УПРАВЛЕНИЕ КУЛЬТУРЫ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА ЕКАТЕРИНБУРГА

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

«**ЕКАТЕРИНБУРГСКАЯ АКАДЕМИЯ СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА» (институт) (МБОУ ВО ЕАСИ)**

Цифровые технологии в социокультурных практиках территории

Аннотированный библиографический список

(по материалам электронного каталога ЕАСИ и научной электронной библиотеки eLIBRARY)

Екатеринбург
2019

УПРАВЛЕНИЕ КУЛЬТУРЫ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА ЕКАТЕРИНБУРГА

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

«**ЕКАТЕРИНБУРГСКАЯ АКАДЕМИЯ СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА» (институт) (МБОУ ВО ЕАСИ)**

Цифровые технологии в социокультурных практиках территории

Аннотированный библиографический список

(по материалам электронного каталога ЕАСИ и научной электронной библиотеки eLIBRARY)

Екатеринбург

2019

91.9:71.4
Ц75

Ц75 Цифровые технологии в социокультурных практиках территории: аннотированный библиографический список [Текст] : (по материалам электронного каталога ЕАСИ и научной электронной библиотеки eLIBRARY) / сост. Э. Ф. Зинатулина ; ред. С. П. Кожинова. – Екатеринбург : МБОУ ВО ЕАСИ, 2019. – 61 с.

91.9:71.4
© МБОУ ВО ЕАСИ

Содержание

Книги 6

Выпускные квалификационные работы 10

Статьи 11

Раздел 1. Информационная среда города: прошлое, настоящее, будущее 11

Раздел 2. Использование информационных технологий в научных исследованиях, образовании, социокультурных проектах и арт-практиках 17

Раздел 3. Компьютер и визуальная культура дизайна в контексте эстетических, онтологических, аксиологических проблем 30

Раздел 4. Цифровое искусство и его жанры 37

Раздел 5. Медиакультура как особый тип культуры информационного общества 44

Раздел 6. Информационные технологии в сохранении историко-культурного наследия 56

Библиографический список

Книги

1. **Власова, Н. С.** Компьютерная графика. Основы Photoshop [Текст] : практикум / Н. С. Власова ; Упр. культуры Администрации г. Екатеринбурга, Екатеринбург. акад. соврем. искусства (ин-т). – Екатеринбург : Екатеринбург. акад. соврем. искусства, 2012. – 118, [1] с. : цв. ил.

Практикум содержит ряд лабораторных работ по изучению особенностей растровой графики, основных методов создания и редактирования растровых изображений, а также по их художественной обработке. Предназначен для студентов профиля подготовки «Прикладная информатика в социально-культурной сфере» направления подготовки 230700 «Прикладная информатика».

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

2. **Деникин, А. А.** Цифровая фотография и современное искусство [Электронный ресурс] : учебное пособие / А. А. Деникин. – Электрон. дан. – М. : Нестор-История, 2016. – 224 с. – Режим доступа: http://elibrary.ru/download/elibrary_27237508_13313424.pdf.

Книга «Цифровая фотография и современное искусство» рассказывает о самых знаменитых и талантливых фотографах и художниках, об их необычных работах и творческих экспериментах с фото- и компьютерной техникой. Одно из самых заметных направлений в современном искусстве – цифровая фотография – рассматривается автором в социокультурном, философском, эстетическом, феноменологическом контекстах. Книга хорошо иллюстрирована и будет интересна широкому кругу любителей современного искусства, молодым художникам, всем, кто интересуется вопросами современной визуальной цифровой культуры.

3. **Дуарте, Н.** Slide:ology. Искусство создания выдающихся презентаций = Slide:ology. The art and science of creating great presentations [Текст] / Н. Дуарте ; пер. с англ. Е. Смирновой. – М. : Манн, Иванов и Фербер, 2014. – 283, [5] с. : цв. ил.

Книга посвящена развитию навыка визуального мышления. В ней ярко и наглядно преподносятся четко сформулированные и, что самое важное, многократно проверенные в бизнес-процессах принципы выстраивания «умных» презентаций, с использованием как простых стикеров, так и самых современных компьютерных программ.

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

4. **Зеньковский, В. А.** 3D-эффекты при создании презентаций, сайтов и рекламных видеороликов [Текст] / В. А. Зеньковский. – СПб. : БХВ-Петербург, 2011. – 508 с. : ил. + 1 электрон. опт. диск (DVD-ROM). – (Мастер).

Описаны приемы создания 3D-эффектов при подготовке презентаций, оформлении сайтов и интернет-магазинов, а также производстве рекламных видеороликов с использованием популярного у разработчиков программного обеспечения. Рассмотрены основы создания 3D-эффектов в программах Adobe

Photoshop Extended и After Effects на примере версии CS5. Показано создание 3D-эффектов в презентациях PowerPoint 2003/2007/2010 при разработке сайта с помощью Photoshop Extended CS5 и Joomla!, при создании рекламных видеороликов с помощью After Effects CS5, Pinnacle Studio и Anime Studio Pro. Уделено внимание использованию 3D-изображений при оформлении интернет-магазинов, созданных с привлечением компонента VirtueMart, и применению программы Artisteer для создания шаблона с 3D-эффектами для Joomla!. На прилагаемом DVD размещены видеоуроки по материалам глав и цветные иллюстрации из книги.

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

5. **Кораблев, Д. В.** Фотосъемка [Текст] : новый универсальный самоучитель / Д. В. Кораблев. – 8-е изд. – СПб. : Корона-Век, 2011. – 288 с. : ил.

Книга посвящена теории и практике фотосъемки. Автор раскрывает секреты фотоискусства, которые мало зависят от цены на фотоаппарат. Он на примерах демонстрирует, как работают законы композиции и освещенности, как влияет на результат работы фотографа умение учитывать психологию восприятия зрителем изображения вообще и поз и жестов в частности, как работает знаковая система снимка. Это практическое пособие адресовано как любителям, так и фотографам-профессионалам.

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

6. **Крапивенко, А. В.** Технологии мультимедиа и восприятие ощущений [Текст] : учебное пособие / А. В. Крапивенко. – М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012. – 271, [1] с. : ил.

В книге рассмотрены различные аспекты воздействия технологий мультимедиа на восприятие информации органами чувств человека. На основе физиологических, психологических, культурных, физических и информационных концепций объяснены эффекты восприятия, описаны различные способы компьютерного воздействия на ощущения пользователя, даны практические рекомендации для разработчиков систем виртуальной реальности, мультимедиа-приложений и соответствующего периферийного оборудования.

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

7. **Овчинникова, Р. Ю.** Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования [Текст] : учеб. пособие / Р. Ю. Овчинникова ; ред. Л. М. Дмитриева. – М. : ЮНИТИ, 2010. – 239, [1] с. – (Азбука рекламы).

Автор данного пособия строит свою концепцию на основе социокультурного подхода к осмыслению роли дизайна в визуальной рекламе. Учебное пособие дает целостное представление о дизайн-проектировании рекламы. В доступной и наглядной форме излагаются основные аспекты создания визуальной рекламы. Раскрываются приемы и принципы ее образной выразительности, особенности мышления графического дизайнера, этапы проектирования рекламной дизайн-графики, а также методы и критерии оценки оптимальности проектного решения

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

8. **Погорелый, С. Е.** Секреты компьютерного дизайна [Текст] / С. Е. Погорелый. – М. : Эксмо, 2010. – 304 с. : цв. ил. + 1 эл. опт. диск (DVD-ROM).

Автор, известный специалист в области фотомонтажа и компьютерного дизайна, в легкой и доступной форме знакомит читателя с историей появления и становления фотомонтажа как искусства в мире и в нашей стране. На собственных примерах рассказывает обо всех тонкостях создания необычных работ, от замысла до воплощения.

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

9. **Пол, К.** Цифровое искусство [Текст] / К. Пол. – М. : Ад Маргинем Пресс, 2017. – 271, [1] с. : фот. цв.

В книге Кристианы Пол, известного немецко-американского куратора и специалиста в области компьютерного искусства, новых медиа и нет-арта, подробно рассматривается эволюция искусства, основанного на новейших информационных технологиях. Обзор основных вех цифрового искусства и его ведущих представителей дополнен обширным справочным аппаратом.

