

УДК 378.147.091.33-027.22:004]:[378.018.8:005](045)

DOI <https://doi.org/10.37915/pa.vi46.132>

Дерев'янюк Д. В.^{*},
orcid.org/0000-0002-8086-951X

ПРИНЦИПИ ТА ЗАСОБИ ІКТ У ФОРМУВАННІ ЦИФРОВОЇ КУЛЬТУРИ МАЙБУТНІХ МЕНЕДЖЕРІВ СОЦІОКУЛЬТУРНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

У статті проаналізовано феномен формування цифрової культури майбутніх менеджерів соціокультурної діяльності за допомогою застосування спеціальних принципів, що належать до системи цифрового виховання і розвитку. Виділяються основні професійні компетенції, необхідні для обов'язкового освоєння випускниками перед початком професійної діяльності, а також визначаються основні показники сформованості цифрової культури майбутніх менеджерів у розглянутій сфері.

Основа розвитку будь-якого здорового суспільства – це культура. Інформаційна культура відображає досягнуті рівні організації інформаційних процесів та ефективності створення, збирання, зберігання, опрацювання, подання і використання інформації, що забезпечують цілісне бачення світу, його моделювання, передбачення результатів рішень, які приймаються людиною. Основна тенденція в динаміці формування поняття «інформаційна культура» пов'язана з фундаментальністю і багатоаспектністю її розгляду не тільки як феномена, визначеного умовами науково-технічного прогресу, електронними засобами переробки, зберігання і передачі соціальної інформації, а перш за все як діяльній інфраструктури, що пронизує усі епохи і цивілізації, всі сфери людської діяльності і всі щаблі розвитку людини як соціальної істоти.

Беручи до уваги сучасний етап розвитку суспільства, технологічний прогрес та активний розвиток нових соціальних інститутів, справедливим буде зауважити, що основою сучасного суспільства і гарантією його благополучного розвитку є такий феномен, як цифрова культура. Вона дозволяє суб'єктам соціокультурного простору оптимізувати процес професійної діяльності, максимізувати швидкість отримання її результатів і звести реальні ризики до мінімуму.

Ключові слова: цифрова культура, цифрове виховання, технологічний процес, соціокультурна діяльність, інформаційна платформа, професійна компетентність, цифрова система, культурно-інформаційний простір.

Постановка проблеми. Одним із важливих аспектів даної теми є етична спрямованість цифрової культури, її широкі можливості з точки зору вираження своєї думки без цензури і критики, а також з точки зору прийняття термінових ситуативних рішень. У зв'язку з цим слід відзначити, що цифрова культура сьогодні – вже явище якщо не повсюдне, то досить поширене, незважаючи на явне відставання нашої держави в технічному прогресі. Таким чином, професійна підготовка молодих фахівців соціокультурної сфери повинна здійснюватися різнобічно і за допомогою різних підходів, у тому числі за допомогою формування цифрової культури.

Аналіз досліджень. Фактично і технологічно розвиваються кордони між працею і власне дозвіллям. Ситуація, яка склалася, вимагає якісно нового осмислення соціально-культурних технологій і практик, розробки нових підходів і методів інтелектуального пошуку, систематизації інформації, прогнозування і прийняття рішень, оснащеності та підготовленості фахівців до роботи в сучасному культурно-інформаційному просторі. Виникає потреба в іншому, командному, високотехнологічному типі професійної організації діяльності менеджерів соціально-культурної сфери.

^{*} © Дерев'янюк Д. В.

У науковій літературі проблемами розвитку інновацій та інформаційно-комунікаційних технологій, які впливають на управління підприємствами, розглядали такі дослідники, як: В. Геєць, О. Гудзь, І. Єгоров, В. Маркова, Є. Редзюк, Л. Шморгун та ін. Крім того, розвитком соціально-культурної сфери сільських територій України займались В. Бойко, О. Драган, В. Куценко, А. Михненко, І. Петрова, В. Огаренко, В. Терещенко, В. Ткачук та ін. Враховуючи їх напрацювання за цими проблематиками, слід зауважити, що залишаються недостатньо дослідженими питання використання інформаційно-комунікаційних технологій при підготовці майбутніх менеджерів соціокультурної діяльності.

