризованы их уровни (контент, платформы, инфраструктура, энейблеры), ключевые технологии (блокчейн, AR/VR, искусственный интеллект для NPC) и потенциал для бренд-коммуникации и маркетинговых исследований. Новизна работы заключается в синтезе архаичных орнаментальных традиций и современных методов 3D-визуализации. Автор приходит к выводу, что подобная интеграция способствует актуализации интереса молодежи к народно-художественным промыслам, формированию преемственности культурных ценностей и созданию коммерчески успешных проектов в цифровой среде.

*Abstract.* This article examines the potential for integrating digital technologies and folk arts and crafts using the example of creating a digital collection based on Mezen painting. The relevance of the study stems from the accelerated development of digital cultural platforms, virtual libraries, online archives, 3D modeling, and metaverses, which open up fundamentally new opportunities for the popularization and preservation of cultural heritage. The author analyzes the main trends in the digitalization of the cultural sphere and examines the specifics of digital content as a tool for attracting target audiences, building loyalty, and discreetly promoting cultural products. Particular attention is

paid to the semantics of Mezen painting—one of the oldest Russian artistic crafts, whose complex, tiered structure of patterns, the color scheme (soot and red clay) and mythological imagery (horses, birds, solar symbols) reflect ideas about three worlds: the underworld, the earthly, and the heavenly. The practical section of the article presents the development of a digital clothing collection using CLO 3D (virtual pattern fitting), Blender (creation of a 3D environment for the show), and Grafis. The possibilities of integrating the finished product into the metaverse ecosystem are considered: their levels (content, platforms, infrastructure, enablers), key technologies (blockchain, AR/VR, artificial intelligence for NPCs), and the potential for brand communications and marketing research are characterized. The novelty of the work lies in the synthesis of archaic ornamental traditions and modern 3D visualization methods. The author concludes that such integration contributes to the actualization of youth interest in folk art and crafts, the formation of continuity of cultural values, and the creation of commercially successful projects in the digital environment.

*Ключевые слова:* народно-художественные промыслы, народная культура, информационные технологии, культурная сфера, метавселенные, 3D моделирование, цифровые технологии, искусственный интеллект, мезенский орнамент

*Keywords:* Folk arts and crafts, folk culture, information technology, cultural sphere, metaverses, 3D modeling, digital technology, artificial intelligence, Mezen ornament

Духовное достояние народа является одним из смыслов его существования. Художественные промыслы и ремесла занимают видное положение в деле сохранения данного наследия, поскольку, они являются неотъемлемой частью народной культуры. Эта народная культура, будучи, значимым компонентом российской национальной самобытности, ярко и убедительно демонстрирует ее уникальность и самобытность. В настоящее время информационные технологии оказывают существенное влияние на преобразование и развитие культурной сферы. Они открывают инновационные пути для творческой деятельности, распространения и восприятия произведений культуры, а также стимулируют рост культурного туризма и образовательных программ.

Цель данной работы — актуализация и популяризация интереса среди молодежи к народно-художественным промыслам и культурному наследию. Популяризация культуры и традиций народов России. При работе над данным исследованием были использованы следующие методы: изучение и анализ последних разработок в области цифровых технологий метод наблюдения и сравнения, систематизации и синтеза. Для создания цифровой коллекции использовалось компьютерное 3D и 2D моделирование совместно с методами традиционного моделирования и конструирования одежды. Разработка виртуального показа и диджитал среды для него, с применением средств 3D моделирования, скульптинга, анимации, симуляции, рендеринга, постобработки и монтажа видео со звуком, используя метод композитинга, а также создание 2D и 3D анимаций. В России наблюдается заметное ускорение развития цифровых платформ, ориентированных на культуру. Благодаря прогрессу в сфере информационных технологий, доступ к культурным богатствам значительно расширился. Виртуальные библиотеки, онлайн архивы и музейные коллекции открывают возможность для ознакомления с историей и культурой разных народов и эпох, не покидая своего жилища. Это, в свою, очередь, содействует популяризации культурного наследия и его сохранению для потомков. Новые технологии открывают новые возможности для творческой деятельности, позволяя отойти от избитых и стандартных подходов посредством внедрения дополнительной и виртуальной реальности, 3D технологий и аватаров [1, 2].