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

10. **Розенсон, И. А.** Основы теории дизайна [Текст] : учебник / И. А. Розенсон. – СПб. : Питер, 2010. – 218, [1] с.

В учебнике освещаются теоретические вопросы дизайна. Особый акцент ставится на подготовке сознания студентов к творчеству в электронной среде. Книга помогает познать логику развития профессии, почувствовать сложность отношений дизайнера с обществом и миром, понять причинно-следственную связь принятия тех или иных дизайнерских решений.

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

11. **Рэнд, П.** Дизайн: форма и хаос = Design form and chaos [Текст] / П. Рэнд ; [пер. с англ. И. Форонова]. – М. : Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2013. – 237, [1] с. : ил., цв. ил., факс.

В книге автор рассказывает о положении современного дизайна, рассуждает о специфике творческой деятельности и той профессиональной страсти, благодаря которой рождается хороший дизайн. Свои тезисы автор иллюстрирует собственными работами, а также произведениями художников и дизайнеров, творчеством которых восхищается. Кроме того, Рэнд рассматривает такие темы как: ценностные основы эстетических суждений, значение мышления в создании дизайна, взаимоотношения дизайнера и клиента, роль и место маркетинговых исследований, использование компьютерных технологий, работа с типографикой и особенности книжного оформления.

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

12. **Рябко, Б. Я.** Криптографические методы защиты информации [Текст] : учеб. пособие / Б. Я. Рябко, А. Н. Фионов. – 2-е изд., стереотип. – М. : Горячая линия-Телеком, 2014. – 229 с. : табл. – (Учебное пособие для вузов).

Изложены основные подходы и методы современной криптографии для решения задач, возникающих при обработке, хранении и передаче информации. Основное внимание уделено новым направлениям криптографии, связанным с обеспечением конфиденциальности взаимодействий пользователей компьютеров и компьютерных сетей. Рассмотрены основные шифры с открытыми ключами, методы цифровой подписи, основные криптографические протоколы, блоковые и потоковые шифры, криптографические хеш-функции, а также редко встречающиеся в литературе вопросы о конструкции доказуемо невскрываемых криптосистем и криптографии на эллиптических кривых. Подробно описаны алгоритмы, лежащие в основе криптографических отечественных и международных стандартов.

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

13. **Технологии** в фокусе искусства: очарование и вызов = Art of focus for technologies: charm and challenge [Текст] : спец. проект Урал. Междунар. выставки и форума промышленности и инноваций Иннопром-2011 / Мин-во культуры Рос. Федерации, Урал. филиал Гос. центра соврем. искусства ; куратор К. Федорова. – Екатеринбург : [б. и.], 2011. – 79, [1] с. : цв. ил.

В книге представлены материалы специального проекта Уральской международной выставки и форума промышленности и инноваций Иннопром-2011, которая проходила в Екатеринбурге.

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

14. **Тимофеев, С. М.** 3ds Max 2011 [Текст] : [наиболее полное руководство] / С. М. Тимофеев. – СПб. : БХВ-Петербург, 2010. – 495 с. : ил. + 1 эл. опт. диск (CD-ROM). – (В подлиннике).

Руководство по созданию трехмерных объектов при помощи популярного графического редактора 3ds Max 2011 позволит каждому, кто занимается трехмерной графикой, воплотить свои идеи в качественных 3D-проектах. Рассматривается моделирование с помощью геометрических объектов и сплайнов, применение материалов, обработка сложных текстур, визуализация и анимация объектов, создание трехмерных сцен, использование эффектов, рендеринг и визуализация изображений с приложением mental ray, технология использования множества эффектов, а также способы межфайловой интеграции проектов.

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

15. **Фельке-Моррис, Т.** Большая книга веб-дизайна = Web development & design foundation with HTML 5 [Текст] : [пер. с англ.] / Т. Фельке-Моррис. – М. : Эксмо, 2012. – 605, [2] с. : ил. – (Мировой компьютерный бестселлер).

В издании рассматривается современный мир Всемирной паутины, раскрываются приемы подготовки успешных и доступных веб-сайтов, описывается верстка на языке HTML5 с использованием всех новых элементов стандарта, также приводятся каскадные таблицы стилей (CSS).

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

16. **Эйри, Д.** Логотип и фирменный стиль = Logo design love: a Guide to Creating Iconic Brand Identities [Текст] : руководство дизайнера / Д. Эйри ; [пер. с англ. В. Шрага]. – СПб. : Питер, 2013. – 202, [1] с. : ил.

Данная книга – полноценное руководство для дизайнеров (и их клиентов), которые хотят решить такую задачу как разработка корпоративного стиля. Автор не просто рассказывает о технологии разработки логотипа и фирменного стиля, но и использует в своей книге работы известных дизайнеров, которые объясняют, как важно продумывать систему графической идентификации бренда, как создавать уникальные, знаковые логотипы, как взаимодействовать с клиентами.

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

Выпускные квалификационные работы

1. **Киприянова, А. В.** Мультимедийная поддержка инклюзивного спектакля творческого союза «СоБытие» [Текст] : Вып. квалификац. работа : Направление 09.03.03 Прикладная информатика (ФГОС ВО – 2015) / А. В. Киприянова ; рук. работы Д. С. Перевалов ; конс. Л. В. Быкова ; нормоконтролер М. В. Казачихина ; Упр. культуры Администрации г. Екатеринбурга, Екатеринбург. акад. соврем. искусства (ин-т), Каф. приклад. информатики. – Екатеринбург : Екатеринбург. акад. соврем. искусства, 2017. – 55 с. : фот. цв.

Автор работы анализирует специфику использования мультимедиа-технологий в современных спектаклях. В практической части предлагается разработанная концепция заставок и каркасов объектов сцен для инклюзивного спектакля творческого союза «СоБытие» (г. Екатеринбург).

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

2. **Ширан, М. В.** Электронные шаблоны Unreal Engine для создания проектов цифрового искусства [Текст] : Вып. квалификац. работа : Направление 09.03.03 Прикладная информатика (ФГОС ВО – 2015) / М. В. Ширан ; рук. работы Д. С. Перевалов ; конс. Л. В. Быкова ; нормоконтролер М. В. Казачихина ; Упр. культуры Администрации г. Екатеринбурга, Екатеринбург. акад. соврем. искусства (ин-т), Каф. приклад. информатики. – Екатеринбург : Екатеринбург. акад. соврем. искусства, 2017. – 75 с. : фот. цв.

В работе автор изучает теоретические основы создания проектов цифрового искусства, анализирует исходную информацию для создания электронных шаблонов, делает обзор программных приложений, необходимых для создания проектов цифрового искусства. В практической части предлагаются различные электронные шаблоны и рекомендации по эксплуатации разработанных проектов.

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

Статьи

Раздел 1. Информационная среда города: прошлое, настоящее, будущее

1. Авербах, М. Я. Зарубежный опыт привлечения общественности к решению проблемы загрязнения визуального пространства города [Электронный ресурс] / М. Я. Авербах // Актуальные научные исследования в современном мире. – 2017. – № 3-5 (23). – С. 5-13. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=28982872

В статье актуализируется проблема визуального загрязнения городского пространства – заполнения его рекламными и информационными сообщениями. Приведен анализ современных научных исследований, посвященных «взаимоотношению» между архитектурным образом застройки улиц и образом коммерческим, рекламным. Рассматриваются механизмы и инструменты оценки эстетических качеств визуальной среды. Акцентируется внимание на необходимости привлечения горожан к формированию общественного мнения и сбору факторного багажа с целью разработки правил, регулирующих размещение коммерческих знаков в городе.

2. **Аргунова, М. В.** Модель «умного» города как проявление нового технологического уклада [Электронный ресурс] / М. В. Аргунова // Наука и школа. – 2016. – № 3. – С. 14-23. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=27322037

Рассмотрена концепция «умного» города – обеспечение современного качества жизни за счет применения инновационных технологий, которые предусматривают экономичное и экологичное использование городских систем жизнедеятельности. Модель «умного города» («умная экономика», «умная мобильность», «умные люди», «умная окружающая среда», «умное проживание», «умное управление») отражает особенности нового шестого технологического уклада, основанного на НБИК-конвергенции, где Н – это нано, Б – био, И – информационные, К – когнитивные технологии. Обсуждаются специалисты и их компетенции, которые потребуются умным городам. В целях профориентационной работы со старшеклассниками подготовлена учебно-методическая разработка (ролевая игра) «Экологичный умный город – город будущего».

