

Аксёнова К. Д., студент 212 группы
дневной формы обучения
Научный руководитель – Рогачёва О. В.,
кандидат педагогических наук, доцент

СУЩНОСТЬ И СПЕЦИФИКА ЦИФРОВОГО ДОСУГА КАК СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНОГО ЯВЛЕНИЯ

Досуг является одним из важнейших факторов нашей жизни, поскольку способствует физическому, эмоциональному, социальному и духовному благополучию человека и позволяет проявлять творческий потенциал, способствует личностной целостности. Но, как и время меняет все на пути, так же и досуг вместе со всем изменяется и развивается. В современном мире большим влиянием на сферу досуга обладают цифровые технологии.

Цифровые технологии проникают во все области жизни, и сфера культуры и досуга не является исключением. В последние годы наблюдается резкий рост использования цифровых решений в организации различных культурных мероприятий, создании и распространении контента. С одной стороны, стоит рассматривать внедрение цифровых технологий, как улучшение качества жизни. Виртуальная реальность, к примеру, помогает уйти от повседневности, узнать и изучить что-то новое. В современном мире через камеру любого смартфона с помощью специального приложения можно прогуляться по музею, рассмотреть, узнать историю любого произведения искусства. Имея при себе гаджет, мы заменяем личных гидов и экскурсоводов. В приложении «Навигатор», включив режим 3D реальности, мы можем прогуляться по улицам Парижа или Сиднея,

насладиться Нью-Йоркским парком, в режиме реального времени увидеть людей, идущих на работу. Дополненная реальность позволяет объединить реальное окружение с виртуальными элементами, создавая новые впечатления для аудитории. Цифровые библиотеки, книги, переведенные в цифровой формат, все это облегчат поиск и изучение материала.

Для специалистов социально-культурной деятельности – это отличная возможность углубляться в историю досуга разного времени, а также сравнивать и привносить новое в свою работу. Важной инновацией именно для специалистов досуговой деятельности можно считать стриминговые платформы, позволяющие реализовывать так называемый дистанционный досуг. К примеру, платформа «Zoom»; благодаря этому приложению вы можете организовывать, планировать, вести встречи любительских объединений, конференции. «Zoom» является так же удобным благодаря голосовому и видео чату, а также трансляции своих мыслей и задумок на экране, видимом каждому участнику конференции и др. Существуют и другие приложения, позволяющие не только обсуждать, но и взаимодействовать, изображать и многое другое на большие аудитории. Имея лишь гаджет, специалисты социально-культурной деятельности могут придумывать, организовывать и реализовывать досуговые программы.

Еще одной сферой, где цифровые технологии демонстрируют свою силу, является создание и распространение контента. Современные писатели, художники и музыканты активно используют цифровые средства для создания, продвижения и продажи своих произведений. Электронные книги, музыкальные альбомы и цифровой видео-контент стали основным способом потребления культурного продукта для широкого круга людей. С нашей точки зрения реклама и продвижение

какого-либо вида услуг в интернете позволят более широко распространить ту или иную услугу. Вместе с тем, при выборе услуги мы часто опираемся на визуально-интерактивных фактор, не углубляясь в суть. Но при этом виртуальное описание не всегда соответствует действительности. Таким образом, мы считаем, что при выборе услуги цифровизация является дополнением, а не приоритетом.

Кроме того, цифровизация сферы культуры способствует развитию индустрии развлечений. Виртуальные развлечения, онлайн-игры и стриминговые платформы предлагают множество возможностей для любителей отдохнуть и развлечься. Создание цифровых культурных и развлекательных продуктов требует совместного участия различных специалистов: разработчиков, дизайнеров, программистов и многих других. Технологические процессы реорганизуют способы, которыми мы проводим свободное время. Насколько мы можем судить, при этом преобразование не всегда дает возможность объективно оценить задумку по быстрому просмотру описание и действие того или иного продукта.