Для исследователей цифровые технологии открывают огромные перспективы в изучении культурных объектов, начиная от оцифровки и систематизации данных и заканчивая методами 3D — сканирования, моделирования, визуализации и дистанционного анализа поверхностей. Однако, наряду с этими возможностями, возникает дискуссия среди специалистов относительно статуса цифровых копий как замены или дополнения к подлинным культурным ценностям [3].

Цифровизацию сферы культуры условно можно разделить на пять основных направлений (Рисунок 1).



Рисунок 1. Основные направления цифровизации в сфере культуры [13]

В результате исследования было выявлено, что новые технологии открывают дополнительные просторы для творчества, цифровые технологии предоставляют колоссальные возможности для изучения культурных ценностей.

*Исследование цифрового контента.* Цифровой контент представляет собой совокупность материалов, создаваемых и распространяемых с целью привлечения целевой аудитории и формирования лояльности. Изначально он применялся для информирования о бренде и улучшения его имиджа. Спектр форм такого контента весьма широк: от записей в блогах и специализированных отчетов до видеороликов, фотоизображений и аналитических статей. Однако ключевое отличие цифрового контента заключается в том, что он выходит за рамки простого размещения текстовой информации или комментариев. Для достижения своих целей контент должен быть не только информативным, но и увлекательным, побуждающим к диалогу. Важнейшим элементом является обеспечение точек соприкосновения для взаимодействия с клиентами и сбора их отзывов на различных этапах воронки продаж [4].

С другой стороны, цифровой контент открывает широкие возможности для демонстрации творческого потенциала и талантов. Он способствует децентрализации доступа

к образовательным ресурсам и знаниям, позволяя людям осваивать новые области, получать доступ к высококачественным учебным материалам и обмениваться опытом. Более того, цифровой контент служит катализатором инноваций и технологического прогресса в различных секторах экономики. Развитие таких направлений, как виртуальная и дополненная реальность, интерактивные приложения и системы машинного обучения, стимулирует появление новых продуктов и услуг — от игровых платформ и медицинских приложений до облачных технологий и развлекательных сервисов. Помимо прочего, цифровые технологии позволяют реализовывать программы ранней профориентации, например, обучая будущих IT — специалистов еще на школьной скамье, что помогает учащимся осознанно выбирать дальнейший образовательный и карьерный путь. Brand Analytics обнародовал результаты своего ежегодного исследования, посвященного активным пользователям (авторам) российских социальных сетей, проведенного в октябре 2024 г (<https://clc.li/uipSp>) (Рисунок 2).



Рисунок 2. Изменение числа активных авторов и объема публикуемого контента в соцмедиа России в 2024 г в сравнении с 2023, 2022 и 2021 гг (<https://clc.li/uipSp>)

Проведенное исследование позволяет заключить, что ключевые достоинства контент-маркетинга заключаются в его способности успешно захватывать интерес целевой аудитории, содействовать формированию доверительных отношений и деликатно представлять продукт или услугу рынку [5].

*Мезенская роспись.* Мезенский орнамент является одним из древнейших видов русского творчества. Он берет свое начало в древние времена и тесно связан с историей возникновения первых славянских племен, а его расцвет пришелся на вторую половину 19 века.

*Регион происхождения.* Архангельскую область можно считать местом зарождения мезенской росписи, там впервые стали украшать предметы быта этим замысловатым орнаментом. Орнамент получил свое название благодаря реке Мезень, которая находится в уникальном по своей живописности месте между тайгой и тундрой, в окружении Северной Двины и Печоры. На берегу реки Мезень располагается деревня Палашелье, которая была впервые упомянута в 1906 году как культурный центр деревянной росписи, поэтому часто можно встретить еще одно название — палашельская.

Мезенская роспись являет собой уникальный самобытный орнамент притягивающий и завораживающий, несмотря на визуальную лаконичность. Одним из первых упоминаний мезенской росписи можно считать 1815 год, в котором появилось описание прялки, украшенной мезенским орнаментом, однако описание изобразительных мотивов этой росписи можно найти в рукописях 18 века.