3. **Балюшина, Ю. Л.** Проблема деградации личности под влиянием городского пространства (социально-философский аспект) [Электронный ресурс] / Ю. Л. Балюшина // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – 2017. – № 8 (82). – С. 40-43. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=29426283

В работе рассматриваются факторы городской среды в аспекте их негативного влияния на развитие личности человека. С применением диалектического и системного методов автор показывает, что городское пространство, несмотря на массу предоставляемых им возможностей, оказывает губительное воздействие на личность человека. К числу основных факторов негативного влияния отнесены: специфика образовательного пространства, идеология потребительства, массификация, высокий уровень «информационного шума», темп городской жизни, специфика трудовой деятельности, избыток социальных ролей личности, внешний облик города.

4. **Барковская, А. Ю.** Стресс-факторы в социокультурном пространстве современного большого города [Электронный ресурс] / А. Ю. Барковская, М. П. Назарова // Известия Волгоградского государственного технического университета. Серия: Проблемы социально-гуманитарного знания. – 2014. – Т. 16. – № 5 (132). – С. 37-42. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=21976159

В статье описаны симптомы и проявления стресса, который характерен для жителей крупного города, – синдрома большого города. На основе междисциплинарного анализа выделены стрессогенные факторы в социокультурном пространстве большого города: высокая плотность городского населения, уплотнение информационной среды, архитектурное пространство города, транспорт, изменение биоритмов, экологические стрессоры, шум, городской климат.

5. **Беляева, В. А.** Информационное пространство города сквозь призму вывески [Электронный ресурс] / В. А. Беляева // Языки и литература в поликультурном пространстве. – 2015. – № 1. – С. 9-16. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=24432799

В статье представлены уровни информационного пространства городской среды, которые непосредственно связаны с коммуникативной и ментальной составляющей. Рассматривается проблема «англизации» русского языка на материале рекламы и вывески. Тем самым сквозь призму вывески формируется представление о языке города, социальном статусе граждан и, возможно, о нации в целом.

6. **Воробьева, И. В.** Социальный серфинг: специфика ценностных ориентаций молодежи в современном обществе [Электронный ресурс] / И. В. Воробьева, О. В. Кружкова, И. А. Симонова // Педагогическое образование в России. – 2015. – № 5. – С. 45-50. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=23599991

Описывается новое для российского общества, весьма распространенное в молодежной среде явление социального серфинга, выражающегося в поверхностности и множественности идентификации представителей молодежи с социальными сообществами. Изложены результаты проведенного исследования особенностей ценностных ориентаций представителей молодежи (568 респондентов) с применением ценностного опросника Ш. Шварца. Обнаружено, что у большей части респондентов наблюдается существенное рассогласование между

декларируемыми и реальными, являющимися регуляторами индивидуального поведения, ценностями. Подобное рассогласование вызвано актуальной потребностью в безопасности среди многообразия социальных сообществ и отсутствием глубокой личностной включенности человека в социальное взаимодействие, ориентацией на множественность, но поверхностность коммуникаций.

7. **Голоухова, Д. В.** Трансформации городского пространства в информационную эпоху: возможности теории М. Кастельса для городского управления [Электронный ресурс] / Д. В. Голоухова // Поиск: Политика. Обществоведение. Искусство. Социология. Культура. – 2017. – № 1 (60). – С. 60-73. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=29900373

Статья посвящена вопросам трансформации городского пространства в условиях формирования сетевого общества. Через призму теории М. Кастельса автор анализирует структурные изменения городской среды, вызванные цифровой революцией и переходом к информационной эпохе. К ним относятся растущая урбанизация; появление новых городских форм метропольных регионов; развитие «фьюжн-пространств»; растущая полиэтничность; появление закрытых кварталов, связанное с коммуникационными разрывами между индивидами и культурами; проблемы включенности городов в глобальные сети; новые городские движения. Эти изменения М. Кастельс описывает тремя фундаментальными оппозициями: противоречие индивидуального и общего; противостояние локального и глобального; взаимоотношение между пространством потоков и пространством мест. Трансформирующиеся городские пространственные структуры и городские процессы приводят к необходимости развития адекватной городской политики, которая связывала бы воедино городское планирование, архитектуру и городской дизайн. Каждый из этих элементов играет важную роль в адаптации городов к условиям сетевого общества. Городское планирование обеспечивает способность метропольного региона функционировать внутри пространства потоков, связывая глобальное и локальное, вплетая пространств потоков в пространство мест.

8. **Кириллина, Н. В.** Право на город: репрезентация и воспроизведение данных в городской информационной среде [Электронный ресурс]/ Н. В. Кириллина // Коммуникология. - 2018. - Т. 6. - № 2. - С. 116-123. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=32837804

В статье рассматривается влияние цифровых технологий и мультимедиа на формирование и развитие социального пространства современного города. Цифровое воспроизведение информации, полиреферентность современных информационных систем оказывают безусловное влияние на формирование городской среды и предопределяют её восприятие социальными акторами – горожанами и внешней аудиторией. В контексте подхода, предложенного А. Лефевром («право на город»), информация и доступ к ней трактуется как имманентное жизни современного цивилизованного города и неотъемлемое право проживающих в нем и находящихся

на его территории граждан. Ставится вопрос о распределении ролей в коммуникатив-ной цепи, формирующей городское пространство, и роли технико-технологических медиаторов в этом процессе: поисковых систем, мобильных операторов, городских информационных ресурсов и баз данных.

9. **Масланов Е. В.** Цифровизация и развитие информационно-коммуникационных технологий: новые вызовы или обострение старых проблем? [Электронный ресурс] / Е. В. Масланов // The Digital Scholar: лаборатория философа. - 2019. - Т. 2. - № 1. - С. 6-21. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=37181715

Данное исследование посвящено анализу влияния цифровых и новых информационно-коммуникационных технологий на трансформацию идентичности человека, на городскую жизнь, социально-политическую и научную деятельность. На основе применения сравнительного метода при анализе новых цифровых и информационно-коммуникационных технологий делается вывод о том, что их использование приводит как к положительным, так и отрицательным последствиям. В первом случае технологии создают новые возможности для формирования идентичностей, большего включения населения в городскую жизнь, формирования новых социально-политических и научных практик. Во втором случае формирование новых техно-цифровых идентичностей приводит к экзистенциальным кризисам и дегуманизации человека; новые практики поиска информации и использования социальных сетей служат формированию информационного кокона и авторитарных режимов, а научное знание перестает быть подконтрольным человеку и его разуму.

8. **Скавронская, И.** Мировые и глобальные города: сходства и различия [Электронный ресурс] / И. Скавронская // Схід. – 2014. – № 4 (130). – С. 61-65. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=22514910

Статья посвящена проблеме определения сходств и различий между мировыми и глобальными городами в современной экономической среде. Объяснена необходимость теоретической интерпретации терминов «мировой» и «глобальный» город. Выявлено, что глобальные города играют большую роль по сравнению с мировыми городами благодаря ряду особенностей (стремительному развитию финансового сектора, сектора услуг и индустрии развлечений, инновациям и информационным технологиям).

9. **Тетиор, А. Н.** Города будущего: экосити вместо эпатирующей среды [Электронный ресурс] / А. Н. Тетиор // Евразийский союз ученых. – 2017. – № 11-1 (44). – С. 12-18. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=32248840

Информационное пространство заполнено необычными проектами городов и зданий будущего и изображениями уже построенных гигантских зданий, словно соревнующихся в эпатаже читателей. Полет фантазии авторов ограничен; они соревнуются в создании необычной для человека и неприемлемой для него среды

жизни: среди решений – гигантизм сооружений, их произвольные формы, статически неприемлемые наклонные и нависающие здания, густые надземные транспортные коммуникации, и пр. «Города будущего» посягают на жизненное пространство жителей. Это пространство будущего отличается крайним убожеством. Здоровая среда жизни, экологическая инфраструктура города, сенсорная экологичность и экологическая красота, экологическое равновесие не являются самыми важными качествами города. Такая среда обитания неприемлема для человека. Реальным направлением создания городов будущего – экосити – должна быть всеобъемлющая экологизация мышления и деятельности специалистов и жителей, экологическое совершенствование городской среды, экологическая реконструкция городов и экологическая реставрация нарушенных ландшафтов.

