

постановщиков это обосновывается шагом в некую безопасную зону, где в контексте общей турбулентности социокультурного пространства настоящего времени можно занять выжидательную позицию, не приостанавливая свою творческую деятельность.

1. Борис Эйфман и психологизм его балетов [Электронный ресурс] / Bilet sofit [сайт]. – Режим доступа: <https://biletsofit.ru/blog/balet-ehjfmanagranica-psihologizma-i-moderna>. – Дата доступа: 12.12.2023.

2. Кожемяко, Д. А. «Анна Каренина» Анжелики Холиной: Новая поэтика классического произведения [Электронный ресурс] / Д. А. Кожемяко // Критика IFMC'2019. – Режим доступа: <http://ifmc.dance.ru/archive-ru/prensa-i-kritika/370-kritika-ifmc-2019.html#karenina>. – Дата доступа: 20.11.2023.

3. Кожемяко, Д. А. Семиотичность образов и злободневность тем в балетах «Лабиринт» и «Человек воздуха» театра Евгения Панфилова [Электронный ресурс] / Д. А. Кожемяко // Критика IFMC'2019. – Режим доступа: <http://ifmc.dance.ru/archive-ru/prensa-i-kritika/370-kritika-ifmc-2019.html#labir>. – Дата доступа: 20.11.2023.

4. Меланьин, А. А. Методы анализа танцевального движения : дис. ... канд. искусствоведения : 17.00.01 / А. А. Меланьин. – М., 2010. – 234 л.

УДК 021:[304.44:004.9]

Е. Ю. Козленко,

кандидат педагогических наук, доцент,

*доцент кафедры информационно-аналитической деятельности
учреждения образования «Белорусский государственный университет
культуры и искусств», г. Минск, Беларусь*

ЦИФРОВЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ СОЦИОКУЛЬТУРНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ БИБЛИОТЕК

Аннотация. Показаны возможности использования конкретных цифровых инструментов для организации коммуникации и вовлечения пользователей в социокультурную деятельность библиотек, реализации новых социокультурных услуг и создания новых ресурсов для обеспечения этой деятельности, организации библиотечного пространства. Обозначены некоторые сложности внедрения цифровых инструментов в социокультурную деятельность библиотек, в т. ч. связанные с постоянным обучением и поддержкой библиотечного персонала.

Ключевые слова: библиотеки, социокультурная деятельность, цифровизация, цифровые инструменты, социокультурные услуги.

E. Kozlenko,

PhD in Pedagogy, Associate Professor, Associate Professor of the Department of Information and Analytical Activity of the Educational Institution “Belarusian State University of Culture and Arts”, Minsk, Belarus

DIGITAL TOOLS FOR LIBRARIES’ SOCIO-CULTURAL ACTIVITIES

Abstract. The article shows the possibilities of using specific digital tools to organize communication and user participation in the socio-cultural activities of libraries, to implement new socio-cultural services and create new resources to support these activities, and to organize the library space. Some of the difficulties of implementing digital tools in the socio-cultural activities of libraries are outlined, including those related to the ongoing training and support of library staff.

Keywords: libraries, socio-cultural activities, digitalization, digital tools, socio-cultural services.

Современные цифровые технологии предоставляют библиотекам множество преимуществ для взаимодействия с пользователями, расширения доступа к информации и знаниям, участия в культурной жизни и социальной интеграции. Библиотеки имеют возможность создавать цифровые коллекции, оцифровывать ценные материалы, предоставлять онлайн-доступ к широкому спектру ресурсов, могут использовать цифровые платформы для организации виртуальных выставок, культурных мероприятий, способных привлечь широкую аудиторию. Указанное подтверждает интенсивный процесс конвергенции библиотечных методов и практик с цифровыми инструментами.

Социокультурная деятельность библиотек имеет обширное теоретическое обоснование и разработанные технологии, тем не менее библиотеки продолжают поиск новых эффективных способов ее реализации с учетом возможностей цифровой среды, а исследователями активно изучается их новый опыт. Так, И. Ф. Богданова, анализируя работу библиотек в период пандемии COVID-19, отмечает совершенно новые формы социокультурной деятельности (видеозаписи проведенных лекций, презентаций, литературных композиций, концертов, специально снятые буктрейлеры, подкасты, видеоролики, выложенные на страницах библиотечных сайтов и аккаунтов социальных сетей, каналах YouTube, TikTok, виртуальные экскурсии) [1].

