

Министерство культуры Республики Беларусь
Белорусский государственный университет культуры и искусств

НАУЧНЫЙ ПОИСК В СФЕРЕ СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВА

*Материалы научной конференции
профессорско-преподавательского состава
Белорусского государственного университета культуры и искусств,
посвященной Году качества
(Минск, 21 ноября 2024 г.)*

Минск
БГУКИ
2025

УДК 316.7+7
ББК 7я431+85я431
Н 347

Редакционная коллегия:
*Н. В. Карчевская, Е. Е. Корсакова, Ю. Н. Галковская,
Е. В. Пагоцкая, Н. Е. Шелупенко*

Рецензенты:
М. Л. Цыбульский, кандидат искусствоведения, доцент,
Е. В. Голикова-Пошка, кандидат искусствоведения, доцент

Научный поиск в сфере современной культуры и искусства :
НЗ47 материалы науч. конф. профессорско-преподавательского состава БГУКИ, посвященной Году качества, Минск, 21 нояб. 2024 г. / М-во культуры Респ. Беларусь, Белорус. гос. ун-т культуры и искусств ; редкол.: Н. В. Карчевская [и др.]. – Минск : БГУКИ, 2025. – 556 с.

ISBN 978-985-522-394-9.

Представлены материалы научной конференции профессорско-преподавательского состава, посвященной Году качества. Ее участники обсудили достижения за 25 лет существования белорусской культурологической школы и перспективы ее развития, рассмотрели опыт сохранения, трансляции, репрезентации историко-культурного наследия, информационные технологии в культуре, традиции и новации в межкультурной коммуникации и диалоге культур и многие другие вопросы.

Адресуется преподавателям учреждений образования сферы культуры, научным работникам, студентам, а также широкому кругу читателей.

УДК 316.7+7
ББК 7я431+85я431

ISBN 978-985-522-394-9

© Учреждение образования
«Белорусский государственный
университет культуры и искусств», 2025

СОДЕРЖАНИЕ

ПЛЕНАРНЫЕ ДОКЛАДЫ

<i>Соколова О. М.</i> Культурологическая школа Беларуси: истоки, реалии, перспективы	9
<i>Николаева Ю. Г.</i> Жанровое разнообразие эстрадно-циркового искусства на белорусской эстраде советского периода	18

Круглый стол Здабыткі і перспектывы развіцця беларускай культуралагічнай школы: да 25-годдзя заснавання

<i>Смолик А. И.</i> Аксиология как проблемное поле отечественной культурологии: становление и развитие	25
<i>Масленченко С. В.</i> Этапы развития цифровой культуры и ее цифровизации	32
<i>Никонович Н. А.</i> Религиоведение и культурология как важнейшие составляющие гуманитарного знания	37
<i>Коваленя Е. Г.</i> Исследование геокультуры города как области научного знания в белорусской культурологии	41
<i>Усовская Э. А.</i> Культурология и культурные исследования как фундаментальное и прикладное направления	49
<i>Белакурскі В. М., Белакурская Ж. Я.</i> Феномен архетыпу ў філа-софска-культуралагічным разуменні	52
<i>Криштаносова Е. А.</i> Этнические традиции в контексте современного диалога культур: консервация и трансляция	56
<i>Сухоцкая Т. Ф.</i> Культуралагічнае асэнсаванне мастацкай літа-ратуры	59
<i>Карнажицкая Т. В.</i> Гуманитарно-эстетический потенциал современного культурного пространства Беларуси	64
<i>Соколовская М. М.</i> Ценности традиционной китайской культуры ..	68
<i>Самосюк Н. В.</i> Социокультурные связи русской православной церкви и православной церкви Западной Беларуси в межвоенный период	73
<i>Шелег Е. А.</i> Инклюзивное культуротворчество в информацион-ной эпохе: возможности и вызовы	77
<i>Михалёва Е. А.</i> Интерпретация понятия «традиционные семейные ценности» в социально-гуманитарном дискурсе	82
<i>Молдованова Е. С.</i> Междисциплинарный подход к изучению культуры детства	86

