Anna S. Frolova, Ph. D. in Pedagogics
Altai State Institute of Culture (Barnaul, Russia)
rus.librarian@yandex.ru

Sofia A. Uvarova
Altai State Institute of Culture (Barnaul, Russia)
sofia.horan69.sh@gmail.com

BOOKY BLOGGER AS A TRENDSETTER FOR URBAN STUDENT YOUTH READERS

Abstract. The paper outlines specifics of a blog which is considered by the authors as a genre on internet communication run by special web services, describes typical content of professional and amateur sectors of Russian booky blogosphere. General composition of a booky blog published in the Russian-language part of the Internet is given, some forms of stimulation of reading activity that are used on authors' web chat platforms dedicated to literature topics are listed. Also, the article explicates the authors' view on a role of a booky blogger who performs functions of a regulator of readers' attitudes and actor of programming of reading behavior of today's student youth.

Key words: *a booky blog, student youth, today's Russian youth's reading, a blogger, book market, a book review, Internet reading, reading activity, forms of stimulation of reading activity, reading behavior.*

УДК 004.77:[378.1:008]

DOI: 10.32340/2414-9101-2021-1-71-77

Р. В. Ильин
Алтайский государственный институт культуры (Барнаул, Россия)
rvi22@mail.ru

Научный руководитель – Л. Г. Сандакова,
доктор философских наук, кандидат педагогических наук, доцент
Алтайского государственного института культуры (Барнаул, Россия)
aivt@list.ru

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИННОВАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В КАЧЕСТВЕ СРЕДСТВ ПОДГОТОВКИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ТВОРЧЕСКИХ ВУЗОВ В УСЛОВИЯХ ТРАНСФОРМАЦИИ СОВРЕМЕННОГО ОБЩЕСТВА

Аннотация. Констатируется динамичный рост доли интерактивных компьютерно-опосредованных форм зрелищно-развлекательного и игрового досуга в структуре свободного времени современного россиянина. Представлен авторский вариант классификации способов применения инновационных цифровых технологий в области создания культурных продуктов, продвижения услуг культурно-досуговых учреждений. Изложены авторские взгляды на решение назревшей проблемы рассогласования между реали-

ями современной индустрии развлечений, интенсивно развивающейся в технико-технологическом направлении, и хроническим отставанием отечественной высшей школы творческой направленности в области формирования актуальных профессионально значимых знаний, умений и навыков будущих специалистов сферы культуры: по мнению исследователя, информатизация культуры обуславливает необходимость концептуальной модернизации содержания образовательных программ, осваиваемых обучающимися в образовательных организациях высшего образования творческой направленности.

Ключевые слова: информатизация культуры, цифровые технологии в культуре, арт-технологии, 3D-театр, технология дополненной реальности, нейросети, блокчейн, дрон-технологии, образовательные организации высшего образования творческой направленности, обновление образовательных программ.

В последние годы в сфере культуры и искусства происходят значительные цивилизационные изменения, усиливающие психологический эффект и зрелищность массовых мероприятий. Спрос на подобные мероприятия возрастает с увеличением числа инновационных технологий аудио-визуальной презентации, преобразования, сопровождения музыкальных и танцевальных номеров. Развитие шоу-бизнеса в последние годы приобрело небывалый размах, потребности зрителей в качественных зрелищах заставляют обращаться к инновационным технологиям. В годы пандемии возрос спрос на использование интерактивных компьютерных технологий в связи с организацией бесконтактного, дистанционного общения людей во время конференций, концертов и прочих коллективных мероприятий. Создание коллективных номеров, людей разделенных часовыми поясами, требует согласования действий между ними в пространстве-времени.

Культура – это феномен, имеющий свыше двухсот определений. Это искусственно созданный человечеством мир, благодаря которому оно выжило и достигло высот в своем развитии. Материальная и духовная Культура сохраняется, обновляется и развивается по мере того, как каждое новое поколение людей привносит новые образцы культуры, которые вырабатываются в ответ на вызовы эпохи. В области культуры и искусства возникают и применяются цифровые технологии для усиления зрелищности театральных постановок и воплощения арт-объектов и культурных ценностей. Инновационные технологии в культуре и искусстве стремительно развиваются, обновляют культуру, придают культурно-историческому наследию доступность, зрелищность, эстетичность.

