

7. Рынок информационных услуг и продуктов / И. И. Родионов, Р. С. Гиляревский, В. А. Цветкова, Г. З. Залаев. – М.: МК-Периодика, 2002. – 549 с.
8. Фокеев, В. А. Структурирование библиографии / В. А. Фокеев // Мир библиографии. – 2005. – № 4. – С. 5.

Семашко М.Е., студент 108 группы
очной формы получения образования
Научный руководитель – Гончарик Н.Г.,
старший преподаватель

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО КУЛЬТУРОТВОРЧЕСТВА

В последние десятилетия информационные технологии стремительно трансформируют социально-культурные процессы, предоставляя новые инструменты в сфере культуры и творчества. Выявление влияния информационных технологий на сферу культуротворчества нуждается в уточнении дефиниций «культура», «творчество» и «культуротворчество».

В концепции культуры, предложенной В.С. Степиным культура представляется как система «программ человеческой жизнедеятельности..., обеспечивающих воспроизводство и изменение социальной жизни во всех ее основных проявлениях», которая хранит, транслирует опыт поколений, и, далее ученый подчеркивает, что «культура способна также генерировать новые программы деятельности, поведения и общения людей, и часто задолго до того, как они внедряются в ткань социальной жизни, порождая социальные

изменения» [6, с. 43]. Именно в функции порождения социальных изменений автор представляет культуру как творчество.

Творчество как самоценный, независимый от традиции феномен состоит в стремлении «к созданию новых техник, форм деятельности и поведения, к кардинальным преобразованиям общественного и естественного бытия, уникальной и неповторимой индивидуальности» [2, с. 44].

В.П. Старжинский, опираясь на конструктивную методологию в сфере культуротворчества, рассматривает культуротворчество как «расширение сферы процесса деятельности творчества на все виды освоения человеком мира» [4, с. 14]. Таким образом, культуротворчество понимается как распространение творческой деятельности. Учитывая уточнение понятий культуры и творчества, видим, что они тесно связаны между собой. Следовательно, согласимся с В.П. Старжинским и будем определять культуротворчество как способ созидания культуры и самого человека, а с позиции конструктивной методологии – «моделирование инновационного развития как в материальной, так и духовной сфере», «процесс создания материальных и духовных ценностей» [5, с. 49].

Основным принципам, подходам и методам исследования культуротворчества молодежи уделял внимание А.Э. Саликов. Согласно ученому, культуротворчество есть «человеческая деятельность, направленная на создание материальных и духовных образцов и ценностей культуры» [3, с. 30].

На культуротворчество в современных условиях информатизации и цифровизации социально-культурных процессов оказывают влияние информационные технологии. Их интеграция в создание материальных и духовных образцов и ценностей культуры, а также новых программ деятельности, поведения и общения людей привела к появлению множества новых видов искусства, жанров и стилей, а также к изменению самого автора произведений и его взаимодействия с аудиторией.

Цель статьи – рассмотреть информационные технологии в качестве средств культуротворчества и выявить их влияние на данный процесс.

Одним из последствий информатизации является упрощение взаимодействия носителей разных культур, что приводит к взаимопроникновению культурных форм, образцов материальной и духовной культур, вследствие чего субъектам коммуникации сложно сохранить свою идентичность и культурную самобытность. Возникает проблема самоидентичности индивида, в частности сохранения традиций, обычаев, ценностей культуры.

Информационные технологии привели к появлению нелинейных текстов, гипертекстовых произведений. Серфинг в интернете стал обыденным действием и порождением огромных информационных потоков, упрощению восприятия которых помогает создание инфографики и мемов. Появилось направление – компьютерное искусство, являющееся направлением более общего понятия медиаискусство, использующее информационные технологии для создания произведений искусства. Например, программное обеспечение и аппаратные средства информационных технологий для создания 2D изображения и 3D модели. Возможности для скульптинга, анимации, симуляции, рендеринга, видеомонтажа, создания музыки и ее обработки, создание виртуальных исполнителей. Использование принтеров, станков с числовым программным управлением позволяет материализовать компьютерную модель. Платформы Интернета предоставляют возможности для создания базы знаний и предоставления доступа к ним. Развитие технологий виртуальной реальности позволило взаимодействовать с оцифрованными произведениями искусства в виртуальной реальности и даже создавать их. Оцифровка созданных произведений искусства, создание виртуальных музеев, туров по достопримечательностям позволяет изучать искусство и культуру разных стран, народов и эпох. Развитие Интернета и соответствующие сервисные платформы

обеспечили распространение работ авторов, обратную связь с аудиторией, что не может не оказывать влияние на дальнейшее развитие автора. Как мы видим, посредством Интернета распространяются любительские и профессиональные практики культуротворчества, например, литература и поэзия, фотография, графика, анимации, видео, музыка, компьютерные игры. Возникают такие феномены как сетевая литература, сетевые игры, интерактивность и мультимедийность.

Ещё одной особенностью информационных технологий в культуротворчестве является изменение сущности субъекта творчества. Субъект творчества в информационном обществе создает не только креативный продукт, но и поле коммуникаций, в котором осуществляется креативное взаимодействие вовлеченных в коммуникацию [1, с. 172–177]. Другой субъект помимо смотрения/чтения, обсуждения, может продолжить произведение или предложить римейк.

Таким образом, информационные технологии не просто стали средством культуротворчества, они позволили объединить виды искусства, наполняя, дополняя разными формами, усиливая результаты, давая автору возможность лучше передать свою мысль, чувства и эмоции. Кроме этого, информационные технологии способствовали появлению новых направлений в искусстве. С их помощью создаётся огромное множество различных культурных продуктов, которые потребляют и с которыми могут взаимодействовать все люди, не зависимо от вероисповедания и культурной принадлежности. Информационные технологии меняют культурные взаимодействия, способы потребления информации, познания, работы, развлечения, общения, трансформируют виды и формы культурной деятельности в цифровые.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Дубина, И.Н. Творчество как феномен социальных коммуникаций / И.Н. Дубина. – Новосибирск : Изд-во СО РАН, 2000. – 192 с.
2. Романова, Н.В. Специфика современной культуротворческой деятельности / Н.В. Романова // Человек в мире культуры. – 2013. – №1. – С. 43–49. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/spetsifika-sovremennoy-kulturotvorcheskoy-deyatelnosti> (дата обращения: 22.03.2025).
3. Саликов, А.Э. Теоретико-методологические основания исследования культуротворчества молодежи / А.Э. Саликов // Веснік Беларускага дзяржаўнага ўніверсітэта культуры і мастацтваў. – 2022. – № 4 (46). – С. 27–36.
4. Старжинский, В.П. Конструктивная методология и культуротворчество / В.П. Старжинский // Наука – образованию, производству, экономике : материалы Девятой международной научно-технической конференции : в 4 т. / Белорусский национальный технический университет ; редкол.: Б. М. Хрусталева, Ф. А. Романюк, А. С. Калиниченко. – Минск : БНТУ, 2011. – Т. 4. – С. 14.
5. Старжинский, В.П. Культуротворчество и духовность в образовании человека / В.П. Старжинский // Христианство как интегрирующий фактор мировой культуры : сборник докладов XXIV международных Кирилло-Мефодиевских чтений / ГУО «Институт теологии имени святых Мефодия и Кирилла» Белорусского государственного университета; С.И. Шатравский, священник Святослав Рогальский. – Минск : Христианский образовательный центр имени святых Мефодия и Кирилла, 2019. – С. 47-50.
6. Степин, В.С. Цивилизация и культура / В.С. Степин. – СПб. : СПбГУП, 2011. – 408 с.