Сегодня цифровой досуг – это неотъемлемая часть современной культуры и общества, представляющая собой разнообразные формы развлечений, доступные благодаря технологиям и цифровым устройствам. Важно рассмотреть его сущность и специфику как социально-культурного явления: доступность и широкий выбор – цифровой досуг предлагает обилие развлекательного контента, игр, стриминговых платформ, социальных сетей и мобильных приложений, которые доступны широкому кругу людей; глобальная связь и виртуальное взаимодействие – цифровой досуг объединяет людей со всего мира, позволяя им общаться, играть и делиться информацией через интернет, открывая новые возможности для социального

взаимодействия; влияние на культурные представления – цифровой досуг формирует новые культурные тенденции и стандарты потребления контента, влияя на наше восприятие развлечений, творчества, общения и образа жизни; цифровые навыки и развитие технологий – участие в цифровом досуге способствует развитию навыков работы с технологиями, повышая цифровую грамотность и адаптивность к постоянным изменениям в сфере информационных технологий; опасности и вызовы – с развитием цифрового досуга возникают новые проблемы, такие как цифровая зависимость, нарушение конфиденциальности данных, распространение негативного контента и т. д., что требует внимательного регулирования и обсуждения. Цифровой досуг становится все более важным элементом социально-культурной среды, изменяя наши взгляды на развлечения, общение, работу и творчество, и формируя новые аспекты нашей повседневной жизни.

Многие исследователи приходят к выводу, что цифровой досуг вытесняет реальный досуг и личное свободное время; приводит к сокращению времени, уделяемому другим видам досуга [1]. К примеру, большинство людей отдадут предпочтение занятиям в своем гаджете, нежели походу в театр. К. Спраклен приходит к выводу о том, что цифровые технологии досуга не способны радикально изменить досуговую жизнь социума; перемены, вызванные новой технологией, не окажутся столь драматичными, а досуговые пространства, досуговые мероприятия, организуемые и проводимые молодыми людьми, не будут кардинально отличаться по логике и содержанию от тех, которые были характерны для более старших поколений [2].

Пусть и с огромными преимуществами цифровых технологий, не следует забывать о значимости сферы культуры и досуга в реальном

мире. Настоящие встречи, живые выступления и непосредственная коммуникация имеют непередаваемое значение для формирования человеческой культуры и личностного развития.

На наш взгляд досуг в интернете увеличивает обособленность людей. Программы в реальном мире позволяют учесть индивидуальные особенности, так же отдельно проработать, или же направить мероприятие на решение определенной проблемы. Тем временем как, цифровой досуг доступен всем, без учета личностей качеств человека. С другой точки зрения, каждому человеку позволено выбрать свой досуг, с учетом предпочитаемых тем. Так же цифровой досуг имеет короткий срок заинтересованности, без ожидания, как в пример реального мира, окончания досуговой программы, если тема не привлекла интерес.

Цифровые технологии в сфере культуры и досуга открывают перед нами неограниченные возможности, предлагая новые способы обмена культурными ценностями и получения удовольствия. Они способствуют расширению доступности, развитию творчества и т. д. Вместе с тем, важно сохранить баланс между цифровыми и реальными форматами, чтобы обеспечить полноценное развитие человеческой культуры и досуга в эпоху цифровой революции. В заключение хочется отметить, что роль цифровых устройств и технологий в досуге изменила то, как люди занимаются досугом. Широкое внедрение цифровых устройств способствовало удобству, доступности и новым формам участия в отдыхе. В этой связи связь между досугом и технологиями сложна и многогранна.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Alowayyed S., Hoekstra A.G., Piontek T. et al. Patterns for high performance multiscale computing // Future Generation Computer Systems. 2019. N° 91 (6). P. 335-346. URL: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0167739X18300669?via%3Dihub> (дата последнего обращения: 24.03.2024).

2. Spracklen K. Digital Leisure, the Internet and Popular Culture. Communities and Identities in a Digital Age. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2015. 228 URL: <https://link.springer.com/book/10.1057/9781137405876> (дата последнего обращения: 24.03.2024).

Акулич А. С., студент 406 группы
дневной формы обучения

Научный руководитель – Наркевич Н. И.,
кандидат искусствоведения, доцент

ЭКФРАСИС КАК ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ПРИЕМ В РОССИЙСКОМ КИНОИСКУССТВЕ

Экфрасис как художественный прием нашел отражение во многих видах искусства. Под экфрасисом понимается описание произведения либо же литературный жанр описания рукотворных предметов, артефактов, произведений искусства. Недостаточное внимание к экфрасису в киноискусстве дает нам основания для его исследования, а