<i>Пилипенко К. А.</i> Специфика создания молодежных центров на базе креативных пространств	91
<i>Ду Бикунь.</i> Традиции дворцовой системы питания в Китае	94
<i>Кузьменчук И. В.</i> Особенности формирования национальной культуры в системе идентичности нации: культурологический аспект	100
<i>Ли Сюэсинь.</i> Коннотация образа яйца в восточных космогонических мифах	104
<i>Лу Ся.</i> Бурлеск как жанр традиционных уличных представлений Сычуани	108
<i>Чжун Цяньцян.</i> Влияние западной традиции на китайскую философию	113

Секция 1

Актуальные проблемы теории и истории искусства

<i>Пагоцкая Е. В.</i> Сценическое пространство Беларуси: историко-культурный аспект	119
<i>Шаройко Е. Н.</i> Фреска в художественном решении фильма	124
<i>Петухова Н. В.</i> Метад рэканструкцыі ў распрацоўцы і ўвасабленні традыцыйнага абраду	129
<i>Стельмах А. М.</i> Современные стратегии позиционирования деятельности театра	132
<i>Трапянок У. А.</i> Генезіс і сучаснае развіццё паэтычнага радыётэатра Беларусі	137
<i>Чжан Яньпен, Трепенко В. А.</i> Влияние заимствованных программ на современное телевидение Китая на примере постановочного проекта «Слава Богу, ты здесь»	145
<i>Николаева Ю. Г.</i> Роль деятельности концертных бригад в развитии эстрадно-циркового искусства в Беларуси советского периода ...	149
<i>Грищенко А. Б.</i> Пленэры по живописи как способ сохранения и популяризации архитектурного наследия Беларуси	156
<i>Коришук А. Н.</i> Музыкальное направление классической кроссовер в массовой культуре Беларуси и России: специфика и формы проявления	161
<i>Беспалая А. А.</i> Арт-парк «Никола-Ленивец» как способ художественного освоения природного пространства	165
<i>Гу Юйши.</i> Стилистические особенности жанра сяньшэн	173
<i>Су Жунци.</i> Актуальные проблемы современного театрального образования (на примере подготовки актеров в Беларуси первой четверти XXI в.)	177
<i>Сюй Цзинань.</i> Поэтичность в живописи Марка Шагала	181
<i>Чжан Цзыхань.</i> Развитие детского театра в Китае	189
<i>Чэнь Вэнь Вэнь.</i> Современное состояние театрального любительского искусства в Беларуси	193

<i>Ян И.</i> Исследование выставок китайских музеев в условиях цифровизации	197
<i>Смирнова И. А.</i> Национальные тенденции развития белорусского джаза первой четверти XXI в.	201
<i>Бортновский В. В.</i> Выдающиеся личности в мировой истории дирижерского исполнительства: Густав Малер (1860–1911)	208
<i>Федоров А. В.</i> Искусство дирижирования как самостоятельный вид музыкального творчества	212
<i>Довжик Е. Н.</i> Формирование современного духового оркестра в зарубежной музыкальной культуре XX в.	219
<i>Сергеева О. О.</i> Творческий портрет Анри Брода и его вклад в развитие французской исполнительской школы игры на гобое	225
<i>Поляков Г. Г.</i> Сценическая интерпретация электронной танцевальной музыки: определение и содержание понятия	229
<i>Пуш С. В.</i> Формирование исполнительских навыков в классе струнного ансамбля	234
<i>Белан А. И.</i> Специфика формирования знаний, умений и навыков эстрадно-джазовой манеры исполнительства (в контексте истории традиционного и прогрессивного современного сольного исполнительства пианистов)	240
<i>Домненкова Л. В.</i> Формообразование и декорирование европейского фаянса и фарфора эпохи барокко	247
<i>Кривошеева С. В.</i> Тенденции развития народного изобразительного искусства в современном художественном пространстве Беларуси	253
<i>Мицкевич А. Г.</i> Из опыта исследований и презентаций многообъектных произведений искусства	257
<i>Васюк Т. I.</i> Мастацтва як форма ўдасканалення асобы	261
<i>Шатило Е. В.</i> Особенности экспонирования декоративно-прикладного искусства в контексте современной выставочной деятельности	266
<i>Лінькова Н. А.</i> Рэпрэзентацыя каштоўнасцей традыцыйнага дэкаратыўна-прыкладнага мастацтва ў сучаснай выставачнай прасторы ...	271
<i>Ван Юекай.</i> Влияние маньчжурских мифов о сотворении мира на искусство масок	276
<i>Ши Сюэфэн.</i> Искусство традиционной китайской керамической посуды	281
<i>Ши Сюэфэн.</i> Мебельное искусство традиционного китайского дома	284
<i>Дожина Н. И.</i> Специфика организации аудиторной работы по сольфеджио со студентами факультета музыкального и хореографического искусства	287
<i>Ухова И. В.</i> Жанровые средства музыкальной выразительности: научный и педагогический аспекты	292