10. **Храпылина, Л. П.** Пути повышения результативности мер по развитию инклюзивной среды в интересах инвалидов [Электронный ресурс] / Л. П. Храпылина, Э. В. Исаков, А. С. Винокуров, Д. В. Стороженко, М. А. Шургая // Вестник Всероссийского общества специалистов по медико-социальной экспертизе, реабилитации и реабилитационной индустрии. – 2016. – № 1. – С. 18-24. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=27294783

В работе рассмотрены основные положения проекта «О стратегии развития города Москвы на период до 2025 года» и ряда госпрограмм по направлениям, которые затрагивают вопросы развития инклюзивной среды. Представлены ключевые аспекты, разработанной автором целевой программы «Инклюзивная среда города Москвы». В основе данной программы лежит понимание того, что создание инклюзивной среды непосредственно связано с осознанием и принятием интеграционных процессов во всех сферах жизнедеятельности каждого гражданина, в том числе инвалидов, при активной информационной поддержке и создании доступной информационно-коммуникативной среды. Создание инклюзивной среды рассматривается как платформа для решения задач более высокого уровня – модернизации экономики и общественных отношений, обеспечения конституционных прав граждан и высвобождения ресурсов для личностного развития без ограничений в показателях состояния здоровья.

11. **Чернышева, Е. А.** Интегрированная информационная среда как фактор инновационного развития малых городов [Электронный ресурс] / Е. А. Чернышева // Глобальный научный потенциал. – 2017. – № 9 (78). – С. 132-134. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=30267702

Основная проблема малых городов – низкий уровень образования населения, мешающий их инновационному развитию – может быть решена созданием единой информационной среды как условия для повышения квалификации населения, развития малого и среднего бизнеса.

12. **Шаповалова, Г. М.** Стратегия национальной безопасности Российской Федерации: цифровая культура как новый культурный феномен в предотвращении

информационных вызовов и угроз [Электронный ресурс] / Г. М. Шаповалова // Территория новых возможностей. Вестник Владивостокского государственного университета экономики и сервиса. – 2017. – Т. 9. – № 1 (36). – С. 101-107. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=28869212

Рассматривается проблема национальной безопасности как одна из стратегических целей и задач государства. В декабре 2015 г. под № 683 в целях эффективного комплексного решения проблем Президентом утверждается Стратегия национальной безопасности, в которой подчеркивается, что наиболее опасным вызовам и угрозам в современном мире подвергается сфера культуры. Культура во всем многообразии ее форм способна оказывать кардинальное положительное или отрицательное влияние как на общество, так и на отдельно взятую личность. Опасность для общества скрывается в попытках разрушения традиционных российских духовно-нравственных ценностей, а также воздействии на сознание людей и манипулировании им через информационную среду глобальной сети Интернет, социальные сети, мобильную связь, что, в свою очередь, может создавать прямую или косвенную возможность нанесения ущерба национальным интересам государства. Для решения данной проблемы предлагается рассмотреть возможность использования современных информационных технологий, которые способны благодаря новой форме «цифровой культуры», «цифрового культурного наследия» противостоять информационным вызовам и угрозам, оказывать содействие в подавлении гуманитарного кризиса через повышение интеллектуального и культурного уровня общества.

13. **Шилехина, М. С.** Культурное пространство города как его идентификационное лицо: сущность и формирование [Электронный ресурс] / М. С. Шилехина // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. – 2017. – № 3 (77). – С. 52-62. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=29896457

.

В статье рассматривается возможность идентификации города в качестве одного из самых современных и актуальных направлений в исследовании культурного пространства города. Территориальный брендинг на протяжении нескольких лет остается темой, которую обсуждают лишь в рамках отдельных панелей и дискуссий экономических, урбанистических и туристических форумов. Вместе с тем, за последние годы, помимо моды на публичные обсуждения, появились специализированные учебные программы в вузах, живые проекты, первые бренд-менеджеры и реальные успешные практики бренд-продвижения городов. Современные тенденции показывают, что города, обладающие собственной идентичностью, становятся более успешными и выигрывают в конкурентной борьбе за человеческие, информационные и экономические ресурсы. Формирование идентичности города является сложным и междисциплинарным процессом; исследуя городскую среду, невозможно не учитывать весь комплекс, который формирует данную среду.

14. **Шутова, А. С.** Общественные пространства как составляющая часть концептуальной модели современного города (на примере г. Хабаровска) [Электронный

ресурс] / А. С. Шутова, А. П. Иванова // Новые идеи нового века: материалы Международной научной конференции ФАД ТОГУ. – 2014. – Т. 2. – С. 274-279. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=21502095

.

Возможный потенциал «Креативной урбанистики» г. Хабаровска. «Город для жизни» и новые ценности постиндустриального «информационного» общества: экологическая безопасность, устойчивое развитие, здоровый образ жизни, гражданская активность. Актуализируется идея общественных пространств, как места неформальных коммуникаций. Расширение «зоны комфорта» от приватного к общегородскому пространству. Проблема формирования городской среды для пешеходов и горожан на основе идей «новой урбанистики». В первой части статьи дается обзор удачных реконструкций общественных пространств. Во второй части произведен анализ городских пространств города Хабаровск. Выявлены возможности для потенциального развития пешеходных зон, формирования «третьих мест».

Раздел 2. Использование информационных технологий в научных исследованиях, образовании, социокультурных проектах и арт-практиках

15. **Банных, Г. А.** Использование интернет-технологий в университетском образовании: информационная компетентность и возможности ее формирования у студентов и преподавателей [Электронный ресурс] / Г. А. Банных // Вестник Томского государственного университета. Философия. Социология. Политология. – 2016. – № 1 (33). – С. 15-33. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=25948703

Рассматриваются теоретические и практические вопросы изменений в высшем образовании, вызванных «цифровыми» технологиями и обусловивших новые требования к образовательному процессу в современном вузе. Опираясь на результаты собственного исследования в вузах Свердловской области, автор определяет степень использования и влияния интернет-технологий в образовательном процессе в вузе на возможности формирования информационной компетентности студентов и преподавателей.

16. **Басалаева, О. Г.** Особенности взаимосвязи интеллектуальной культуры, искусственного интеллекта и творческого процесса [Электронный ресурс] / О. Г. Басалаева // Вестник Кемеровского государственного университета культуры и искусств. – 2017. – № 40. – С. 140-145. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=29986862

Статья посвящена социально-культурной проблеме взаимосвязи технологического конструирования искусственного бытия и творческого выражения в нем собственно человеческого. В предлагаемой статье акцент сделан на

выявлении социокультурных и информационных составляющих, заложенных в интеллектуальной культуре, которая фиксирует в определенной степени искусственный характер человеческого мышления. Выявлены особенности влияния искусственного интеллекта на культуру и творческий потенциал человека, а также предпринята попытка обозначить проблемы корреляции когнитивных характеристик и человеческого переживания, возможности моделирования эмоций в искусственных интеллектуальных системах, результирующие их технологические и социокультурные проекции. Наметившиеся тенденции в исследовании искусственного лежат в русле понимания того обстоятельства, что креативно-эвристический потенциал искусственного интеллекта определяет степень развития интеллектуальной культуры и творческого процесса, инициируя качественные изменения культуры в целом.

17. **Бобровская, М. А.** Новые информационные технологии в современной сценографии [Электронный ресурс] / М. А. Бобровская, Д. В. Галкин, В. С. Самеева // Гуманитарная информатика. – 2013. – № 7. – С. 93-105. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=19120202

Анализируется применение информационных технологий в театральной сценографии. Авторы исходят из историко-культурной перспективы, в которой инструменты сценографии определяются общим контекстом общественной и культурной динамики. Рассматриваются различные методы и примеры использования современных технологий в практике театрального искусства, включая их место среди традиционных приемов сценографии и оценку возможностей художественной выразительности.