Что символизируют узоры. Суть северных русских традиций и мифов пронизывает мезенскую роспись, придавая ей уникальный характер. Сложная ярусная структура узоров коренится в шаманских представлениях о трёх мирах: подземном, земном и небесном, каждый из которых изобилует символическими образами. Земля, олицетворяющая плодородие, безопасность и сотворение человека из первичной материи, изображается через квадраты. Источник жизни, вода, символизируется извилистыми линиями и диагональными штрихами. Короткие, разбросанные штрихи, напоминающие ветер, носившийся над первозданной пустотой, обозначают воздух — фундаментальный элемент бытия. Огонь, чья цикличная природа — рождение, существование, угасание и возрождение — находит отражение в спиральных, заключённых в орнаментальные рамки. Птицы, часто встречающиеся в народном творчестве как вестники благополучия, также присутствуют в мезенской росписи. Они свободно кружат в верхних ярусах, рядом с символическими «окнами», служащими каналами связи с высшими сферами. Конные образы переключаются с птичьими мотивами, отличаясь неестественно вытянутыми, тонкими ногами, завершающимися оперением. Красно-оранжевые кони, вместо того чтобы следовать друг за другом, предстают в динамичных позах — на дыбах, в выразительной борьбе, располагаясь на среднем ярусе. Чёрные лошади, изображённые в нижней части композиции, ассоциируются у искусствоведов с миром мёртвых, что подкрепляется наличием соляных знаков на их облике.



Рисунок 3. Примеры мезенской росписи (<https://clc.li/WgYCI>)

Издавна искусством мезенской росписи владели исключительно мужчины, унаследовав и передавая из уст в уста особенности этого древнего ремесла. Для создания узоров использовалась смесь сажи и красной глины, которую наносили на поверхность преимущественно пером или заостренной деревянной палочкой, что придавало линиям особую строгость и выразительность. После завершения росписи изделия обрабатывали слоем олифы — полупрозрачного золотистого масла. Мезенская роспись является одним из старейших народных художественных ремесел России, занимая важное место в отечественной культуре. Она подчеркивает значение народных промыслов, где концентрируется

многовековой опыт эстетического осмысления мира, устремленный в будущее. Сохраненные глубокие художественные традиции Мезенской росписи отражают уникальность культурного наследия страны.

*Создание цифровой коллекции на тему мезенской росписи.* В основе создании коллекции лежит синтез старинных народных традиций мезенской росписи и инновационных технологий. Благодаря использованию авангардных конструктивных решений, силуэтам и формам мы добились современного прочтения одного из самых архаичных художественных промыслов с глубоко символическим орнаментом. Проект выполнен с помощью методов 3D и 2D моделирования, при использовании таких программ как CLO 3D, Blender, Grafis (Рисунок 4, 5, 6).

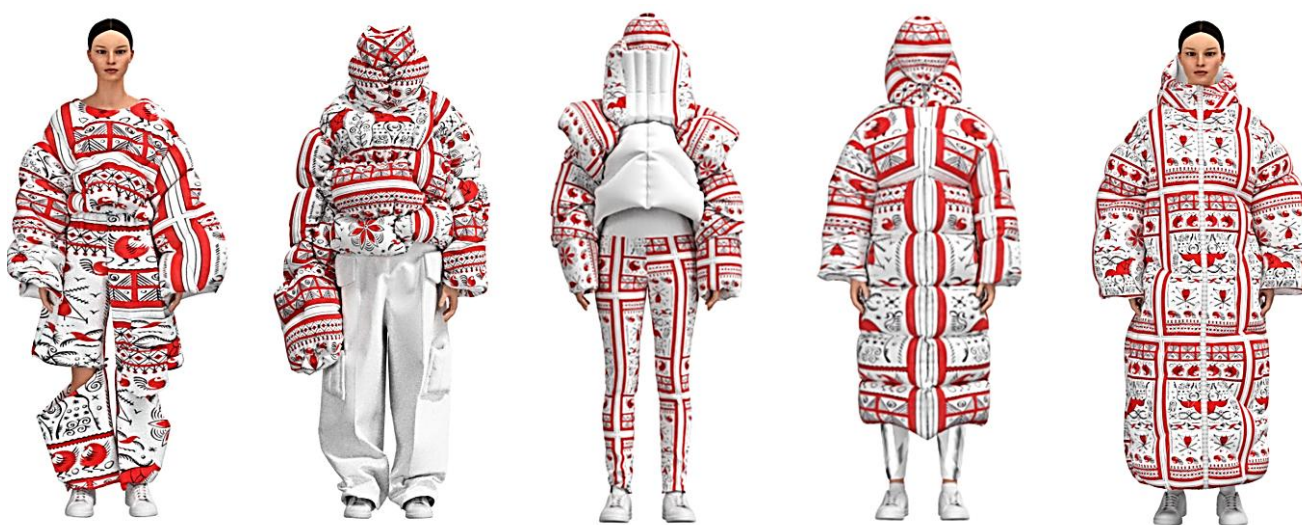


Рисунок 4. Разработка диджитал коллекции одежды на основе использования эстетики мезенской росписи (Автор — Лыкова Н. Г.)