С другой стороны, сегодня подготовка специалистов, обладающих компетенциями в сфере культуры и искусства, не успевает за темпами инновационных преобразований. Получается, что система высшего образования не успевает за изменениями технико-технологического оснащения учреждений культуры. Конечно, за то незначительное количество часов, которое отводится на информатику и смежные с ней дисциплины, невозможно обучить всем новым технологиям, появляющимся в сфере культуры и искусства и постоянно перестраивать учебные курсы под новшества. Значит, надо искать другие пути решения проблемы применения инновационных технологий в социально-культурной сфере.

Поэтому в данной статье мы рассмотрим цифровые технологии в сфере культуры и искусств, их классификацию, а также свое видение способа решения этой актуальной проблемы: каким образом можно обучить обучающихся творческих вузов новым ком-

петенциям, новым технологиям. При этом учесть, что всякий раз технологии обновляются и успеть за стремительным развитием технико-технологических средств, используемых в шоу-бизнесе, не представляется возможным. Т. е. оснащение творческих вузов новыми дорогостоящими технологиями и дорогостоящим оборудованием – это их несбыточная мечта. Поэтому, решение возникших проблем, разрешение противоречий, к ним приводящим, нам видится в двух направлениях: *управленческом* – создать такие педагогические условия, включая построение культурно-образовательного пространства, в которых обучающийся погружается в атмосферу цивилизационного комфорта и «класки», осваивает новые технологии и алгоритм применения подобных технологий; *содержательном* – обучать студентов общим принципам построения новых технологий, новым интерфейсам, приучая их к чтению интуитивно-понятных модулей постоянно обновляющегося программного обеспечения. Т. е. обучать работе не столько с конкретными технологиями на пользовательском уровне (мы не научим программировать новые ПО), сколько знакомить с общими принципами и механизмами организации программного обеспечения и формировать цифровую культуру в целом.

В просторах Интернета можно найти множество определений новых цифровых технологий, множество курсов по обучению этим технологиям. Рассмотрим те из них, которые на наш взгляд, наиболее часто применяются в сфере культуры и искусства. Классификация весьма условная, но все же позволяет разобраться в лавине программного обеспечения.

Описание, анализ и классификация технологий выполнены на основе материалов Интернет-ресурсов «Новые технологии в сфере культуры» [1], «Пять технологий, которые изменят сферу культуры и искусства» [2], «“Via Future”: инновации, стартапы, изобретения» [3]. Мы отсылаем читателя к этим ресурсам для глубокого ознакомления с инновационными технологиями, а здесь ограничимся рассмотрением цифровых технологий на уровне представлений и первичных понятий.

Арт-технологии или VR-технологии предоставляют зрителю возможность увидеть привычные полотна в трёхмерном измерении, окунуться в прошлое или попасть в альтернативную реальность с их помощью, взглянуть на привычные вещи под новым углом.

Системы дополненной реальности – ещё одна технология, активно применяемая на культурных выставках или в музеях. Она представляет собой результат введения в поле зрения разного количества сенсорных данных, которые дополняют имеющуюся картинку для формирования более полного образа.

3D-театр: театральное искусство всегда имело одну большую проблему: ограниченность пространства и сложность со сменой декораций по ходу спектакля. Традиционно смена декораций происходила в промежутке между актами, что ограничивало сюжет и требовало значительной адаптации сценария для многих классических произведений.

3D mapping: очень тяжело описать в двух словах, поэтому от обычных людей можно услышать словосочетания, которые в лучшем случае могут лишь отдалённо рассказать о том, что же такое мэппинг – «лазерное шоу», «световое шоу», «3D-шоу», «шоу, в котором рушится здание» и т. д. 3D mapping – это особое направление в аудиовизуальной сфере, которое представляет собой объёмную проекцию на какой-то физический объект из окружающей среды с учётом его геометрии и положения в пространстве. Эта технология позволяет при помощи видеопроекции видоизменять визуальные характеристики конкретного объекта, а также она позволяет практически любую поверхность превратить в динамический видеоэкран.