Мета статті – проаналізувати засоби ІКТ, які формують принципи цифрової культури майбутніх менеджерів соціокультурної діяльності.

Виклад основного матеріалу. Наголосимо на тому, що професіогенез, який активно відбувається у нашій країні, призвів до суттєвих змін та появи нових професій у соціальній сфері. Саме до таких нових професій відносимо професію менеджера соціокультурної діяльності. Як доводять Я. Мартинишин та О. Костюченко [1], сутність соціокультурної діяльності, на переконання вітчизняних науковців, полягає у спрямуванні на активне функціонування особистості в конкретному соціальному середовищі, на формування її соціально-культурного статусу, вибір і здійснення адекватних форм її участі в соціокультурних процесах. У нашому розумінні соціокультурна діяльність є комплексом інноваційних освітніх технологій, що забезпечують утвердження культурних цінностей у суспільстві серед різних вікових і соціальних верств населення та комфортне протікання процесів соціалізації.

Наведемо основні принципи формування цифрової культури майбутніх менеджерів індустрії соціокультурної діяльності, які повинні застосовуватися не тільки в процесі їх професійної підготовки у вищому навчальному закладі, а й упродовж усієї їхньої професійної діяльності. До них, на нашу думку, слід віднести:

- стратегічний принцип, який базується на розвитку аналітичних здібностей фахівців, які працюють у цифровому просторі, а також тих, хто вивчає тенденції у сфері гостинності, що дозволяє фахівцеві здійснювати максимально якісно професійну діяльність;
- принцип орієнтації на споживача, який розуміється в постійному вивченні досвіду, проведенні аналітичних досліджень і управління цим досвідом шляхом проведення онлайн – заходів, опитувань і т.д., що на сьогоднішній день є основою для ефективної роботи у сфері надання послуг [там само];
- принцип побудови системи цифрової інтеграції, що дозволить майбутнім фахівцям брати активну участь у цифровій комунікації з усіма суб'єктами їх професійної діяльності;
- принцип побудови ергономічних і багатфункціональних цифрових екосистем, забезпечених оптимізованим інтерфейсом, що значно змінює вектор розвитку компанії в найбільш ефективне русло і впливає на позиціонування фахівця на ринку праці, ставлячи його на щабель вище кадрів, які не володіють навичками цифрового проектування цифрових систем;
- принцип методологічного і структурного переходу від управління ідеями і проектами до управління безпосередньо результатом професійної діяльності, що здійснюється на основі вивчення і впливу на споживчий досвід;
- принцип регулярного оновлення знань у сфері інноватики, що є ключовим у сучасному культурному середовищі та інших сучасних сферах діяльності, оскільки дозволяє спеціалісту збагачувати систему своїх знань про інноваційні технології своєчасно й ефективно [2].

До найбільш поширених правил належить формування цифрової культури випускника відповідно до вимог його напряму підготовки. Оскільки технічний прогрес – це явище неминуче, яке необхідно прийняти, впровадити його результати в усі сфери

соціального життя людини, то необхідність застосування його основного товару не може оминати сферу культури. У зв'язку з цим ми вважаємо необхідним розглянути основні теоретичні та практичні аспекти даного поняття і визначити основні показники сформованості цифрової культури майбутніх менеджерів розглянутої нами галузі.

Сучасні темпи переходу в інший стан суспільства, що визначаються культурними та інформаційними процесами, глобальними соціально-політичними факторами, знижують гостроту зазначеного дискурсу в силу наступних обставин. Мережі, завдяки своїй універсальності, легко долають кордони, економічні, юридичні, релігійні бар'єри, визначають тенденції формування «глобальної або мегакультури». У такій ситуації сучасні соціальні інститути все більш актуалізують роль механізмів синхронізації та регуляції культурних процесів. У теорії і методології також формуються нові уявлення про морфологію сучасного культурного простору, механізми соціалізації та інкультурації.

Важливою обставиною є глобальне культурно-цивілізаційне протистояння, що загострило конфлікт постмодерністсько-ліберальної і неотрадиційної концептосфер в останні десятиліття, нові культурні реалії і поля напруженості. Інформаційні війни, інтенсивне використання коучінг- і меметичних технологій, культурно-символічних практик у значній мірі визначають моделі, що формують ті чи інші аксіологічні установки у різних соціальних групах [1].