Рисунок 5. Разработка диджитал коллекции одежды на основе использования эстетики мезенской росписи (Автор — Лыкова Н. Г.)



Рисунок 6. Разработка диджитал коллекции одежды на основе использования эстетики мезенской росписи (Автор — Лыкова Н.Г.)

*Создание 3D моделей в программе CLO 3D.* Многообразие систем трехмерного цифрового проектирования сделало задачу выбора программы 3D моделирования особенно актуальной (<https://clc.li/NZvTi>). Программное обеспечение выбирают, основываясь на требованиях к организации процесса проектирования и необходимом функционале. В настоящее время большое распространение получила программа CLO 3D, как наиболее функциональное и бюджетное программное обеспечение CLO 3D позволяет «примерить» реальные лекала на виртуального аватара и оценить особенности конструкции еще до того, как вещь будет отшита [6].

Трехмерный манекен программы позволяет менять размеры и проектировать одежду как на типовую, так и индивидуальную фигуру. Его можно поворачивать, менять позу, оценивать динамическое давление и растяжения материала на поверхности аватара, анимировать его движения.

*Разработка 3D среды для финального показа коллекции.* Blender — программный продукт, предназначенный для создания 3D-визуализаций: от статичных объектов до редактирования видео, разработанный анимационной студией NeoGeo. Одной из основных особенностей Blender является то, что он имеет открытый исходный код и хорошо подходит не только частным лицам, но и небольшим студиям, которые могут создавать 3D-видеоролики, имея в своем арсенале один лишь Blender. Данный продукт поддерживает такие инструменты, как рендеринг, моделирование, анимацию и перенастройку созданных объектов, композинг, текстурирование и другие типы симуляций [7].

Автором проекта была разработана 3D среда для виртуального показа, отражающая концепцию проекта

С развитием технологий, модная индустрия сталкивается с революцией, которая меняет её лицо и открывает новые возможности [8].

Полученная в ходе работы коллекция одежды может стать коммерчески успешным проектом, реализуемым как в физическом формате, и в виде диджитал коллекции с последующим внедрением в систему метавселенных, что позволит популяризовать и актуализировать интерес к изучению НХП среди молодежи [9, 10].

*Изучение способов внедрение продукта в систему метавселенных.* Идея метавселенных зародилась в 1980-х годах, когда астронавты NASA начали применять виртуальные пространства для отработки различных рабочих сценариев. Технически, метавселенная

представляет собой изолированную цифровую экосистему, в которой пользователь взаимодействует посредством своего аватара. Смысл этой системы составляют три компонента: 1) виртуальное пространство — это уникальный, иммерсивный мир, созданный программно и существующий в восприятии пользователя; 2) аватары — цифровые репрезентации пользователей; 3) технологии, такие как дополненная и виртуальная реальность, искусственный интеллект и прочее, которые с использованием специального оборудования (в настоящее время это VR-шлемы или очки) обеспечивают погружение человека в эту виртуальную среду (Рисунок 7).