18. **Буторина, Н. И.** Информационные технологии в музыкально-художественном образовании: результаты исследования [Электронный ресурс] / Н. И. Буторина // Знание. – 2017. – № 1-3 (41). – С. 25-30. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=28090662

Настоящая работа посвящена результатам научного исследования коллектива кафедры музыкально-компьютерных технологий, кино и телевидения по внедрению информационных технологий в организации музыкально-художественного образования разного типа и уровня.

19. **Галкин, Д. В.** Возможности систем генерации речи для обработки естественного языка и развития взаимодействия «человек – машина» [Электронный ресурс] / Д. В. Галкин, Е. В. Кондрушина, К. С. Шиляев // Гуманитарная информатика. – 2013. – № 7. – С. 56-65. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=19120198

Представлен обзор современного состояния проблемы компьютерной генерации речи в теоретическом и прикладном аспектах. На основе концепции вопросно-ответных систем рассмотрены пути развития взаимодействия «человек – компьютер», предложена модель компьютерной системы, предоставляющей человеку наиболее полный опыт интеракции.

20. **Галкин, Д. В.** Живое из неживого: философско-методологические проблемы искусственной жизни [Электронный ресурс] / Д. В. Галкин // Вестник Томского государственного университета. Философия. Социология. Политология. – 2011. – № 2. – С. 20-33. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=16493769

Дан анализ ключевых тезисов, раскрывающих, с точки зрения автора, исторические и концептуальные основания трактовки «искусственной жизни» в контексте гносеологической и онтологической проблематики. Тезисы затрагивают такие аспекты искусственной жизни, как адаптивное поведение, знаковое моделирование живого, гипертворчество и эволюция, структурная автономия, искусственный интеллект, техно-биологический симбиоз. По совокупности эти тезисы можно рассматривать как набор избыточных критериев искусственной жизни или ее «сильное» понятие. Искусственная жизнь рассматривается не только как познавательная модель, но и как метод интервенции в биосферу. Автор предлагает философский креационизм как оригинальную философию искусственной жизни.

21. **Галкин, Д. В.** Искусственная жизнь: наука и компьютерные технологии в современном искусстве [Электронный ресурс] / Д. В. Галкин // Вестник Томского государственного университета. – 2011. – № 350. – С. 74-79. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=16754518

Статья посвящена анализу художественных практик современного искусства, которые возникают на пересечении науки, компьютерных технологий и художественного творчества. Автор рассматривает восприятие художниками идей и методологии искусственной жизни на примере творчества У. Лейтема и К. Симса. Обсуждаются различные направления художественных экспериментов на основе технологий искусственной жизни.

22. **Галкин, Д. В.** Основания социальной робототехники в контексте социально-гуманитарных исследований [Электронный ресурс] / Д. В. Галкин // Вестник Омского университета. – 2014. – № 2 (72). – С. 167-177. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=21594959

.

Представлены результаты исследовательского проекта, посвященного определению теоретических оснований социальной робототехники в социальных и гуманитарных науках. Предлагается рассматривать базовые принципы цифровой культуры – технологический императив, власть автоматов, технологический антроподефицит и синдром Преображенского – в качестве оснований социальной робототехники. Автор также обращается к проблематике культурного и технологического детерминизма, искусственного интеллекта, этике и различным аспектам социального взаимодействия роботов и людей. Высказывается необходимость обращения к социально-критическим дискурсам.

23. **Галкин, Д. В.** Социальная робототехника в перспективе визионерских исследований [Электронный ресурс] / Д. В. Галкин, Х. В. Теплякова // Гуманитарная информатика. – 2014. – № 8. – С. 6-16. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=21623869

Статья посвящена проблематике изучения визионерских концепций технологического развития с позиций современных исследований науки и технологий (STS). Авторы обращаются к технологиям социальной робототехники как визионерским конструктам, которые напрямую влияют на исследования и разработки в этой области.

24. **Гирфанова, О. В.** Музыка в эпоху цифровых технологий [Электронный ресурс] / О. В. Гирфанова // Научное обозрение. Международный научно-практический журнал. - 2018. - № 1. - С. 4-9. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=32475532

Музыка, как и наука, является неотъемлемой частью жизни каждого человека. И техника, и искусство находятся в непрерывном развитии, в связи с чем, их взаимовлияние всегда динамично. Автор статьи пытается выяснить, в чем именно заключаются особенности влияния новых технологий на музыкальное творчество сегодня, выявить специфику их взаимодействия.

25. **Гнатышина, Е. В.** Цифровизация и формирование цифровой культуры: социальные и образовательные аспекты [Электронный ресурс] / Е. В. Гнатышина, А. А. Саламатов // Вестник Челябинского государственного педагогического университета. – 2017. – № 8. – С. 19-24. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=30611399

В статье проанализирована современная ситуация цифровизации всех сфер человеческой жизни, рассмотрены характеристики и особенности перехода к цифровой культуре, представлены основные уровни рассмотрения понятия «цифровая культура», дана трактовка понятия «цифровая культура педагога» и обозначены основные векторы формирования исследуемого вида культуры.

26. **Горбунова, И. Б.** Информационная образовательная среда как ресурс формирования информационной культуры участников образовательного процесса в Школе цифрового века [Электронный ресурс] / И. Б. Горбунова, И. О. Товпич // Теория и практика общественного развития. – 2015. – № 7. – С. 192-196. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=23605569

.

Высокотехнологичная информационная образовательная среда требует поиска новых подходов и принципиально новых систем обучения в Школе цифрового века. В статье рассмотрены пути формирования информационной культуры участников образовательного процесса в Школе цифрового века с углубленным

изучением предметов музыкального цикла, основанные на использовании информационной образовательной среды и музыкально-компьютерных технологий.

27. **Горбунова, И. Б.** Модель комплексной системы музыкального образования, нацеленной на трансляцию традиционной культуры в органичном сочетании с высокохудожественными образцами современной музыки в условиях функционирования цифровой образовательной среды [Электронный ресурс] / И. Б. Горбунова, К. Ю. Плотников // Мир науки, культуры, образования. – 2017. – № 5 (66). – С. 231-236. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=30468870

Русский мир, традиционные ценности общества переживают момент обостряющегося противостояния деструктивным влияниям и тенденциям, разрушительно действующим на отдельную личность, на саму государственность. Один из путей решения этих проблем авторы видят в музыкальном образовании, опирающемся на лучшие традиции русской многонациональной культуры и на высокохудожественные образцы современной музыки. Представляемая модель такой системы характеризуется как комплексная, поскольку реализуема в направлениях образования общего основного (и начального) и дополнительного, инклюзивного, профессионального педагогического, профессионального музыкального, непрерывного. В основании механизма реализации образовательного процесса в условиях цифровой образовательной среды рассматривается творческий потенциал, который способен раскрыть в себе человек, с одной стороны, грамотно используя возможности ИКТ и музыкально-компьютерных технологий (МКТ), с другой стороны, нейтрализуя образовательные риски стихийного потребления продуктов этих технологий.

28. **Горбунова, И. Б.** Музыкально-компьютерные технологии как основа новых самостоятельных образовательных направлений [Электронный ресурс] / И. Б. Горбунова, Е. В. Орлова // Мир науки, культуры, образования. - 2018. - № 2 (69). - С. 307-308. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=34904400

Современный период утверждения цифровой эры земной цивилизации, а вместе с тем смены возможностей и средств обучения искусству обусловил кардинальные перемены в художественной сфере: возникли понятия «цифровые искусства», «медиатехнологии», «медиамузыка», «цифровые медиа» и многие другие. Статья посвящена рассмотрению вопросов необходимости введения соответствующих самостоятельных образовательных стандартов, профессиональных и предпрофессиональных дисциплин.