<i>Ходинская Н. Н.</i> Звуковой материал музыки XX–XXI вв. в курсе современной гармонии	297
<i>Лойко О. Б.</i> Содержательно-методические аспекты преподавания дисциплины «Элементарная теория музыки» для иностранных студентов	303
<i>Чжан Цзобинь.</i> Музыкальное образование Китая до 1911 г.: историко-теоретический аспект	308
<i>Кожмяко Д. А.</i> Слово как нетипичный компонент хореографического произведения	312
<i>Бодунова И. И.</i> Старинные балльные танцы: исторический и современный аспекты	320
<i>Коновальчик И. В.</i> Развитие белорусской народно-сценической хореографии периода «нулевых»	325
<i>Навроцкая О. А.</i> Антуражная хореография Беларуси: характеристика развития на современном этапе	330
<i>Столяр О. Н.</i> Актуальные методические рекомендации при проведении занятий по дисциплине «Европейская и латиноамериканская программа»	334
<i>Фань Чжунтао.</i> Применение повседневных артефактов как сценического реквизита в искусстве китайского танца	338
<i>Гажевская-Пешак Т. С.</i> Пейзажная лирика в хоровом творчестве Н. Литвина (на примере хорового цикла «Родные вобразы»)	342
<i>Войтик С. Ф.</i> Локальные типы многоголосия в традиционной песенной культуре Понемонья	348
<i>Вольнец Е. Н.</i> Современные формы популяризации гармонии в музыкальной культуре Беларуси	354
<i>Баранова Н. В.</i> Некоторые аспекты развития музыкально-образного мышления у студентов хоровой специализации посредством фортепианных переложений оперно-симфонической музыки	359

Секция 2

Историко-культурное наследие: опыт сохранения, трансляции и репрезентации

<i>Бамбешка І. І.</i> Мемарыялізацыя асобы музейнымі сродкамі: да пытання аб фарміраванні тэрміна «мемарыяльны музей»	364
<i>Зими́на М. В.</i> Понятие превентивной консервации в современной музеологии	370
<i>Наумова Е. Г.</i> Технологии искусственного интеллекта как инструмент сохранения историко-культурного наследия Беларуси	374
<i>Ли Пэн.</i> Трансляция традиционной китайской медицины в мировое пространство	382

Секция 3
Информационные технологии в культуре:
новации и перспективы развития

<i>Жилинская Т. С., Якимович В. С.</i> Геймификация обучения: существенные характеристики и специфика ее реализации при подготовке менеджеров-культурологов	387
<i>Жилинская Т. С., Бачурина Т. В., Кунцевич О. М.</i> Цифровая культура как драйвер трансформации личности	393
<i>Федосова А. А.</i> Стратегия цифрового продвижения учреждения культуры как инструмент планирования рекламной деятельности ...	398
<i>Руткевич С. А.</i> Искусственный интеллект в искусстве: основные тенденции развития и перспективы дальнейшего применения	404
<i>Гончарик Н. Г., Серегина Л. А.</i> Особенности современных цветочных пространств и технологий мониторов	408
<i>Бовбель Е. В.</i> Исследование феномена послушания и ответственности с помощью анализа больших данных сферы культуры	414