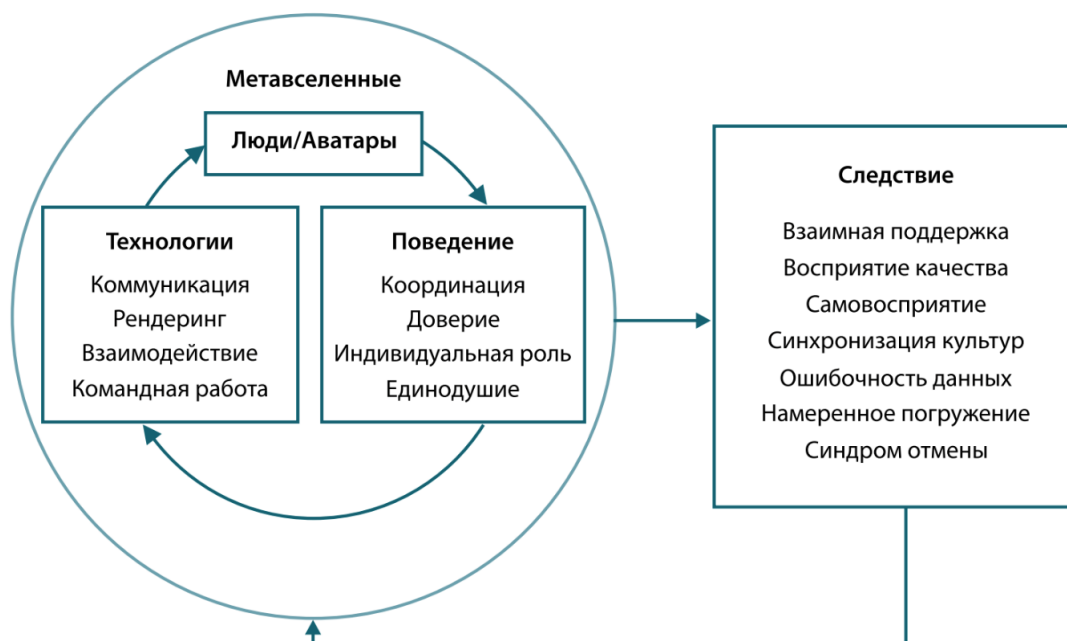


Рисунок 7. Концептуальная модель исследования метавселенных [13]

Разделение метавселенных по их функциям и характеристикам ведет к выделению различных категорий. Каждая такая категория отличается специфическими чертами, которые обеспечивают пользователям глубокое погружение в виртуальную среду.

*Игровые метавселенные.* Ориентированы в первую очередь на игровой и развлекательный контент. В этих виртуальных пространствах участники могут погрузиться в фантастические миры, общаться между собой, выполнять задания и изучать уникальные локации. Среди известных примеров выделяются Roblox и Second Life. Несмотря на растущую популярность, подобные игровые платформы нередко критикуют за чрезмерную коммерциализацию и стимулирование аддиктивного поведения.

*Социальные метавселенные* призваны создавать виртуальные пространства, акцентируя внимание на социальном взаимодействии. Они предоставляют цифровую среду для общения, построения взаимоотношений и ведения осмысленных бесед.

Технология блокчейн, представляющая собой децентрализованную базу данных, структурированную в виде последовательно связанных блоков информации, играет значительную роль в формировании цифрового пространства. Ее ключевая характеристика — распределенность — гарантирует высокий уровень безопасности и чистоте хранимых данных. В системе метавселенной этот процесс служит основой для создания уникальных цифровых активов, в том числе криптовалют. Эти виртуальные валюты позволяют совершать транзакции, включая покупку, реализацию и распространение, внутри виртуальных миров, стимулируя экономическую активность.

Технологии дополненной (AR) и виртуальной реальности (VR) открывают новые горизонты для взаимодействия человека с цифровыми мирами. AR обогащает наше восприятие реального мира, накладывая на него виртуальные объекты и информационные слои, доступные для просмотра через смартфоны или специализированные очки. VR, в свою очередь, предлагает полное погружение в искусственно созданную среду, полностью заменяя реальное окружение пользователя.

Разработка виртуальных реальностей представляет собой многогранный процесс, требующий слаженной работы множества профессионалов. Среди них — проектировщики цифровых сред и архитекторы систем, чья задача — построение фундамента для существования метавселенных. Все технологические компоненты, необходимые для создания и функционирования этих миров, можно классифицировать по четырем основным уровням:

Контент и пользовательский опыт — данный уровень охватывает всю информацию, приложения и сами виртуальные миры. Информационное наполнение, создаваемое как специалистами, так и самими пользователями (UGC – user-generated content), значительно обогащает восприятие метавселенной. Приложения же призваны решать конкретные задачи: от организации совместных мероприятий и музыкальных онлайн-пространств до специализированных инструментов для удаленной работы, проведения тренингов или банковских операций. Виртуальные пространства же представляют собой интерактивные среды, где большое количество пользователей может одновременно взаимодействовать и получать разнообразные впечатления.

Платформы — эти элементы служат основой всей экосистемы. Они обеспечивают удобство распространения и поиска контента, приложений и различных видов опыта, включая браузеры и маркетплейсы. К данной категории также относятся 3D-платформы для разработки, предлагающие инструменты для проектирования 3D-приложений, создания игр, работы с игровыми движками, применения искусственного интеллекта и других ресурсов для контент-мейкеров. Инфраструктура и аппаратное обеспечение — этот слой включает в себя базовые облачные решения, полупроводниковые компоненты и сетевые технологии, обеспечивающие функционирование виртуальных метавселенных. Сюда же относятся и физические аппаратные устройства.