Третім фактором постає інтенсивний розвиток інформаційних технологій.

М. Жалдак [3] зазначає, що інформаційні технології головним чином охоплюють сукупність методів і практичних засобів збору, організації, зберігання, обробки, передачі та надання інформації, що розвивають здатність до управління технічними та соціальними процесами. Поділяємо думку А.Гончарової, що сучасні інформаційні технології дозволяють ефективно здійснювати активізацію пізнавальної діяльності студентів і підвищувати їхню мотивацію, а також реалізовувати «інтеграцію різних видів діяльності в межах єдиної методології, що заснована на використанні інформаційних технологій» [4, с. 16].

Темпи зміни реальності і можливостей об'єктно-предметного конструювання у віртуальному середовищі (прикладами можуть бути блокчейн-технологія, шрейн-кони), за оцінками фахівців, приблизно кожні два роки кардинально змінюють технології і надзвичайно розширюють уявлення про більшість сфер людської активності та можливості їх модифікації. Це істотно змінює і зміст професійної та аматорської діяльності.

Так, хакатони культурних просторів і технологій, на відміну від форумів розробників програмного забезпечення, під час якого фахівці з різних галузей (менеджери, програмісти, дизайнери) спільно працюють над вирішенням якоїсь проблеми, можуть бути призначені для відносно швидкого досягнення цілей (політичних, соціальних, освітніх, рекреативних, культурно-символічних, соціально-захисних та ін.). Хакатон даного типу повинен включати креативного менеджера, програміста, евент-технолога і доповнюватися в залежності від ситуації опініон-лідером, проект-менеджером, арт-менеджером, коучем, соціальним педагогом та іншими фахівцями за профілем розв'язуваної групи проблем [4].

Технологічним ресурсом таких хакатонів, очевидно, будуть шрейн-кони, що представляють збори величезного масиву елементів за будь-якою ознакою.

Багатотисячні і навіть мільйонні масиви об'єднуються в особливі системи, графічно виражені як різнонаповнені за показниками кулі неправильної форми – шрейн-кони. Їх зміст – від фотографій із соціальних мереж до масивів різних проектів заданої тематики. Фахівці вважають, що такі цифрові фабрики в найближчому майбутньому стануть самовідтворюючими культурними системами. У цьому випадку хакатони можуть із масиву проектів, сценаріїв, різних розробок за допомогою програмного інструментарію у вкрай стислі терміни, ввівши необхідні дані, отримувати готовий

до використання культурний продукт. Одним із прикладів може служити проект 2017 р. Selfi ecity, реалізований під керівництвом Л. Мановича, філософа, медіатеоретика. Командою під його керівництвом було завантажено 3200 Селфі з різних міст світу.

Після обробки за допомогою спеціальної програми були проаналізовані особливості респондентів і створений інтерактивний інструмент, що дозволяє аналізувати тонкі відмінності в культурах, геолокаціях, моделях поведінки та ін. У даному випадку масив даних не має індивідуальності, візуалізується як нова репрезентаційна форма [5]. Накопичені таким чином масиви тематичних даних – художніх, соціальних, наукових та ін. – дозволять за допомогою програмування швидко монтувати різні проекти, створювати художні образи і, в результаті, формувати нову реальність.

Наступним кроком у діяльності хакатонів буде використання краудфандінг-платформ (краудінвестинг – колективне співробітництво людей (донорів), які добровільно об'єднують свої гроші або інші ресурси разом, як правило, через Інтернет, щоб підтримати зусилля інших людей або організацій (реципієнтів)), а також технологію маркетплейсів (зі зміною ринку природним чином змінилося поняття: тепер під «маркетплейсом» часто розуміють і майданчик, і набір послуг, і комунікативну різноманітність).

На сьогодні найбільш відома краудфандінгова платформа – кікстартинг – англломовний майданчик, націлений на розвиток і підтримку творчих ініціатив людей з усього світу. Кожна людина може розмістити проект (дизайнерський, музичний, кінематографічний тощо) і отримати сприяння в його реалізації. Маркетплейси а також опіонілідери надають можливості використання своїх платформ для просування проектів та їх фінансування [4-5].