Интерьерный 3D mapping – это проекция видеоизображения на стены, пол, потолок, мебель и другие поверхности интерьера. Обычные статичные стены помещения превращаются в динамичные поверхности. По сравнению с 3D маппингом на здания интерьерная проекция гораздо проще, быстрее и дешевле в реализации.

Технологии 3D-печати и 3D-моделирования позволяют современным авторам выходить за рамки одной плоскости. В стремлении создать объёмные работы прибегают к помощи 3D-печати.

Блокчейн – это технология супернадёжной аутентификации собственности, защита подлинности цифровых предметов искусства, совместное владение шедеврами и многое другое. Блокчейн способен обеспечить максимальный уровень защиты подлинности любого объекта и его принадлежности кому-либо, поэтому, в первую очередь, это очень надёжный инструмент для аутентификации предметов искусства. Эта технология может гарантировать подлинность не только самого физического объекта, но и его цифровых копий, а также контролировать их количество.

Дрон-технологии в искусстве. Искусство и наука создают уникальный симбиоз. Беспилотник считается военным летательным аппаратом, но художники уже меняют представление у широкой публики о дронах, демонстрируя пространство и эстетику беспилотников, возможность использовать летательный аппарат как материал или средство для искусства.

Кроме технологий, рассмотренных выше, в современном искусстве используются традиционные методы, приобретающие инновационный характер благодаря новым технологиям.

Экскурсии всегда были основным пунктом туристической культурной программы. *3D-экскурсии* – ещё один формат экскурсий, взятый на вооружение в сфере культуры – 3D-туры и экскурсии. Люди совершают виртуальные прогулки по наиболее красивым и исторически значимым местам больших городов, природным памятникам. 3D-экскурсии позволили миллионам людей, не имеющих возможности побывать в интересующих их местах, посетить эти города или музеи.

Сенсорные киоски. В залах музеев устанавливают сенсорные киоски, представляющие собой программный комплекс на основе компьютера, который оснащён сенсорным монитором. В сенсорном киоске содержится графическая, текстовая, аудио-, видео-, музыкальная и анимационная информация, доступ к которой может получить каждый посетитель музея.

Самообучающиеся чат-боты помогают общаться с аудиторией и вовлекать их в сферу культуры. Чат-боты сегодня успешно заменяют человека, отвечая на рутинные вопросы аудитории.

Дополнительные возможности для информирования пользователей. Технология дополненной реальности, которая уже используется во многих музеях мира. Технология дополненной реальности (AR) замечательно решает задачу демонстрации того, чего не видно взглядом.

Качественный контент должен быть выполнен с большим вкусом, хорошим пониманием арт-контекста и основан на глубоких знаниях в области искусства. Специалисты, которые не только обладают знаниями в сфере искусства, но и могут грамотно их интерпретировать для создания дополненной реальности, сегодня очень востребованы.

В хореографических шоу все чаще используются современные технологии в компьютерной 3D-графике, это отдельное направление в 3D графике, так называемое 3D-мэппинг-шоу. В танцах эти технологии выглядят особенно зрелищно и реалистично, создавая иллюзию виртуальной реальности без использования 3D-очков.

Самая крупная проблема современного образования – это проблема подготовки молодых специалистов, выпускников вузов культуры, владеющих необходимыми компетенциями для постановки творческих номеров с применением всех известных на сегодняшний день современных технических и компьютерных технологий. Сложность в том, что творческие вузы обладают великолепным ресурсом по обучению студента творческим навыкам (замечательные педагоги – признанные мастера своего дела, актуальные современные методики позволяющие раскрыть весь творческий потенциал студента). Но при этом, в силу объективных причин, учебные заведения никогда не смогут быть на вершине прогресса в части технического оснащения и обеспечения новейшим оборудованием. А это необходимо для получения студентом практических компетенций при постановке творческих номеров с применением современных информационных технологий. Для этого в своей образовательной практике мы разработали механизм взаимодействия ВУЗов с учреждениями культуры и организациями, работающими в индустрии досуга и шоу-бизнеса, используя их цифровые ресурсы.