Технологии-обеспечители (Энейблеры) — к этому уровню относятся технологии, связанные с проведением платежей (формирование экономики метавселенной), а также с обеспечением безопасности и идентификации пользователей. Эти компоненты играют ключевую роль в поддержании работоспособности и защите виртуальных пространств [11].

Искусственный интеллект (ИИ) выступает ключевым элементом метавселенной, открывая горизонты для ментального взаимодействия и автоматизированных процессов. Он способен качественно повысить уровень коммуникации между людьми и цифровым пространством, прогнозировать и подстраивать виртуальное окружение под индивидуальные нужды, а также гарантировать уникальный персональный опыт.

В рамках метавселенной ИИ находит применение в прогрессивной разработке неигровых персонажей (NPC). Это позволяет создавать неповторимых и многогранных действующих лиц для разнообразных сценариев. NPC, являясь неотъемлемой частью виртуальных миров, реагируют на действия пользователей и вступают с ними во взаимодействие. Благодаря использованию современных методик обработки данных и потенциала ИИ, этих персонажей можно интегрировать в трехмерные пространства. Это обеспечивает реалистичное взаимодействие с пользователями и позволяет им выполнять множество специфических функций.

Трехмерное моделирование — это процесс формирования объемных моделей физических объектов или пространств. В контексте виртуальных метавселенных, данная технология дает возможность создавать цифровые копии реального мира, с которыми пользователи могут взаимодействовать и исследовать. Эта функция находит применение в разнообразных областях, включая разработку виртуальных экспозиций, градостроительное планирование, образовательные проекты и множество других сценариев (<https://clc.li/fZnTN>).

Виртуальные пространства способствуют укреплению связи с вашей целевой аудиторией и позволяют вашему бренду выделиться на фоне конкурентов. Пользователи посещают метавселенные с целью досуга и социального взаимодействия. Обширный функционал платформ открывает перед ними пространство для самовыражения и творчества. Метавселенные становятся самостоятельной площадкой для развития бренда и привлечения новой аудитории. Здесь значительно упрощается процесс вовлечения посетителей в мероприятия и их удержания, а также открываются возможности для оригинальных презентаций продуктов и интерактивного взаимодействия клиентов с ними. В метавселенных также предоставляется возможность сбора данных и проведения маркетинговых исследований [12].

### *Заключение*

Цифровая реальность является результатом интеграции все более глубоких цифровых практик, охватывающих как индивидуальный, так и коллективный уровни. В нынешнюю цифровую эпоху, ознаменованную стремительным развитием технологий и открывающимися возможностями, возникают новые вызовы для тех, кто стремится к инновационным формам самовыражения и оказания влияния на аудиторию. Именно связь между различными историческими периодами и культурными традициями становится ключом к самопознанию и обретению нового потенциала. Преемственность, как закономерная связь между художественными явлениями прошлого и настоящего, представляет собой объективное и неизменное свойство культурного наследия. Каждое новое поколение людей наследует определенный набор духовных и художественных ценностей, что позволяет человечеству, опираясь на достигнутый уровень культурного развития, непрерывно двигаться вперед, используя в процессе своего прогресса успехи и достижения всех предшествующих эпох.

Народные художественные промыслы занимают очень важное и значимое место в отечественной культуре. Они хранят многовековой опыт эстетического осмысления мира, направленный в будущее, и бережно сохраняют глубинные художественные традиции, отражающие уникальность культур многонациональной России. Создание диджитал-коллекции, основанной на канонах мезенской росписи, призвано возродить интерес молодежи к народным промыслам за счет органичного слияния современных технологий и старинного мастерства. Интеграция такого продукта в метавселенные, особенно в игровые их сегменты, способствует широкому распространению народных традиций, что имеет решающее значение для формирования общественного мнения о ценностях, значимых для истории и развития подрастающего поколения. Новые технологии расширяют горизонты для творчества, позволяя отойти от избитых форматов, активно используя такие инструменты, как дополненная и виртуальная реальность, 3D-технологии и аватары. Метавселенные открывают возможности для нового типа взаимодействия с аудиторией: позволяют изучить ее интересы, поделиться собственным видением, рассказать о продукте и его создателях, что критически важно для популяризации народных промыслов среди молодежи.