29. **Гордиенко, Т. П.** Классификация информационно-коммуникационных технологий в образовании [Электронный ресурс] / Т. П. Гордиенко, О. Ю. Смирнова // Проблемы современного педагогического образования. – 2017. – № 55-1. – С. 130-140. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=29675717

В статье рассмотрены информационно-коммуникационные технологии в образовательном процессе высшей школы. Приведены: классификация образовательных средств информационно-коммуникационных технологий, компьютерных программ и обучающих систем, группы электронных учебников и учебно-методических пособий, дидактические требования к образовательным технологиям, актуальные направления применения ИКТ в учебном процессе.

30. **Дементьева, Н. Н.** Использование возможностей информационных и педагогических технологий в инклюзивном образовании [Электронный ресурс] / Н. Н. Дементьева // Электронное обучение в непрерывном образовании. – 2016. – № 1 (3). – С. 510-515. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=26111611

В статье рассматриваются особенности использования информационных и педагогических технологий в системе инклюзивного, среднего и высшего профессионального образования.

31. **Дмитриева, Л. М.** Роль современных информационных технологий в трансформации человека как субъекта социокультурных взаимодействий [Электронный ресурс] / Л. М. Дмитриева, С. А. Шушарин // Вестник Омского университета. – 2014. – № 3 (73). – С. 70-71. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=22294382

Анализируется влияние, оказываемое современными информационными технологиями на общество и на человека как его субъекта. В частности, рассматривается трансформация времени и пространства, происходящая под воздействием иллюзий, продуцируемых рекламой, СМИ и сетью Интернет. Также характеризуется имеющая место в результате описываемых процессов коренная перестройка внутреннего мира человека и его отношения к обществу, в котором он существует, выражающаяся в изменении форм и способов взаимодействия людей друг с другом.

32. **Елькина, Е. Е.** Цифровая культура как область междисциплинарных исследований: методологические подходы и тенденции развития [Электронный ресурс] / Е. Е. Елькина // International Journal of Open Information Technologies. - 2018. - Т. 6. - № 12. -С. 67-78. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=36541874

В статье осуществлен анализ тенденций и направлений развития цифровой культуры как области междисциплинарных исследований, представляющих конвергенцию информационных технологий и социальногуманитарного знания. Рассматриваются основные методологические подходы к исследованию цифровой культуры, ее структурных компонентов и концептуальных моделей. С позиций критического анализа в статье рассматриваются различные варианты технократического подхода к исследованию цифровой культуры в историко-социологических концепциях, движении трансгуманизма, в футурологических проектах отечественных и зарубежных авторов. Отличительной особенностью технократических концепций цифровой культуры является отождествление

понятия цифровой культуры с культурой как целым, отказ от рефлексии моделей будущего общественного устройства и трансформации природы человека. Гуманитарный дискурс цифровой культуры сосредоточен на мировоззренческих и онтологических вопросах культурной динамики; синергийно-герменевтическом анализе основных концептуальных моделей дигитализации человека и культуры в современном обществе; новых формах интеграции традиционной культуры и цифровой: в сфере образования, в науке, в искусстве. В статье определены наиболее перспективные направления исследований моделей и практик цифровой культуры, в частности, контекстно-эпистемологический подход в гуманитарной информатике (Digital Humanities); культурно-архивный подход в практике сохранения и представления музейных коллекций и библиотечных фондов (архивирование культурного наследия, виртуальные музеи); направление Art-&-Science в системе высшего образования.

33. **Задумина, О. С.** Экспонирование цифровых копий в музее [Электронный ресурс] / О. С. Задумина // Молодежный вестник Санкт-Петербургского государственного института культуры. - 2018. - № 1 (9). - С. 102-104. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=36311465

В наше время музеи все чаще прибегают к цифровому копированию для сохранения и воспроизведения культурных ценностей. Мультимедийные репродукции значительно расширяют экспозиционные возможности. В статье рассмотрены особенности цифровых объектов, а также музейные и выставочные проекты, в которых цифровые копии представлены как художественные или технические памятники.

34. **Зябрева, В. С.** О цифровой грамотности, ее значении и развитии (по материалам Д. А. Дж. Белшау) [Электронный ресурс] / В. С. Зябрева // Актуальные проблемы психологического знания. – 2017. – № 2 (43). – С. 100-106. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=30495522

В статье проведен обзор материалов докторской диссертации Дугласа А. Дж. Белшау. Представлена его социально-психологическая характеристика цифровой грамотности, рассмотрены ее уровни. Подход Белшау к цифровой грамотности раскрывается посредством возможности критически оценить информацию, ежедневно получаемую через различные носители информации. Грамотный носитель в состоянии читать, анализировать и интерпретировать сообщения, независимо от того, содержит ли оно развлекательную или образовательную информацию. Наряду с этим анализируется роль цифровой грамотности в социально-экономической политике различных стран мира.

35. **Ильинец, Д. В.** Роль библиотек в формировании цифровой культуры [Электронный ресурс] / Д. В. Ильинец // Формирование электронной культуры в процессе непрерывного образования: проблемы и перспективы : сб. науч. трудов участников

Ежегод. Междунар. междисциплинар. конф. (Санкт-Петербург, 15 апреля 2016 г.). – СПб., 2016. – С. 112-116. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=26333056

В статье рассмотрена роль публичных и вузовских библиотек в формировании цифровой культуры и устранении «цифрового неравенства».

36. **Колгатин, А. Г.** Информационные технологии в научно-педагогических исследованиях [Электронный ресурс] / А. Г. Колгатин // Управляющие системы и машины. – 2015. – № 1 (255). – С. 66-72. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=23941043

.

В статье отмечается, что развитие информационных технологий создает предпосылки для пересмотра подходов к статистическому анализу данных в научно-педагогических исследованиях. Методом статистических испытаний проведен анализ условий применения критерия Пирсона для проверки статистических гипотез. Показано, что в случае неравномерного распределения частот по категориям в условиях малых выборок точность определения вероятности ошибки первого рода может снижаться. Исследовано влияние поправки на непрерывность.

37. **Кокошкин, А. В.** Применение методов цифровой обработки изображений для целей реставрации объектов изобразительного искусства [Электронный ресурс] / А. В. Кокошкин, В. А. Коротков, К. В. Коротков, Е. П. Новичихин // Журнал радиоэлектроники. - 2018. - № 9. - С. 19-34. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=35684991

В этой работе, для целей реставрации, на примерах виртуальной реконструкции широко известных произведений изобразительного искусства, рассматривается применения методов цифровой обработки изображений. Во-первых, это метод интерполяции последовательного вычисления спектра Фурье (МИПВС), позволяющий ретушировать и восстанавливать отсутствующие (затенённые) части изображения. Во-вторых, это методы увеличения контраста (преобразования динамического диапазона яркостей) изображения, такие как Dark Channel Prior (DCP) со статистически определяемыми параметрами (DCPS), и комбинация DCPS с методом CLAHE (Contrast Limited Adaptive Histogram Equalization). Представленные результаты свидетельствуют о существенном повышении качества обрабатываемых изображений, что может служить вспомогательным инструментарием для реставраторов при их практической деятельности.

38. **Коротких, А. В.** Использование цифровых образовательных ресурсов для формирования у младших школьников представлений о русском языке как явлении национальной культуры [Электронный ресурс] / А. В. Коротких // Информационно-коммуникационные технологии в педагогическом образовании. – 2016. – Т. 04. – № 42. – С. 86-87. – https://elibrary.ru/item.asp?id=27036337

Статья посвящена использованию цифровых образовательных ресурсов для формирования у младших школьников представления о русском языке как явлении национальной культуры при изучении разных тем курса русского языка.

39. **Кулмуканова, К. К.** Практический опыт по информационно-коммуникативным технологиям в образовании [Электронный ресурс] / К. К. Кулмуканова, Т. Ж. Кутебаев, Г. Б. Мусина, М. Б. Сатыбалдина // Международный журнал экспериментального образования. – 2016. – № 4-2. – С. 240-243. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=25800983

В данной статье рассматривается вопрос использования элементов ИКТ в образовательном процессе, проводится описание разработанных моделей формирования информационной компетенции. Экспериментально проверен процесс формирования информационной компетенции будущих преподавателей посредством ИКТ и раскрыта характеристика информационно-коммуникативных технологий. Сформированы представления о блочно-модульной структуре, программных обеспечениях и их возможностях. Разработанная модель является эффективным средством обучения и обеспечивает повышение образовательной активности. Актуальность статьи заключается в том, что использование элементов ИКТ повышает эффективность процесса обучения.