Секция 4
Межкультурные коммуникации и диалог культур:
традиции и новации

<i>Макаревич А. В.</i> Тренд в пространстве социокультурной коммуникации: трактовка понятия и проблема идентификации	419
<i>Шаймерденова С. К.</i> Всемирные игры кочевников – международный символ дружбы и культурного обмена	423
<i>Кузнецова Е. В.</i> Культурный код: определение и особенности проявления в современном рекламном дискурсе	429
<i>Смоликова Т. М.</i> Инновационные подходы к рекламным коммуникациям на основе AI-технологий	435
<i>Лебедева Д. В.</i> Стереотипы и предрассудки в межкультурной коммуникации	442
<i>Руңцо Д. В.</i> Корпоративная культура и межкультурные коммуникации: нравственно-этические проблемы	448

Секция 5
Библиотечно-информационная деятельность
в системе культурно-образовательного потенциала социума

<i>Галковская Ю. Н.</i> Актуальные проблемы совершенствования содержания библиотечно-информационного образования	452
<i>Зыгмантович С. В.</i> Формирование профессиональных компетенций будущих библиотечных специалистов для реализации социально-культурных функций	459
<i>Козленко Е. Ю.</i> Понимание студентами сущности и возможностей профилизации «Аналитика»	466

<i>Политевич Е. Э.</i> Создание и распространение профессионального цифрового библиотечного медиаконтента	471
<i>Гладырева Н. А.</i> Применение технологии проблемного обучения для развития критического мышления студентов при обеспечении медиабезопасного поведения в информационном пространстве	478
<i>Ткаченко А. С.</i> Активное чтение как нестандартный способ прочтения художественной литературы	483

Секция 6

Педагогика социально-культурной деятельности: современные формы и пути развития

<i>Шелупенко Н. Е., Шаколо А. В.</i> Патриотизм как детерминанта развития национального культурного пространства Беларуси	491
<i>Ушакова В. М.</i> Основные аспекты развития инновационной педагогики на современном этапе	496
<i>Казлоўская Л. І.</i> Сучасныя падыходы да класіфікацыі культурна-дасугавых праграм	503
<i>Самерсова Н. В.</i> Теоретико-практические основы педагогического моделирования социально-культурной деятельности детей и молодежи	508
<i>Цыркун Н. А.</i> Стихотерапия как метод развития творческих способностей и научного мышления специалистов сферы культуры ...	512
<i>Цыркун И. И.</i> Психологический анализ представлений слушателей ИПКиПК об учителе начальных классов и о специалисте сферы культуры	517

Секция 7

Белорусская и зарубежная филология: особенности и инновационные формы изучения в учреждениях высшего образования сферы культуры и искусства

<i>Пісарэнка А. М.</i> Тыпалогія вобразаў і вобразнасці мастацкага тэксту (да юбілею паэта Міколы Шабовіча)	523
<i>Клімаў І. П.</i> Тэматыка і кампазіцыя прадмовы Сымона Буднага да Нясвіжскага катэхізіса 1562 г.	529
<i>Тычына С. М.</i> Тыпалогія вобраза героя «свой сярод чужых, чужы сярод сваіх» у рамантычнай літаратуры XIX ст. і сучаснай літаратурнай казцы (на прыкладзе творчасці Д. Ф. Купера і Д. Роўлінг)	535
<i>Безмен С. Г.</i> Использование технологии «warming up» при обучении английскому языку студентов неязыкового вуза	542
<i>Влазнюк Н. И.</i> К вопросу об определении понятия «мир музыки» ...	547
<i>Попова Д. Б.</i> Эссе как способ реализации письменно-коммуникативной компетенции в контексте иноязычного профориентированного обучения	550

СЕКЦИЯ 3
ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ
В КУЛЬТУРЕ:
НОВАЦИИ И ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ

УДК 378.147:303.687.4

Т. С. Жилинская,

*кандидат педагогических наук, доцент,
заведующий кафедрой информационных технологий в культуре
учреждения образования «Белорусский государственный
университет культуры и искусств», Минск, Беларусь;*

В. С. Якимович,

*кандидат педагогических наук, доцент кафедры информационных
технологий в культуре учреждения образования «Белорусский
государственный университет культуры и искусств», Минск, Беларусь*