Среди основных направлений интеллектуально-развивающей и научно-просветительской деятельности библиотек в цифровой среде Я. Л. Шрайбергом и Н. В. Борониной выявлены технологии виртуальной и дополненной реальности, кинопоказы на современном цифровом оборудовании, роботостроение и кружки робототехники, мейкерспейсы, медиазоны, приводятся примеры из опыта деятельности зарубежных и российских библиотек [6]. О технологиях дополненной реальности пишет Н. В. Васильева, указывая, что библиотеки уже давно используют QR-коды для перехода к дополнительному контенту и лучшими идеями в реализации этих технологий являются экскурсии, выставки [2].

На сегодняшний день можно условно определить следующие основные кластеры цифровых инструментов, органично сочетающихся с методами и средствами социокультурной деятельности библиотек.

1. Цифровые инструменты для организации коммуникации.

Цифровые инструменты способствуют активному вовлечению пользователей в социокультурную деятельность библиотек, которые могут использовать свой сайт, платформы социальных сетей, онлайн-форумы и средства совместной работы (Padlet, Trello, Miro и др.) для создания виртуальных проектов и мероприятий, поощрения пользовательского контента, организации конкурсов и др. Востребованными остаются площадки, которые позволяют пользователю принимать активное участие в обсуждении, воспринимать библиотечного работника как собеседника. Библиотечные блоги привлекают открытостью и доступностью, позволяют оперативно получать реакцию читателя и быстро реагировать на нее. Библиотечные подкасты, как правило, предполагают возможность подписки на новые выпуски, интересны своей идеей и авторской принадлежностью. Активно развиваются букстаграммы (книжные блоги в сети Инстаграм) и буктьюбы (книжный сегмент видеохостинга YouTube) – их общей характеристикой является доминирующая визуализация взаимодействия с книгой и библиотекой. Библиотечными специалистами в организации социокультурной деятельности востребованы системы для разработки тестов (Google формы, Online Test Pad, Webanketa и др.). Отдельно отметим онлайн-сервис для создания опросов и голо-

сования Mentimeter – его удобно использовать для получения обратной связи от аудитории здесь и сейчас. В целях обеспечения публичности создаваемых материалов библиотеки используют сервисы Slideshare, Calameo, Scoop и др., делятся опубликованными материалами в социальных сетях, используют ряд цифровых инструментов для их продвижения – сегодня широко распространено использование QR-кодов, которые легко можно сделать онлайн (QR Coder, QRCode Monkey и др.).

2. Цифровые инструменты для реализации новых социокультурных услуг.

Цифровые инструменты значительно обогатили номенклатуру социокультурных услуг библиотек. Одним из уже привычных направлений использования цифровых инструментов являются виртуальные выставки, преимуществом которых можно назвать охват экспозиции, возможность подготовки сопроводительных материалов к экспонатам, сохранения материалов выставки и работы с ними. Библиотеки создают в рамках социокультурной деятельности интерактивные ресурсы с элементами геймификации, используя инструменты сервисов Learnis, LearningApps, WordWall и др. Для детских и школьных библиотек отдельно остановимся на онлайн-сервисе Habitica, предназначенном для помощи в организации личного времени, выработке полезных привычек и в игровой форме позволяющим контролировать выполнение краткосрочных и долгосрочных задач. Платформа выполнена в виде ролевой игры: например, читатель может создать при регистрации своего собственного персонажа, выбрав его внешний образ. За выполнение заданий (прочитать книгу, написать отзыв о книге, посетить библиотечное мероприятие и др.) герой повышает свой уровень и получает внутриигровую валюту, которую может использовать для приобретения, например, новой экипировки для персонажа – такая игровая форма увлечет детей и привлечет к систематическому чтению. Достаточно новым явлением выступает роботизация библиотечных процессов. И. П. Тикунова показывает, что с помощью робота можно совершить виртуальное путешествие по библиотеке, посетить мастер-класс, посмотреть спектакль кукольного театра, выбрать книгу, роботы обеспечивают информирование о мероприятиях и др. [5]. Нейросети (ChatGPT, Poe, Midjourney, Neuroscribe и др.)