40. **Лисенкова, А. А.** Виртуальные технологии в искусстве – новый фактор инкультурации и социализации [Электронный ресурс] / А. А Лисенкова // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. - 2018. - № 6 (86). - С. 35-42. - Режим работы: https://elibrary.ru/item.asp?id=37292178

В данной статье рассматривается опосредованность трансляции и восприятия культурного опыта цифровыми устройствами, определяющими новый технологический формат инкультурации личности. Данные изменения оказывают влияние на все сферы жизни общества, стирая пространственно-временные границы и вовлекая человека в интерактивный процесс творчества. Особенно ярко данные тенденции проявляются в молодёжной среде, формируя особенности мышления, восприятия и взаимодействия, трансформируя способы репрезентации и коммуникации. Выделены особенности социализации и инкультурации, обусловленные формированием новых форматов восприятия искусства: мобильность, краткость, заинтересованность и удивление, игра и интерактивность, творчество, постоянная включённость. Искусство наиболее динамично реагирует и отражает все изменения в обществе, а современные учреждения культуры вынуждены учитывать данные тенденции и на этой основе формировать стратегии развития и взаимодействия с различными заинтересованными группами на основе применения технологий виртуальной (VR), дополненной (AR) и смешанной реальности (MR).

41. **Лукаш, А. В.** Информационно-коммуникационные технологии как фактор социокультурных процессов современности [Электронный ресурс] / А. В. Лукаш //

Общество: философия, история, культура. – 2017. – № 3. – С. 66-70. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=28779905

В статье рассматриваются социальные и культурные перемены, вызванные поступательным внедрением в обыденную жизнь информационно-телекоммуникационных технологий. Показано, что фиксируемые изменения в укладе жизни свидетельствуют о доминировании на современном этапе культурогенеза чувственных ценностей, включая распространение потребительской модели поведения, превалирование материальных благ и физиологических потребностей над духовными.

42. **Максимова, М. В.** Семинар «Использование информационных технологий в научных исследованиях» [Электронный ресурс] / М. В. Максимова, Г. А. Федорова // Фундаментальные и прикладные исследования в современном мире. – 2015. – № 10-5. – С. 153-156. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=23939652

Дано подробное описание семинара «Использование информационных технологий в научных исследованиях». Проанализированы работы студентов, участвовавших в данном семинаре. Сформулированы дальнейшие требования и планы для улучшения работы данного семинара и увеличения интереса студентов к научно-исследовательской работе.

43. **Марченко, В. А.** Значение цифровых характеристик в определении уровня правовой культуры [Электронный ресурс] / В. А. Марченко // Правовая политика и правовая жизнь. – 2017. – № 1. – С. 126-131. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=30056994

.

Глобализация и усложнение общественных социальных связей и отношений обязывает авторов искать новые пути рассмотрения процессов и явлений во взаимодействии с различными сферами жизни. В статье анализируется возможность выражения определенной части правовой культуры в виде цифровых показателей. Предлагается новый метод исследования правовой культуры и анализа изменений в ее уровне с помощью цифровых характеристик. Измерение уровня правовой культуры рассматривается как суммирование различных показателей внутри какого-либо государства. Раскрывается определение понятия правовой культуры и составляющих ее элементов.

44. **Матуйзо, Е. В.** Роль информационных технологий в инклюзивном образовании детей с особенностями психофизического развития [Электронный ресурс] / Е. В. Матуйзо // Электронное обучение в непрерывном образовании. – 2016. – № 1 (3). – С. 559-564. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=26111617

В статье содержатся данные по вопросам инклюзивного образования детей с особенностями психофизического развития. Также в статье говорится о принятой в 2015 году «Концепции развития инклюзивного образования лиц с особенностями

психофизического развития в Республике Беларусь». Особое внимание уделяется информационным технологиям и их месту в инклюзивном образовании.

45. **Музыченко, М. Я.** Информационные технологии и проблемы художественного творчества [Электронный ресурс] / М. Я. Музыченко, Е. В. Кораблева // Методические вопросы преподавания инфокоммуникаций в высшей школе. – 2016. – Т. 5. – № 4. – С. 22-25. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=26682478

Статья посвящена анализу некоторых эстетических проблем, возникающих в результате формирования дигитального искусства, в основе которого лежит использование средств информационных технологий. Виртуальная реальность, создаваемая при этом, принципиально отличается от реальности, создаваемой ресурсами традиционного искусства, поэтому для изучения произведений цифрового искусства необходимо расширение эстетического поля и выработка соответствующего категориального аппарата.

46. **Мякчило, С. А.** Информационно-коммуникационные технологии в сфере образования и процессе социализации: опыт социокультурной рефлексии [Электронный ресурс] / С. А. Мякчило // Веснік Магілёўскага дзяржаўнага ўніверсітэта імя А. А. Куляшова. Серыя А. Гуманітарныя навукі: гісторыя, філасофія, філалогія. – 2016. – № 1 (47). – С. 81-85. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=25681095

В статье демонстрируется использование методологических принципов социокультурной рефлексии к одной из самых сложных подсистем современного общества – образовательно-социализационной сфере. Ее эволюция напрямую связана с внедрением современных информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) и формированием пространства электронных сетевых коммуникаций как особой среды общения, взаимодействия и солидарности. Этот процесс рассматривается как результат неоднозначного сочетания двух линий детерминации – культурно-цивилизационной (ее ипостась – технологическая детерминация) и частно-социальной, предстающей в форме политики информатизации. Выдвигаются подходы к оптимальной социализации ИКТ в учебной, воспитательной и общественной работе в соответствии с парадигмой «образования через всю жизнь».

47. **Нанавова, Т. А.** Виртуальная реальность как основа информационных технологий в образовании [Электронный ресурс] / Т. А. Нанавова // Ростовский научный журнал. – 2016. – № 5. – С. 37-45. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=26342043

В статье проведен анализ эффективности систем виртуальной реальности в качестве нового и нестандартного подхода к использованию обучающих программ в образовательных процессах. В работе выдвинута гипотеза исследования, для подтверждения которой были использованы такие методы, как проведение опроса и экспериментальное наблюдение, анализ полученных результатов. В результате проведения эксперимента были выявлены тесные взаимосвязи между социальной и

виртуальной реальностью, а также выявлено, что системы виртуальной реальности могут эффективно использоваться для создания результативных информационных систем, используемых в образовательных процессах.

48. **Орлова, Е. В.** Цифровые технологии в теории и практике обучения музыкальному искусству и творчеству [Электронный ресурс] / Е. В. Орлова, И. Б. Горбунова // Мир науки, культуры, образования. - 2018. - № 2 (69). - С. 309-311. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=34904401

Совершенно очевидно, что на каждом уровне образования акценты в овладении информационными технологиями меняются. Однако в требованиях государственных образовательных стандартов содержание этих дисциплин не оговаривается. Единый образовательный стандарт здесь фактически отсутствует, что побуждает действовать эмпирически, разрабатывая собственные авторские программы при полном отсутствии удовлетворительных учебников и учебных пособий. Разработка общей стратегии овладения информационными технологиями в области музыкального искусства и конкретизация требований к этому освоению на каждом уровне образования, на наш взгляд, является одной из насущных проблем. Статья посвящена рассмотрению проблем внедрения цифровых технологий в теорию и практику обучения музыкальному искусству и творчеству, а также вопросам, связанным с содержательными компонентами дисциплины «Музыкальная информатика».

49. **Павленко, Е. А.** Цифровая культура современных студентов [Электронный ресурс] / Е. А. Павленко // Национальная ассоциация ученых. – 2015. – № 3-2 (8). – С. 137-138. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=28844291

В данной статье рассмотрены вопросы, связанные с формированием у студентов цифровой компетентности, формы ее проявления. Проанализированы характерные особенности цифровой культуры современных студентов. Выявлены противоречия, которые показывают затруднения при формировании у студентов вуза цифровой компетентности.