В результате исследования можно сделать вывод, что преимущества контент-маркетинга состоят в том, что он эффективно привлекает внимание аудитории, помогает завоевать доверие

и ненавязчиво продвигает товар или услугу на рынке. На основе проведенного исследования можно сделать вывод, что мезенская роспись одна из наиболее архаичных русских художественных промыслов, это важная часть нашей культуры, которая отражает важность народно – художественных промыслов, в которых воплощен важный опыт поколений в познании эстетического восприятия мира, обращенный в будущее, где сохранены глубокие художественные традиции, отражающие самобытность культур многонациональной России. Полученная в ходе работы коллекция одежды может стать коммерчески успешным проектом, реализуемым как в физическом формате, и в виде диджитал коллекции с последующим внедрением в систему метавселенных, что позволит популяризовать и актуализировать интерес к изучению НХП среди молодежи. Изучены способы внедрение продукта в систему метавселенных. В результате изучения, были выявлены широкие возможности площадок позволяют пользователям проявлять свою креативность. Метавселенные становятся отдельным каналом для продвижения бренда и поиска новой аудитории. Здесь намного проще приглашать людей на мероприятия и удерживать их там, креативно подходить к презентациям продуктов и давать клиентам использовать их. В метавселенных можно собирать данные и проводить маркетинговые исследования. В результате чего было выявлено, что синтез использования новых технологий и НХП может являться актуальным для формирования общественного осознания значимости НХП и механизмов интеграции навыков и ремесел в культурную среду.

*Список литературы:*

1. Полянская Я. С., Коробцева Н. А. Трансформация понятия моды в эпоху web 3.0 // Модернизация России: ключевые проблемы и направления их решения: Сборник публикаций по итогам научно-практических конференций. М: Перо, 2024. С. 182-188.
2. Коробцева, Н. А., Романов М. В. Опыт организации виртуальной выставки М.Романова в метавселенной // Модернизация России: ключевые проблемы и направления их решения: Сборник публикаций по итогам научно-практических конференций. М: Перо, 2024. С. 173-177.
3. Магомедов М. Н., Носкова Н. А. Цифровая трансформация сферы культуры // Петербургский экономический журнал. 2021. №1. С. 27-36.
4. Акилина П. Ю., Бутова Т. Г. Проблемы исследования контент-маркетинга как инструмента продвижения в цифровой экономике // Национальные экосистемы: сборник научных трудов. Курган, 2023. С. 372-376.
5. Севастьянова И. Н., Блинова Н. Г. Ознакомление детей 6-7 лет с мезенской росписью // Образование в Кировской области. 2021. №4(60). С. 65-69.
6. Пугачева И. Б. Цифровое проектирование одежды в системе CLO 3D // Научные исследования и разработки в области дизайна и технологий: Материалы Всероссийской научно-практической конференции. Кострома, 2022. С. 47-49.
7. Гараева Э. Р., Бикмуллина И. И., Барков И. А. Особенности подготовки 3D-объектов, смоделированных в Blender, для импорта в Unity 3D // Прикаспийский журнал: управление и высокие технологии. 2020. №4(52). С. 66-74.
8. Павлюк, М. М., Коробцева Н. А., Куликова М. К. Инструменты и методы создания цифровых коллекций одежды // Инновации и технологии к развитию теории современной моды: Материалы Международной научно-практической конференции. М., 2024. С. 87-89.
9. Лыкова Н. Г., Коробцева Н. А. Разработка женской диджитал коллекции одежды на основе диалога с искусственным интеллектом // Инновации и технологии к развитию теории современной моды: Материалы Международной научно-практической конференции. М., 2024. С. 109-111.

10. Романов М. В., Коробцева Н. А., Пчелин Г. М., Иванченко А. П. Разработка эксклюзивной текстуры цифрового текстильного полотна // Инновации и технологии к развитию теории современной моды: Материалы Международной научно-практической конференции. М., 2024. С. 152-155.
11. Орехова С. В., Плахин А. Е. Метавселенные: переход к новой бизнес-модели или образ будущего? // Управленец. 2023. Т. 14. №2. С. 35-46.
12. Алимов С. Ю. Эстетическое воспитание и самовоспитание учащихся. Махачкала, 2015. С. 93-99.
13. Музычук В. Ю. Основные направления цифровизации в сфере культуры: зарубежный опыт и российские реалии // Вестник Института экономики Российской академии наук. 2020. №5. С. 49-63.