**ГЕЙМИФИКАЦИЯ ОБУЧЕНИЯ: СУЩНОСТНЫЕ
ХАРАКТЕРИСТИКИ И СПЕЦИФИКА ЕЕ РЕАЛИЗАЦИИ ПРИ
ПОДГОТОВКЕ МЕНЕДЖЕРОВ-КУЛЬТУРОЛОГОВ**

Аннотация. Статья посвящена вопросам выявления основных существенных характеристик геймификации обучения. Определено, что в педагогической литературе наряду с термином «геймификация» исследователи используют термин «эдьютейнмент», в связи с чем был изучен вопрос иерархии данных терминов. На основании анализа установлено, что термин «эдьютейнмент» шире, чем «геймификация». Рассмотрена реализация данной технологии на примере подготовки менеджеров-культурологов в учреждениях высшего образования (УВО) гуманитарного профиля при изучении дисциплин, связанных с информационными технологиями.

Ключевые слова: геймификация, эдьютейнмент, технология геймификации, менеджер-культуролог.

T. Zhilinskaya,

PhD in Pedagogy, Associate Professor, Head of the Department of Information Technologies in Culture of the Educational Institution "Belarusian State University of Culture and Arts", Minsk, Belarus;

V. Yakimovich,

PhD in Pedagogy, Associate Professor of the Department of Information Technologies in Culture of the Educational Institution "Belarusian State University of Culture and Arts", Minsk, Belarus

GAMIFICATION OF TRAINING: ESSENTIAL CHARACTERISTICS AND SPECIFICITY OF ITS IMPLEMENTATION IN THE TRAINING OF MANAGERS-CULTUROLOGISTS

Abstract. This article is devoted to the issues of identifying the main essential characteristics of gamification of learning. It was revealed that in pedagogical literature, along with the term "gamification", researchers use the term "edutainment", in connection with which the issue of the hierarchy of these terms was studied. Based on the analysis, it was established that the term "edutainment" is broader than "gamification". The article also considers the implementation of this technology using the example of training cultural managers in higher educational institutions of the humanities when studying disciplines related to the study of information technology.

Keywords: gamification, edutainment, gamification technology, cultural manager.

Стремительное развитие различных отраслей индустрии на современном этапе требует от УВО повышения качества подготовки специалистов, что, в свою очередь, приводит к совершенствованию операционно-деятельностного компонента процесса обучения. Совершенствование новых информационных технологий способствовало созданию сложных моделируемых сред, которые можно использовать не только для развлечения и социального взаимодействия, но и в качестве эффективного инструмента для реализации образовательной деятельности.

Повышение качества уровня подготовки менеджеров-культурологов в УВО гуманитарного профиля может осуществляться за счет внедрения технологии геймификации. Хотелось бы отметить, что чаще всего такое внедрение происходит спонтанно, без должного педагогического осмысления, что приводит к ситуации, когда предполагаемое повышение эффективности обучения не достигается либо в силу отсутствия

необходимых педагогических условий, либо в связи с методической неподготовленностью педагогов, либо из-за недостаточной готовности или мотивированности обучающихся. Кроме того, в связи с существующим значительным количеством интернет-ресурсов, предоставляющих возможности для практической реализации технологии геймификации, важен отбор наиболее подходящих из них для решения конкретных педагогических задач.

В данной статье не только выявляются сущностные характеристики геймификации обучения на основании анализа актуальных и наиболее цитируемых педагогических работ, в которых обсуждается термин «геймификация», но и приводятся примеры использования данной технологии на практике в процессе подготовки менеджеров-культурологов.

Использование технологии геймификации в системе обучения не является новшеством, так как для повышения эффективности и активизации учебного процесса довольно давно применяют игровые методики. В связи с этим необходимо рассмотреть отличия технологии геймификации и существующих игровых методик. Анализ педагогической литературы показал, что содержание понятия «геймификация» декларируется самым разным образом даже в пределах одной публикации. Хорошо известно, что содержательное наполнение научных понятий – процесс сложный и противоречивый. Нельзя не согласиться с мнением Е. В. Ширинкиной, что «если сейчас руководствоваться определениями 2010-х годов, то есть вероятность не увидеть ряда возможностей геймификации в современном мире. Результатом недопонимания становятся такие распространенные ошибки, как бесцельное применение игровых механик и избыток геймификации, когда слушатель играет не для того, чтобы получить знания» [5, с. 77]. Кроме того, в процессе исследования проблемы геймификации процесса обучения было выявлено, что в педагогической литературе наряду с термином «геймификация» исследователи используют термин «эдьютейнмент», что приводит к вопросу об иерархии данных терминов.