Кроме того, знания, которые требуются современному человеку, давно не вписываются в привычные рамки. Мы больше не можем сказать: я занимаюсь искусством, и мне точно не нужны ни математика, ни физика – мир требует сочетать знания из самых разных областей. Но как объять необъятное? В разработке механизма взаимодействия ВУЗа с учреждениями культуры мы опираемся на определение Ф. Т. Михайлова: «Образование – та самая встреча обращающихся друг к другу поколений, в которой культура оживает, обновляется и длится от века к веку» [4, с. 405–406]. В таком согласованном обращении друг к другу учителя и учеников и происходит становление своеобразной эпохи личности, иными словами учитель «учит вечному», ученик делится с учителем современными знаниями, позволяющими последнему использовать новые устройства, новые возможности этих устройств.

При этом мы также опираемся на мнение Ю. М. Лотмана – старшее поколение общества во все времена является носителем кодов традиционной и мировой культуры, а подрастающее поколение является носителем семиотических кодов эпохи [5], поэтому именно во встрече этих поколений и разных социальных групп Культура обновляется, сохраняется и передается из поколения в поколение. Педагогическая система как сложная самоорганизующаяся система, в которой в очередной раз произошло изменение компонента «средства обучения», должна быть уравновешена. В ней должны быть приведены в соответствие цели, содержание, методы и формы обучения и воспитания [6, 7].

В настоящее время в общественном воспроизводстве востребованы творческие и инициативные специалисты, владеющие новыми информационными технологиями, которые имеют обыкновение обновляться раз в три-четыре месяца, и в то же время способные достойно представить свою страну перед своими партнерами. Потому в информационном обществе, в его культуре главная социальная ценность – это человек, его диалогичный внутренний (духовный) мир, интеллектуальное, физическое здоровье и совершенство. А становление такой личности на протяжении всей жизни в позиции субъекта собственного бытия и есть образование (традиционно понимаемое как соот-

ветствие эталонному «образу и подобию»). Вопрос об архитектонике культурно-образовательного пространства, специально оборудованного для подобного становления личности, удовлетворяющей требованиям, которые указаны в стандартах последних поколений, это тема отдельного разговора, здесь же мы ограничимся упоминанием о роли «социального мимесиса», социального подражания в становлении личности.

В грамотной пропорции смешать дисциплины в содержание образования для каждого человека, чтобы он занимался тем, что ему действительно нужно и интересно — очень сложная задача, с которой при существующем объеме информации люди часто не справляются. Есть понимание того, что сегодня обучать следует обобщенным способам деятельности (компетенциям), а дисциплинарные знания приходят как обоснование способа (по сопричастности). Знание всеобщих законов, детализирующихся в социальных или нравственных законах, дается также в культурно-исторической развертке. Понятно, что наши предложения и опыт основаны на теории и образовательной практике дидактических систем развивающего обучения выдающихся советских ученых Л. В. Занкова [8] и В. В. Давыдова – Д. Б. Эльконина [9–11].

В данной статье мы не излагаем, как строится образовательная программа обучения работников сферы культуры и искусства в условиях постоянного обновления инновационных технологий в этой сфере, а говорим о том, чему же обучать студентов творческих вузов, чтобы они могли быть на гребне «инновационной» волны всегда. Кроме дидактического подхода, можно обратиться к нейросетям. При правильном развитии этих технологий есть шанс передать большой объем информации за короткий промежуток времени. В сфере культуры за много веков накопилось количество информации, которое не может вместить мозг даже самого продвинутого специалиста. В этом могут помочь современные нейросети. Например, российский сервис «Имхонет», целью которого было помочь пользователю оптимизировать свой выбор в разных культурных областях. Сейчас таких сервисов, основанных на нейросетях, множество (а в разработке находится еще больше).