Даний технологічний ресурс та його можливості засвідчують, що відбувається «постцифровий поворот», коли нові комунікації, артефакти тощо створюються самими користувачами. При цьому домінують методи «вірусного поширення ідей», ігноруються права інтелектуальних власників, існують необмежені можливості трансформації текстів, колажу, зміни будь-якого контенту.

Наступним аспектом діяльності хакатонів стане формування культурних просторів на основі використання технологій мультикумів, геолокації, VR і 128 кадрів, оцифровки музейних фондів і т. п. [6].

Сучасна цифрова геолокація дозволяє художнику (плейноруми Хладні, перформанси та інсталяції Р. Ікеда, конвертує дані в мерехтливі штрих-коди) розміщувати свої роботи в різних регіонах світу. Однак побачити їх можна тільки на цифрових пристроях за допомогою спеціальних програм. Фактично, це нова технологія арт-формування громадських просторів. Створення нових мультикумів (у культурі – тематично близька сукупність творів мистецтва, об'єднана у систему в інтернет-ресурсі), створення інтерактивних віртуальних музеїв, розвиток відеоігр і роботомузики, монтаж відео за допомогою шрейн-конів та ін. на основі цифрових технологій значно розширюють можливості і змінюють характер дозвілля різних соціальних груп, визначають характер формування креативних просторів.

Реагуючи на виклики сьогодення, пронизаного використанням цифрових технологій у навчанні майбутніх менеджерів культурної діяльності, спільно з IT-фахівцями створено новий музейний продукт у форматі додатків до смартфонів. Програма «Daily Art» для Android пристроїв дозволяє користувачу отримувати щодня зображення одного з шедеврів мистецтва з історією його створення. Для цього проекту мистецтвознавці спеціально готують фахові статті та інтерв'ю з митцями і кураторами музеїв [7, с. 158]. Сучасні вчені наголошують, що одним із найбільш важливих заходів із використанням сучасних комп'ютерних технологій за своїм науковим і соціальним значенням є віртуальні реконструкції історичних подій, які слугують їх актуалізації, верифікації історичних гіпотез (їх уточнення, перевірка, вироблення нових уявлень).

На важливість застосування сучасних інформаційних технологій в історичних і культурологічних дослідженнях указує керівник відділу збереження і посилення ролі культурної спадщини Генерального директорату з питань інформаційного суспільства Європейської комісії Б. Сміт у своїй доповіді [8].

Завдяки комп'ютерному моделюванню стає можливим не лише збереження великих об'єктів історико-культурної спадщини, але й репрезентація пам'ятки як системи у її функціонуванні, взаємозв'язку її елементів і споруд. Реалізація 3D проектів і створення інтерактивних віртуальних музеїв дозволяють більш глибоко вивчити експонат, прослідкувати динаміку об'єктів, їх зміну в часі. Ще одним цікавим проектом є портал Vizerra, створений компанією 3Dream Team. Тут відтворюються пам'ятки архітектури, що входять до списку Всесвітньої спадщини ЮНЕСКО. Завдяки реалізації подібних проектів користувачі мають змогу віртуально здійснити візит у перуанське м. Мачу-Пікчу; храм Ангор Ват, розташований у камбоджійській провінції Сиєм-Реап; мавзолей Тадж-Махал; вірменський монастир Татев тощо.

Висновки. Отже, можемо зробити такі висновки:

1. Канонізована в радянську епоху парадигма розуміння соціокультурної діяльності як сукупності технологій організації дозволя різних соціальних груп (як і її модифікації) сьогодні втрачає свої концептуальні і, в значній мірі, інституційні основи. Сучасна соціально-культурна діяльність являє собою складне соціокультурне комунікативне та цифрове середовище, доповнюється новітніми технологіями і практиками творчих індустрій сфери дозволя.