По мнению М. Аддис, «эдьютейнмент – это специфическая деятельность, основанная на одновременном обучении и удовлетворении собственного любопытства» [6, р. 1], в свою оче-

редь Р. Donovan и Н. Хенли считают его «преднамеренным соединением социального заказа с развлекательным механизмом для быстрого достижения определенных целей, поставленных социумом» [7, р. 21]. В другом иностранном источнике представлено такое трактование: «Эдьютейнмент – это эффективный баланс между информацией, мультимедийными продуктами, психологическими приемами и современными технологиями» [8, р. 36].

С нашей точки зрения, наиболее интересным является определение эдьютейнмента, данное Н. А. Кобзевой: «Эдьютейнмент – это технология обучения, рассматриваемая как совокупность современных технических и дидактических средств обучения, которая основана на концепции обучения через развлечение» [2, с. 193].

Впервые определение геймификации было предложено в 2011 г. главой международной сети исследователей геймификации The Gamification Research Network Себастьяном Детердингом. Он считал, что «геймификация – это применение элементов игрового дизайна в неигровых контекстах» [9, р. 116]. Причем только благодаря автору популярного курса по геймификации на платформе Coursera Кевину Вербаху данное определение геймификации получило широкое распространение [5]. Для того, чтобы выявить сущность термина «геймификация», следует рассмотреть еще несколько определений этого понятия: геймификация – это «введение в какой-либо процесс дополнительных игровых правил (которых до этого не было), делающих этот процесс более интересным, увлекательным и интерактивным, это некая надстройка над реальным миром» [1, с. 52] и «использование игровых принципов в программных инструментах для процессов неигрового характера с целью мотивации и вовлечения целевой аудитории, повышения ее заинтересованности и интенсификации решения актуальных задач» [3, с. 20]. Все они являются педагогически оправданными, но в большей мере носят описательный характер, чем конструктивный.

В этой связи для методики преподавания наиболее интересным, с нашей точки зрения, является определение В. А. Полякова и О. А. Козлова, данное в статье «Воздействие геймификации на информационно-образовательную среду школы». Ав-

торы определяют геймификацию как «педагогическую категорию, под которой понимается применение в обучении подходов, характерных для компьютерных игр, с целью повышения мотивации обучающихся и создания условий для их саморазвития на основе использования сценариев, сценарных элементов (виртуальные награды, статусы, очки), игровой эстетики, социального взаимодействия и получения постоянной, измеримой обратной связи от обучающегося, обеспечивающей возможность динамичной корректировки процесса обучения» [4]. Взяв данное определение за основу, мы можем заключить, что под геймификацией в процессе преподавания прикладной математики понимается педагогическая технология, созданная с учетом принципов построения компьютерных игр для решения прикладных задач для оптимизации и интенсификации учебно-познавательного процесса. Таким образом, геймификация предполагает игру как основную форму обучения за счет использования имитации ситуаций, побуждающих к реальным действиям в рамках предложенных моделей, в результате которых и происходит усвоение знаний обучающихся.

Таким образом, проведенный анализ показывает, что термин «эдютейнмент» шире, чем «геймификация», так как эдютейнмент – обучение через развлечение, которое охватывает все, что обучает и информирует в ненавязчивой и интересной форме, будь то специальные компьютерные программы (educational software) или интерактивные выставки в музеях, телевизионные передачи, включающие в сюжет образовательный посыл и привлекающие внимание к какой-либо проблеме, а геймификация – это педагогическая технология, использующая механику и элементы компьютерных игр в неигровом контексте с целью повышения вовлеченности в процесс обучения.