В заключении, мы можем перечислить вопросы, которые возникают по мере погружения в эту проблематику. В какой мере алгоритмы смогут решить проблему ориентировки человека в огромном культурном пространстве? Это нам еще предстоит выяснить. Надо ли все новинки брать на вооружение? как обучать работников культуры, чтобы они ориентировались в появляющихся инновационных технологиях?

Вопросы эти требуют ответов, но ясно одно: подобные изменения не всегда быстро приживаются, некоторые из них отсеиваются в процессе, но самые удачные остаются и позволяют вовлечь в определенное направление искусства всё большее количество почитателей, исполнителей, режиссеров и других работников культуры, оставляя Культуру самым ценным ресурсом развития духовного мира человека.

Список литературы

1. Новые технологии в сфере культуры // Quizz : [сайт]. – [...], –2021. – URL: <https://qwizz.ru/новые-технологии-сфере-культуры/> (дата обращения: 25.02.2021).
2. Стеблев, А. Пять технологий, которые изменят сферу культуры и искусства // Rusbase : [сайт] // ООО «РБ.РУ». – Москва, 2021–2021. – URL: <https://rb.ru/opinion/tehnologij-kultura/> (дата обращения: 27.02.2021).
3. “Via Future”: инновации, стартапы, изобретения : [сайт]. – [...], 2020. – URL: <https://viafuture.ru/katalog-idej/innovatsii-v-kulture> (дата обращения: 27.02.2021).

4. Михайлов, Ф. Т. Избранное. – Москва : Индрик, 2001. – 655 с.
5. Лотман, Ю. М. Семиосфера : [сб. ст.]. – Санкт-Петербург : Искусство-СПб, 2001. – 703 с.
6. Сандакова, Л. Г. Использование микро-ЭВМ в качестве средства обучения младших школьников математике (на примере обучения решению задач на движение) : автореф. дисс. ... канд. пед. наук: 13.00.02. – Москва, 1991. – 17 с.
7. Сандакова, Л. Г. Информационно-технологическая парадигма образования: гуманистическая сущность и концептуальные основы : дисс. ... д-ра филос. наук: 09.00.11. – Улан-Удэ, 2003. – 325 с.
8. Занков, Л. В. Избранные педагогические труды. – Москва : Просвещение, 1990. – 424 с.
9. Давыдов, В. В. Проблемы развивающего обучения: опыт теоретического и экспериментального психологического исследования. – Москва : Педагогика, 1986 – 239 с.
10. Давыдов, В. В. Теория развивающего обучения. – Москва : ОПЦ «ИНТОР», 1996. – 541 с.
11. Эльконин, Д. Б. Учебная деятельность: место учебной деятельности в жизни подростков-пятиклассников. – Москва : [...], 1967. – [...] с.

Roman V. Ilin

Altai State Institute of Culture (Barnaul, Russia)

rvi22@mail.ru

Scientific Advisor – Liudmila G. Sandakova, Dr. of Philosophical Sciences,

Ph. D. in Pedagogics, Associate Professor

Altai State Institute of Culture (Barnaul, Russia)

aivt@list.ru

USE OF INNOVATIVE TECHNOLOGIES IN TRAINING STUDENTS OF CREATIVE HIGHER SCHOOL IN CHANGING SOCIETY

Abstract. The paper states strong growth of a part of interactive computer-mediated forms of entertaining and game leisure in a structure of leisure time of a today's Russian. The author's version classification of methods of application of innovative digital technologies in cultural products development, promotion of services of cultural institutions is given. The author's view on a solution to urgent problem of mismatch between reality of today's entertainment industry developing roundly in technologic vector and chronic retardation of higher school of creative orientation in training professionally significant knowledge and skills of intending culture workers are disclosed. On the researcher's opinion, IT penetration in culture sector drives a need of conceptual renovation of educational programs for students of educational institutions of higher education of creative direction.

Keywords: *IT penetration in culture sphere, digital technologies in culture, art technologies, 3D theatre, technology of alternate reality, neuronet, blockchain (distributed ledger technology), robot aircraft technologies, educational institutions of higher education of creative direction, renovation of educational programs.*