

РЕЗОЛЮЦИЯ

В рамках IV Всероссийского научно-практического форума «Современный ребенок – современный педагог – современный родитель: в условиях цифровой трансформации» 24 марта 2021 г. с 12.00 до 13.40 (время моск.) прошла секция (в формате дискуссионной площадки) **«Природа – человек-культура в цифровой реальности»**.

Главными целями работы научной конференции было:

- осмысление роли современных медиа- и цифровых технологий и возможностей их применения в социокультурной и образовательной сферах;
- анализ возможностей контроля и регулирования цифровой вовлеченности аудитории в процессах профессиональной образовательно-культурной деятельности;
- исследование возможностей развития эффективной деятельности с использованием медийных и цифровых технологий.

Формы работы совмещали очные выступления участников (с последующим диалоговым взаимодействием между модератором дискуссионной площадки, аудиторией и спикерами) и онлайн-режим. К работе конференции имели возможность дистанционно подключаться все заинтересованные участники: педагоги профессионального и дополнительного образования, специалисты медиа-сферы, а также слушатели дополнительной профессиональной образовательной программы повышения квалификации «Медиа-сопровождение и цифровые технологии продвижения учреждений культуры».

На секции рассмотрены общие аспекты функционирования цифровой среды и цифрового пространства. В докладе доктора культурологии, профессора, заведующей кафедрой культурологии и социологии ФГБОУ ВО «Челябинский государственный институт культуры» Л. Б. Зубановой «Особенности цифровой культуры в XXI веке» были выделены эффекты коммуникации, которые характерны для поведения большинства интернет-пользователей, обозначены альтернативные тенденции развития цифровой

среды (добровольное сокращение времени использования цифровых устройств). В докладе, подготовленном кандидатом культурологии, доцентом кафедры культурологии и социологии ФГБОУ ВО «Челябинский государственный институт культуры» И. Д. Тузовским «Геймификация образовательного процесса: прикладные аспекты геймдизайна» были сформулированы основные правила и принципы разработки настольных и цифровых игр. Кроме того, спикеры рассмотрели характерные ошибки, возникающие у разработчиков игр, используемых в культурно-образовательном процессе. В заключительном докладе кандидата культурологии, декана культурологического факультета «ФГБОУ ВО «Челябинский государственный институт культуры» Е. А. Андреева «Современный подросток – трансформация поколений» была подробно представлена теория поколений, рассматривались особенности поведения поколения миллениалов. Характерными особенностями поколения 2010+ (поколение центениалов) и предыдущего (1990+) является то, что Интернет и глобализация стали для них естественными условиями объективной реальности. Представители данных поколений живут одновременно в реальном и в виртуальном мирах, интегрированы в системы информационных технологий (высокая степень зависимости от мобильных устройств и каналов коммуникации), отличаются быстрым переключением внимания и приоритетным выбором аудиовизуальных форматов коммуникации (передачи и потребления информации)

Несмотря на оформившийся дизайн цифровой культуры, ее развитие весьма противоречиво и находится в режиме трансформации. Коммуникации, осуществляемые в информационном поле социальных сетей, обладают явно выраженными преимуществами перед традиционно-официальными СМИ и нуждаются в осмысленном регулировании и социокультурном контроле:

- актуальность восприятия и частота присутствия в жизни современного человека – сам характер активности аудитории, связанный с

постоянным обновлением информации, напоминанием о новом контенте, ссылками и рекомендациями – обеспечивает точность попадания в зону устойчивого и многократно воспроизводимого воздействия;

- повседневная интерактивность – неформальный канал взаимодействия, наделяемый характеристиками большего доверия, непосредственности общения взаимодействие «от первого лица»;

- иллюзия поддержки, солидарности, присоединения к большинству – формируют основу солидарности, сообщества единомышленников цифровой среды;

- эффект личного участия, идентификация с проблемой – факт подписки на определенные группы, вхождение в сообщества, напоминания о встречах, рекомендации посетить мероприятия, фотоотчеты об участии, наличие многократно воспроизводимой информации – указывают на особый тип сетевой культуры современного человека, неограниченно расширяющейся путем включения новых «узлов» коммуникации;

- образно-визуальная подача информации – насыщенность визуальными образами, активное использование инструментов инфографики для привлечения внимания аудитории, помогают пользователю создавать информационную картину через запоминающийся визуально-символический ряд.

Все эти преимущества новых медиа актуализируют интернет-формат как принципиально значимый для аудитории, разрозненной и неоднородной по географическим, психологическим и социально-демографическим характеристикам, но объединяемой фактом причастности к «большому сознанию».

Проанализированные на секции вопросы могут быть полезны при выстраивании эффективных стратегий продвижения учреждений культуры и образования в информационно-цифровом пространстве, понимании специфики взаимодействия с целевыми аудиториями.

Подводя итоги работы IV Всероссийского научно-практического форума «Современный ребенок – современный педагог – современный родитель: в условиях цифровой трансформации» / дискуссионная площадка «Природа – человек-культура в цифровой реальности», ее участники сформулировали следующие предложения:

- осуществлять активную работу по развитию цифровой грамотности аудитории цифрового пространства как совокупности компетенций, позволяющих современному человеку максимально результативно взаимодействовать в цифровой среде;

- полноценно использовать потенциал социальных медиа как эффективного инструмента формирования общественного мнения по отношению к социокультурной проблематике (в четырех ключевых функциях-значениях: как средство коммуникации (межличностное общение); как средство информации (генерирование контента); как средство презентации (позиционирование нужного имиджа); как средство мобилизации (сплочение аудитории, побуждение к действиям));

- осуществлять мониторинг цифровой среды в преломлении к актуальной социокультурной проблематике: используемые ресурсы, степень и формы сетевой активности аудитории, участие в сообществах, анализ мультимедийных продуктов, репрезентирующих сетевой режим существования современной культуры).