В связи с тем, что геймификация позволяет не только повысить мотивацию обучающихся, но и сделать образовательный процесс более интерактивным и структурированным, применение ее при подготовке менеджеров-культурологов крайне актуально, поскольку она развивает как профессиональные компетенции, так и креативное мышление, что необходимо при подготовке и реализации инновационных социально-культурных проектов. С помощью геймификации студенты могут выбирать задания, соответствующие уровню подготовки и интересам,

проходить их в собственном темпе. Использование данной технологии в процессе обучения позволяет менеджерам-культурологам не просто изучать информационные технологии, но и осваивать их в соответствии с личными целями и направлениями профессиональной деятельности. Огромный интерес для процесса обучения менеджеров-культурологов могут представлять как адаптивные образовательные платформы (ClassPoint, Classcraft, Class Dojo, Pear Deck), так и специально разработанные геймифицированные платформы, ориентированные на создание обучающих бизнес-симуляционных игр, имитирующих задачи профессиональной деятельности (Virtonomics, Muzzy Lane) и др.

Таким образом, геймификация в обучении будущих менеджеров-культурологов предоставляет широкий спектр возможностей для эффективного освоения дисциплин, связанных с информационными технологиями. Она способствует интеграции технических и гуманитарных знаний, формирует навыки, которые будут полезны в профессиональной деятельности, и значительно повышает мотивацию студентов к изучению цифровых инструментов. Кроме того, геймификация помогает развивать как профессиональные компетенции, так и креативное мышление, что необходимо для работы в культурной сфере.

1. *Гафиятулина, А. С.* Геймификация в образовании на примере курса «Основы работы в Moodle» / А. С. Гафиятулина // Гуманитарная информатика. – 2019. – № 16. – С. 50–57.

2. *Кобзева, Н. А.* Edutainment как современная технология обучения / Н. А. Кобзева // Ярослав. пед. вестн. – 2012. – № 4, т. 2 (Психол.-пед. науки). – С. 192–195.

3. *Козлова, Ю. Б.* Геймификация в системе современного высшего образования: теоретические основы и практическая значимость / Ю. Б. Козлова // История и педагогика естествознания. – 2022. – № 1. – С. 19–22.

4. *Полякова, В. А.* Воздействие геймификации на информационно-образовательную среду школы / В. А. Полякова, О. А. Козлов // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 5. – URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=22236> (дата обращения: 30.11.2024).

5. *Ширинкина, Е. В.* Разработка геймифицированной системы для образовательных задач / Е. В. Ширинкина // Инновационные проекты и программы в образовании. – 2021. – № 5. – С. 75–80.

6. *Addis, M.* New technologies and cultural consumption. Edutainment is born / M. Addis. – Bocconi University : Marketing Department, 2002. – 13 p.

7. *Donovan, R.* Principles and Practice of Social Marketing, an International Perspective / R. Donovan, N. Henley. – Cambridge : Cambridge Univ. Press, 2010. – 504 p.

8. *DeVary, Sh.* Educational Gaming: Interactive Edutainment. Distance learning / Sh. DeVary // For Educators, Trainers and Leaders // Boston, Information Age Publishing. – 2008. – Vol. 5, iss. 3. – P. 35–44.

9. *Wiedemann, C.* Depletion Design: a Glossary of Network Ecologies / C. Wiedemann, S. Zehle, N. Rossiter. – Institute of Network Cultures, Amsterdam, 2012. – 192 p.

УДК 004.9:17.023.362

Т. С. Жилинская,

*кандидат педагогических наук, доцент,
заведующий кафедрой информационных технологий в культуре
учреждения образования «Белорусский государственный
университет культуры и искусств», Минск, Беларусь;*

Т. В. Бачурина,

*старший преподаватель кафедры информационных технологий
в культуре учреждения образования «Белорусский государственный
университет культуры и искусств», Минск, Беларусь;*

О. М. Кунцевич,

*заместитель декана по воспитательной работе факультета
культурологии и социально-культурной деятельности
учреждения образования «Белорусский государственный
университет культуры и искусств», Минск, Беларусь*

ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА КАК ДРАЙВЕР ТРАНСФОРМАЦИИ ЛИЧНОСТИ

Аннотация. Рассматривается явление цифровой культуры в контексте ее влияния на различные сферы жизни общества, социальные и личностные отношения. Цифровая культура представляется в разных контекстах как набор принципов и компетенций; система ценностей, норм и правил поведения; цифровая этика и цифровая безопасность. Исследованы каналы и механизмы трансформации личности под влиянием цифровой культуры.

Ключевые слова: цифровая культура, трансформация личности, цифровое творчество, цифровая безопасность.