2. Важливим міркуванням на користь необхідності інтенсивного освоєння нових технологій і соціально-культурних практик є фактор культурно-інформаційної безпеки, збереження і захисту вітчизняних аксіологічних і антропологічних ресурсів [9]. Пріоритет в оволодінні цифровим простором забезпечує більший шанс на перемогу в інформаційних, коучінг- і міметичних війнах.

3. У контексті модернізації системи вищої освіти перспективна модель підготовки менеджерів соціокультурної діяльності може розглядатися в ракурсі соціально-культурних комунікативних, інформаційних технологій і практик сучасної індустрії дозволя. Це дозволить оптимізувати організацію навчального процесу, модифікувати зміст основної освітньої та робочих програм за даним напрямком підготовки кадрів, дотримуючись таких принципів:

- принцип ефективної взаємодії, що здійснюється за допомогою засвоєння майбутнім фахівцем цифрової етики, яка загалом визначає рівень його знань у даній галузі, оскільки саме цифрова етика дозволяє людині правильно позиціонувати себе як високотехнологічного фахівця;
- принцип регулярності, що реалізується у систематичних тренуваннях людей і команд за допомогою застосування сучасних технологій і проведення внутрішніх і зовнішніх освітніх курсів підвищення кваліфікації;
- принцип здорової конкуренції, який полягає в навчанні фахівця принципам відкритої професійної конкуренції всередині компанії, що дозволяє точно діагностувати потенціал менеджера.

На нашу думку, інформаційні технології забезпечать інтеграцію різних видів діяльності у процесі навчання студентів та профорієнтаційної діяльності, збагатять та розширять інформацію про майбутню спеціальність, суттєво розширять кругозір абітурієнтів, які цілеспрямовано обиратимуть спеціальність «Менеджмент соціокультурної діяльності». Якісно організувати профорієнтаційну роботу щодо підготовки менеджерів соціокультурної діяльності без інформаційних технологій нині нереально, тому викладачі повинні виважено підходити до підвищення рівня своєї професійної компетентності щодо використання інформаційних технологій у зазначеному контексті та працювати над розробкою якісного інформаційного продукту.

Проте, крім зазначеного, викликами є: складності впровадження закордонних програмних продуктів, їх локалізація та підтримка, недовіра до вітчизняних програмних розробок, навіть уже апробованих на практиці, інерція у сприйнятті та запиті, ментальна, кадрова й технічна неготовність установ пам'яті впроваджувати нові рішення. Подальшого наукового пошуку потребують шляхи впровадження програмних розробок, що можуть бути застосовані у процесі вивчення менеджерських навчальних дисциплін та в практичній діяльності.

Список використаних джерел:

1. Біла книга національної освіти України / Т. Ф. Алексеєнко, В. М. Аніщенко; за ред. В. Г. Кременя; [НАПН України]. Київ: Інформаційні системи, 2010. 340 с.
2. Деникин А. А. Постцифровая эстетика в арт-практиках цифрового искусства. *Обсерватория культуры*. 2017. Т. 14, № 1. С. 36–45.
3. Жалдак М. І. Педагогічний потенціал інформатизації навчального процесу та проблеми його розкриття. *Комп'ютер у школі та сім'ї*. 2009. № 2. С. 37–40.
4. Гончарова А. Н. Типизация средств современных информационно-коммуникативных технологий по видам информационной деятельности. URL: <http://infostudentam.ru/tipizaciya-sredstv-sovremennykh-informacionno-kommunikativnykh-tekhnologij-zavidami-informacionnoj-deyatelnosti>
5. Сукало С. А. Культурно-символические основания политических практик в современной России: монография. Санкт-Петербург: С.-Петербург. гос. ин-т культуры, 2017. 132 с.
6. Бойко В. І. Рівень та ефективність розвитку соціально-культурної сфери сільських територій. 2013. № 3 (32). С. 11–15.
7. Ядечко-Блаженко Т. Роль інформаційних технологій у сучасній музейній справі. *Наукові записки РОКМ*. Вип. XIII. Ч. 2. С. 157–160.
8. Bernard C. Исследовательская деятельность Европейского Союза в области культурного наследия URL: <https://www.culturepartnership.eu/article/eu-initiatives-and-opportunities-for-cultural-sector>
9. Marketing Education. 2018. P. 93–105. URL: <http://www.evarussia.ru/upload/doklad>