#### References:

1. Polyanskaya, Ya. S., & Korobtseva, N. A. (2024). Transformatsiya ponyatiya mody v epokhu web 3.0. In *Modernizatsiya Rossii: klyuchevye problemy i napravleniya ikh resheniya: Sbornik publikatsij po itogam nauchno-prakticheskikh konferentsij, Moscow*, 182-188. (in Russian).
2. Korobtseva, N. A., & Romanov, M. V. (2024). Opyt organizatsii virtual'noj vystavki M.Romanova v metavselennoj. In *Modernizatsiya Rossii: klyuchevye problemy i napravleniya ikh resheniya: Sbornik publikatsij po itogam nauchno-prakticheskikh konferentsij, Moscow*, 173-177. (in Russian).
3. Magomedov, M. N., & Noskova, N. A. (2021). Tsifrovaya transformatsiya sfery kul'tury. *Peterburgskij ekonomicheskij zhurnal*, (1), 27-36. (in Russian).
4. Akilina, P. Yu., & Butova, T. G. (2023). Problemy issledovaniya kontent-marketinga kak instrumenta prodvizheniya v tsifrovoj ekonomike. In *Natsional'nye ekosistemy: sbornik nauchnykh trudov, Kurgan*, 372-376. (in Russian).
5. Sevast'yanova, I. N., & Blinova, N. G. (2021). Oznakomlenie detej 6-7 let s mezenskoj rospis'yu. *Obrazovanie v Kirovskoj oblasti*, (4(60)), 65-69. (in Russian).
6. Pugacheva, I. B. (2022). Tsifrovoe proektirovanie odezhdy v sisteme CLO 3D. In *Nauchnye issledovaniya i razrabotki v oblasti dizajna i tekhnologij: Materialy Vserossijskoj nauchno-prakticheskoy konferentsii, Kostroma*, 47-49. (in Russian).
7. Garaeva, E. R., Bikmullina, I. I., & Barkov, I. A. (2020). Osobennosti podgotovki 3D-ob"ektov, smodelirovannykh v Blender, dlya importa v Unity 3D. *Prikaspijskij zhurnal: upravlenie i vysokie tekhnologii*, (4(52)), 66-74. (in Russian).
8. Pavlyuk, M. M., Korobtseva, N. A., & Kulikova, M. K. (2024). Instrumenty i metody sozdaniya tsifrovykh kolleksij odezhdy. In *Innovatsii i tekhnologii k razvitiyu teorii sovremennoj mody: Materialy Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoy konferentsii*, 87-89. (in Russian).
9. Lykova, N. G., & Korobtseva, N. A. (2024). Razrabotka zhenskoy didzhital kolleksii odezhdy na osnove dialoga s iskusstvennym intellektom. In *Innovatsii i tekhnologii k razvitiyu teorii sovremennoj mody: Materialy Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoy konferentsii*, 109-111. (in Russian).
10. Romanov, M. V., Korobtseva, N. A., Pchelin, G. M., & Ivanchenko, A. P. (2024). Razrabotka eksklyuzivnoj tekstury tsifrovogo tekstil'nogo polotna. In *Innovatsii i tekhnologii k razvitiyu teorii sovremennoj mody: Materialy Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoy konferentsii*, 152-155. (in Russian).
11. Orekhova, S. V., & Plakhin, A. E. (2023). Metavselennye: perekhod k novej biznes-modeli ili obraz budushchego?. *Upravlenets*, 14(2), 35-46. (in Russian).

12. Alimov, S. Yu. (2015). Esteticheskoe vospitanie i samovospitanie uchashchikhsya. Makhachkala, 93-99. (in Russian).

13. Muzychuk, V. Yu. (2020). Osnovnye napravleniya tsifrovizatsii v sfere kul'tury: zarubezhnyj opyt i rossijskie realii. *Vestnik Instituta ekonomiki Rossijskoj akademii nauk*, (5), 49-63. (in Russian).

Поступила в редакцию  
06.03.2026 г.

Принята к публикации  
15.03.2026 г.

*Ссылка для цитирования:*

Лыкова Н. Г., Коробцева Н. А. Актуализация народно-художественных промыслов в процессе дизайна диджитал коллекции женской одежды // Бюллетень науки и практики. 2026. Т. 12. №5. С. 220-232. <https://doi.org/10.33619/2414-2948/126/27>

*Cite as (APA):*

Lykova, N., & Korobtseva, N. (2026). Improving Folk Art in the Design of a Women's Digital Collection. *Bulletin of Science and Practice*, 12(5), 220-232. (in Russian). <https://doi.org/10.33619/2414-2948/126/27>