



Социологические науки

УДК 379.8

У.Г. Чавыкина

К.А. Горбик

Чавыкина Ульяна Григорьевна, кандидат педагогических наук, преподаватель кафедры социально-культурной деятельности и туризма Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: shvr16@mail.ru

Горбик Ксения Алексеевна, студентка 1 курса СКД/бак-20 факультета социально-культурной деятельности и туризма Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: ksenyagorbik@gmail.com

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИННОВАЦИОННЫХ ИНТЕРАКТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНОЙ СФЕРЕ ВО ВРЕМЯ ПАНДЕМИИ

В данной статье рассматриваются средства дистанционной работы институтов социально-культурной сферы. А также рассматривается значимость их существования и использования в условиях изоляции.

Ключевые слова: инновационные технологии, пандемия, учреждения культуры, социально-культурная сфера, досуг, интернет.

U.G. Chavykina

K.A. Gorbik

Chavykina Ulyana Grigoryevna, lecturer of department of social and cultural activities and tourism of the Krasnodar state institute of culture (33, im. 40-letiya

Pobedy St., Krasnodar), e-mail: shvr16@mail.ru

Gorbik Kseniya Alexeevna, 1st course student of SKD / bak-20 of faculty of social and cultural activities and tourism of the Krasnodar state institute of culture (33, im. 40-letiya Pobedy St., Krasnodar), e-mail: ksenyagorbik@gmail.com

THE USE OF INNOVATIVE INTERACTIVE TECHNOLOGIES IN THE SOCIAL AND CULTURAL SPHERE DURING THE PANDEMIC

This article considers the means of remote work of institutions of the social and cultural sphere. The importance of their existence and use in isolation is also considered.

Key words: innovative technologies, pandemic, cultural institutions, social and cultural sphere, leisure, Internet.

Вопросы, связанные с инновационными технологиями в социально-культурной сфере, уже затрагивались, например, Ю.Ю. Сугрובה в своей статье уделила внимание вопросу, связанному с этой темой. Мы же будем рассматривать вопрос с несколько иной стороны, – учитывая особенности жизни и ограничения в условиях пандемии.

Современное чрезвычайное положение в России и мире в целом, являющееся следствием неблагоприятной санитарно-эпидемиологической обстановки, вызванной новой инфекцией Covid-19 в Российской Федерации, очень сильно повлияло на социально-культурную сферу, перенесло ее в парадигму виртуальной реальности.

Социальные ограничения (и как их следствие – резкое и значительное увеличение количества свободного времени у населения), вызванные пандемией, сделали невозможным традиционное использование (посещение) культурно-досуговых учреждений; обусловили появление, использование, а

также внедрение в массы инновационных форм и способов проведения досугового времени (онлайн-концерты, онлайн-творческие вечера, онлайн-кинотеатры, онлайн-экскурсии и так далее). Во время карантина, самоизоляции людям оказались недоступны многие блага и услуги, отрыв от внешнего мира психологически очень тяжело переносился, более того, крайне негативно воздействовал на психическое здоровье людей. Многие другие и в частности перечисленные факторы открыли мировой общественности, а также сделали необходимым использование дистанционных технологий, форм проведения досуга, получения информации и, наконец, осуществления прав и свобод. Пандемия изменила ставшее стереотипным мнение о том, что гуманитарная сфера не нуждается в новых технологиях, и доказала, что их внедрение просто жизненно необходимо. В чрезвычайной ситуации роль оцифрованной информации стала ведущей, так как она была единственно доступной людям.

Пандемия заставила адаптироваться и прибегнуть к виртуальной площадке всех участников социально-культурной сферы: от музеев, галерей и театров – до зрительской аудитории. Во время изоляции люди особенно сильно нуждались в развлекательном, культурном, образовательном и др. контенте. Что и позволяла современная инновационная инфраструктура: от оцифрованных коллекций до 3D-туров по различным культурным объектам мира.

Панацеей жизни социально-культурной сферы во время изоляции выступил интернет. Первыми в виртуальную платформу «прорубили окно» коммерчески заинтересованные лица, такие как организаторы концертов, артисты и так далее, а потом их примеру последовали благотворительные организации и государственные учреждения. Онлайн-трансляции для них представляли единственный выход из кризисной ситуации. Таким образом, 18 апреля ВОЗ создала выступление- благодарность медикам. В части мероприятия выступили многие медийные личности.

Удар переживала и киноиндустрия: отменялись премьеры фильмов,

кинофестивали. Спасателем и в этом случае оказался интернет: именно здесь, в онлайн-кинотеатрах, под гнетом финансовых потерь выпускались в прокат кинокартины.

Квартира-зал, смартфон или компьютер-холст... такой вид приобрели выставки, музеи, экспозиции, так как они тоже обосновались в сетевом пространстве. Желаящему, оставаясь дома, открылся доступ к посещению виртуальных экскурсий. Примечательно, что видов у этой инновационной интерактивной технологии несколько: трансляции из музея, интерактивные видеоэкскурсии, собрание репродукций. Данная технология демонстрирует очень эффективный способ проведения дистанционного досуга: любая работа доступна для увеличения, то есть комфортного рассмотрения деталей, а иногда интерактивные инновации позволяли даже рассмотреть обратную сторону картины.

Перечисленные средства не представляют собой полный, исчерпывающий список всех использованных во время изоляции инновационных интерактивных технологий социально-культурной сферы, они являются лишь примерами в доказательстве необходимости их применения во время пандемии.

Информационные технологии как инновационная культурная среда, безусловно, обладают мощнейшим культуротворческим потенциалом [2, с. 184]. Сейчас с уверенностью можно сказать, что использование инновационных технологий в социально-культурной деятельности является не только вынужденной мерой, но и грамотным, рациональным, стратегическим решением (оцифровывание контента, появление новейших виртуальных возможностей открывает для индустрии искусства новые направления развития: от внедрения VR-технологии до возникновения новых жанров).

Доступность произведений искусства и культуры – вопрос важный и животрепещущий не только для деятельности социально-культурной сферы, но и для общества в целом, поэтому решаться должен оперативно и

эффективно, а возможности для осуществления этого замысла открывает виртуальная площадка интернет-пространства.

Список используемой литературы:

1. *Томаков М.В., Курочкин В.А., Коренева А.В.* Развитие информационной культуры и самостоятельной культуры познавательной деятельности в среде Интернет // Методы обучения и организация учебного процесса в вузе: сборник тезисов докладов II Всероссийской научно-методической конференции. – 2011. – С. 429–431.

2. *Сугрובה Ю.Ю.* Информационные технологии в аспекте современного культуротворчества / Ю.Ю. Сугрובה // Наука о человеке: гуманитарные исследования. – 2014. – С. 184.