References:

1. Kremen, V. H. (Ed.) (2010). *Bila knyha natsionalnoi osvity Ukrainy* [White Book of National Education of Ukraine]. Kyiv: Inform. systemy [in Ukrainian].
2. Denikin, A. A. (2017). Posttcifrovaia estetika v art-praktikakh tcifrovogo iskusstva [Post-digital aesthetics in art practices of digital art]. *Observatoriia kulturey*, 14 (1), 36–45 [in Russian].
3. Zhaldak, M. I. (2009). Pedahohichnyi potentsial informatyzatsii navchalnoho protsesu ta problemy yoho rozkryttia [Pedagogical potential of informatization of the educational process and the problems of its disclosure]. *Kompiuter u shkoli ta simi*, 2, 37–40 [in Ukrainian].
4. Goncharova, A. N. *Tipizatsiia sredstv sovremennykh informatcionno-kommunikativnykh tekhnologii po vidam informatcionnoi deiatelnosti* [Typification of modern information and communication technologies by types of information activities]. Retrieved from <http://infostudentam.ru/tipizaciya-sredstv-sovremennykh-informacionno-kommunikativnykh-tekhnologij-zavidami-informacionnoj-deyatelnosti> [in Russian].
5. Sukalo, S. A. (2017). *Kulturno-simvolicheskie osnovaniia politicheskikh praktik v sovremennoi Rossii: monografiia* [Cultural and symbolic foundations of political practices in modern Russia: a monograph]. St. Petersburg: S.-Peterb. gos. in-t kulturey [in Russian].
6. Boiko, V. I. (2013). Riven ta efektyvnist rozvytku sotsialno-kulturnoi sfery silskykh terytorii [The level and efficiency of development of the socio-cultural sphere of rural areas]. *Scientific and production journal "Business Navigator"*, rubric "Economy", 3 (32), 11–15 [in Ukrainian].
7. Yatsechko-Blazhenko, T. (2018). Rol informatsiinykh tekhnolohii u suchasni muzeinii spravi [The role of information technology in modern museum business]. *Naukovi zapysky ROKM*, 13 (2), 157–160 [in Ukrainian].
8. Bernard, S. *Issledovatelskaia deiatelnost Evropeiskogo Soiuzu v oblasti kulturnogo naslediiia* [Research activities of the European Union in the field of cultural heritage]. Retrieved from <https://www.culturepartnership.eu/article/eu-initiatives-and-opportunities-for-cultural-sector> [in Russian].
9. Marketing Education. (2018). Retrieved from <http://www.evarussia.ru/upload/doklad> [in English].

*Derevianko D. V.,
orcid.org/0000-0002-8086-951X*

PRINCIPLES AND MEANS OF ICT IN THE FORMATION OF DIGITAL CULTURE OF FUTURE MANAGERS' SOCIOCULTURAL ACTIVITY

The article deals with the phenomenon of digital culture formation of future socio-cultural managers activities through the application of special principles relating to the system of digital education and development. The basic professional competences necessary for obligatory mastering by graduates before the beginning of professional activity are allocated, and also the basic indicators of formation of digital culture of future managers in the considered area are defined.

The basis of the development of any healthy society is culture. Information culture reflects the achieved levels of organization of information processes and efficiency of creation, collection, storage, processing, presentation and use of information, providing a holistic vision of the world, its modeling, predicting the results of human decisions associated with the fundamentality and multifaceted nature of its consideration not only as a phenomenon determined by the conditions of scientific and technological progress, electronic means of processing, storage and transmission of social information, but above all as an activity infrastructure all stages of human development as a social being

Taking into account the current stage of development of society, technological progress and active development of new social institutions, it is fair to say that the basis of modern society and the guarantee of its successful development is a phenomenon such as digital culture. It allows the subjects of socio-cultural space to optimize the process of professional activity, maximize the speed of obtaining its results and minimize real risks.

Key words: digital culture, digital education, technological process, socio-cultural activity, digital system, information platform, professional competence, cultural and information space.

Дата надходження статті: 05.11.2020 р.

Рецензент: доктор педагогічних наук, професор Данилюк С.С.