предоставляют библиотекам широкие возможности для генерации разнообразного контента для сайта и площадок в социальных сетях, способны разрабатывать сценарии мероприятий и структуру проектов. Например, сотрудниками Научной библиотеки БНТУ открыт музыкальный клуб «Лабиринт Фавна», для него с помощью нейросети создан чат-бот – помощник ведущего, который направляет посетителей клуба по музыкальным жанрам [3]. Нейросети могут помочь библиотекам анализировать данные из социальных медиа, чтобы понять предпочтения пользователей, что способствует адаптации библиотеками своих социокультурных услуг и программ под интересы своей аудитории.

3. Цифровые инструменты для организации библиотечного пространства.

В организации библиотечного пространства активно применяются технологии виртуальной и дополненной реальности. Согласно Т. Е. Савицкой, библиотеки используют их потенциал для удобства навигации внутри библиотек, предоставления пользователям дополнительной аудиовизуальной и текстовой информации на книжных выставках и др. [4]. Ряд цифровых инструментов помогает библиотечным специалистам оформлять афиши, книжные стеллажи и информационные материалы к мероприятиям. Библиотекарями успешно освоены инструментарий по созданию графики и инфографики (Canva, Crello, Piktochart и др.), форматы подачи текстовых данных «Облако слов» (WordArt, Worditout, Tagcrowd и др.), осваиваются сервисы по созданию интерактивных историй, дополненных звуком или музыкой (Booktrack, Storybird, Bookcreator и др.), интерактивных плакатов (Genial, Thinglink, Tumblr и др.), инструменты для монтажа видео (Kizoa, Movavi, iMovie и др.), виртуальные синтезаторы, звуковые и музыкальные программы для записи звука с различных источников (Soundtrap, Soundation, Audiotool и др.).

Отдельными кластерами могут стать наборы цифровых инструментов для менеджмента социокультурной деятельности библиотеки, работы с кадрами и др.

Несмотря на преимущества, внедрение цифровых инструментов в социокультурную деятельность библиотек сопряжено с определенными сложностями: библиотеки должны оказывать

поддержку и обучать пользователей эффективной работе с цифровыми инструментами, решать вопросы, связанные с конфиденциальностью данных, правами на интеллектуальную собственность. Существует риск того, что только крупные библиотеки смогут себе позволить широкое внедрение цифровых инструментов, для эффективного использования которых необходимы постоянное обучение и поддержка библиотечного персонала (выбор цифровых инструментов и работа с ними требуют от библиотекаря определенных знаний и умений, понимания целесообразности использования цифровых ресурсов и сервисов на конкретном этапе и с конкретной целью).

Будущее цифровых инструментов в социокультурной деятельности библиотек имеет большой потенциал. Реализуя цифровую среду в библиотеке, необходимо в полной мере осознавать границы, за которыми применение цифровых систем может отрицательно сказаться на качестве обслуживания, ориентированного на развитие книжной и гуманитарной культуры.

1. *Богданова, И. Ф.* Работа библиотек в период пандемии коронавируса COVID-19 и в настоящее время / И. Ф. Богданова // Библиоинформ. дискурс. – 2022. – Т. 2, № 1. – С. 63–76.

2. *Васильева, Н. В.* Дополненная реальность в библиотеках / Н. В. Васильева // Науч. и техн. б-ки. – 2020. – № 8. – С. 115–128.

3. Музыкальный клуб для меломанов «Лабиринт Фавна» [Электронный ресурс] // Научная библиотека БНТУ : сайт. – Режим доступа: <https://library.bntu.by/muzykalnyj-klub-dlja-melomanov-labirint-favna/>. – Дата доступа: 15.11.2023.

4. *Савицкая, Т. Е.* Технология дополненной реальности в библиотечной практике / Т. Е. Савицкая // Библиотековедение. – 2019. – Т. 68, № 3. – С. 249–257.

5. *Тикунова, И. П.* Цифровизация как тренд библиотечного развития / И. П. Тикунова // Труды ГПНТБ СО РАН. – 2021. – № 3 – С. 31–38.

6. *Шрайберг, Я. Л.* О развитии культурно-досуговой деятельности научных библиотек в цифровой среде: зарубежный опыт и отечественные реалии / Я. Л. Шрайберг, Н. В. Боронина // Науч.-техн. информ. Сер. 1: Орг. и методика информ. работы. – 2021. – Вып. 12. – С. 15–20.