50. **Петров, П. К.** Основные направления научных исследований и внедрения современных информационных технологий в область физической культуры и спорта [Электронный ресурс] / П. К. Петров // Современные проблемы науки и образования. – 2014. – № 6. – С. 733. – Режим доступа: https://elibrary.ru/query_results.asp

В статье на основе анализа тенденций развития средств современных информационных и коммуникационных технологий рассматриваются основные направления научных исследований и внедрение их результатов в область физической культуры и спорта. На конкретных примерах дается анализ возможностей и перспектив использования средств современных информационных и коммуникационных технологий при решении задач в физической культуре и спорте по следующим направлениям: 1) система подготовки специалистов по физической

культуре и спорту; 2) спортивная тренировка; 3) организация и проведение спортивных соревнований; 4) оздоровительная физическая культура; 5) организация научно-исследовательской и методической работы; 6) диагностика функциональных систем спортсменов; 7) мониторинг физического состояния и здоровья занимающихся; 8) психодиагностика; 9) информационно-методическое обеспечение и управление учебно-воспитательным процессом в учебных заведениях и спортивных организациях. Проблемы, рассматриваемые в статье, позволят более целенаправленно вести научные исследования, связанные с использованием средств современных информационных и коммуникационных технологий в физической культуре и спорте и внедрять их результаты в практику, решать основные задачи, поставленные перед отраслью «Стратегией развития физической культуры и спорта в Российской Федерации на период до 2020 года».

51. **Пинская, М. В.** Информационно-коммуникационные технологии как системный элемент современной социокультурной реальности [Электронный ресурс] / М. В. Пинская // Проблемы и перспективы современной науки. – 2014. – № 3. – С. 33-40. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=22739863

Статья посвящена проблематике интенсивного развития в современном обществе информационно-коммуникационных технологий. Автор обращает внимание на неоднозначность роли ИКТ в современном мире и на новые этические проблемы, связанные с адаптацией личности в новой информационной среде.

52. **Позднеев, Б. М.** Развитие международных стандартов по информационным технологиям в образовании, обучении и подготовке [Электронный ресурс] / Б. М. Позднеев, М. В. Сутягин // Открытое образование. – 2015. – № 1 (108). – С. 4-11. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=23242183

В статье обоснована необходимость использования международных стандартов и лучших мировых практик для развития индустрии электронного обучения и модернизации российского образования. Акцентировано внимание на необходимости дальнейшего развития законодательной базы и создания комплекса национальных стандартов, гармонизированных с основополагающими международными стандартами и учитывающих специфику российского образования.

53. **Политов, А. В.** Опредмечивание человеческого сознания в современной цифровой компьютерной технократической культуре [Электронный ресурс] / А. В. Политов // Вестник Пермского национального исследовательского политехнического университета. Культура, история, философия, право. – 2017. – № 2. – С. 54-60. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=29451590

В статье исследуются особенности современного человеческого сознания, максимально ориентированного на тотальную рационализацию собственного жизненного времени с помощью опредмечивания своих сущностных свойств, возможностей и способностей в компьютерных программах и операционных

системах. Человек текущей культурно-исторической эпохи не может полноценно существовать, работать и мыслить без наличия подручного технического средства, в котором, как в узловой точке, сконцентрированы все личностные интересы и вся жизнь индивида. Анализ обозначенной в работе проблематики ведется с привлечением конкретного примера – компьютерной программы Personal Brain, помогающей организовать, формализовать и упростить творческий процесс пользователя компьютерного устройства. Цель работы выражается в прояснении поставленного вопроса: каков предел опредмечивания человеческого разума в рамках структуры цифровой технократической логики компьютерного устройства в наличной социокультурной ситуации?

54. **Речкин, В. Г.** Оценка влияния информационных технологий в науке и образовании [Электронный ресурс] / В. Г. Речкин // Аллея науки. – 2017. – Т. 3. – № 16. – С. 1014-1017. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=32371347

Настоящая работа посвящена роли информационных технологий (ИТ), исследованию проблем внедрения, развития и использования современных ИТ в науке и образовании. Современные ИТ определяются как непрерывные процессы обработки, хранения, передачи и отображения информации, направленные на эффективное использование информационных ресурсов, средств вычислительной техники и передачи данных при управлении системами различного класса и назначения.

55. **Сайфутдинова, Г. Б.** Использование современных информационных технологий в высшем образовании [Электронный ресурс] / Г. Б. Сайфутдинова // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. – 2016. – № 11-3. – С. 71-73. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=27325819

В статье представлены основные формы образовательной деятельности вузов с использованием социальных сетей и ИКТ.

56. **Саксыков, В. А.** Результаты научных исследований по моделированию инженерных проектов бионаноэнергии с использованием информационных технологий [Электронный ресурс] / В. А. Саксыков // Экономические и гуманитарные науки. – 2014. – № 2 (265). – С. 117-121. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=21409554

В статье с авторской точки зрения была выявлена закономерность способности человека воздействовать на себя, управлять самим собой. Предлагается использовать модели инженерных проектов в процессе обучения студентов. Кроме того, автором предложены критерии привлекательности инвестиций.

57. **Самакаева, М. Ю.** Информационные технологии и качество дополнительного художественного образования [Электронный ресурс] / М. Ю. Самакаева, Е. А. Присяжная

// Психология и педагогика: методика и проблемы практического применения. – 2016. – № 50-2. – С. 12-24. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=26029629

В статье обосновывается потенциал информационных технологий в повышении качества образования в детских школах искусств. Обосновываются показатели качества дополнительного художественного образования с позиции потребителя – учащихся и их родителей.

58. **Сахаева, С. И.** Информационные технологии как один из инструментов подготовки бакалавров специальности «Прикладная информатика (в дизайне)» в КазГУКИ [Электронный ресурс] / С. И. Сахаева // Вестник Казанского государственного университета культуры и искусств. – 2015. – № 1. – С. 91-94. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=23478582

В статье приведены практические примеры использования информационных технологий в подготовке бакалавров специальности «Прикладная информатика (в дизайне)» в КазГУКИ. Сравнительный анализ эффективности применения современных информационных технологий в образовательном процессе проведен на основе экспериментальных данных, полученных при исследовании результатов обучения обработанных методами математической статистики. Приведены методические рекомендации по организации учебного процесса на основе современных информационных технологий в КазГУКИ и оценено их влияние на спектр профессиональных компетенций современного выпускника специальности «Прикладная информатика (в дизайне)» по данным сетевого анкетирования.

59. **Селифонова, Е. Д.** Арт-методики при преподавании курса «Информационные технологии в лингвистике» [Электронный ресурс] / Е. Д. Селифонова // Вестник образовательного консорциума Среднерусский университет. Информационные технологии. – 2017. – № 1 (9). – С. 30-33. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=29331073

Статья посвящена вопросам использования арт-методик в процессе преподавания курса «Информационные технологии в лингвистике». В исследовании описываются те методики, которые проявили себя как наиболее эффективные при работе с будущими переводчиками.

60. **Сламбек, Г.** Применение информационных технологий в профессиональном образовании [Электронный ресурс] / Г. Сламбек, Г. Танатарова, А. Омарова // Актуальные научные исследования в современном мире. – 2017. – № 3-1 (23). – С. 170-173. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=28928372

В статье рассказывается о системе использования информационных технологий в области профессионального образования.

61. **Тарева, Е. Г.** Цифровая эпоха и педагогические профессии [Электронный ресурс] / Е. Г. Тарева // Вестник Московского городского педагогического университета.

Серия: Философские науки. - 2018. - № 3 (27). - С. 85-90. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=35617776

В эпоху Интернета, цифровизации и сетевизации из-за расширения информационного пространства до состояния безграничного, слабой или невозможной оценки его достоверности появляются риски манипулирования сознанием посредством «мягкой силы» политики, искусства, образования. Снять такие риски способно образование, которое в период повсеместной цифровизации должно найти ответы на новые вызовы, связанные с воспитанием человека сетевого общества. В статье идет речь о подготовке нового поколения учителей, которые обладают способностями, связанными с цифровым образованием, и готовы к преодолению вызовов современности.

62. **Тукенова, Н. И.** Применение информационно-коммуникационных технологий в открытом образовании: текущее состояние, проблемы и перспективы развития [Электронный ресурс] / Н. И. Тукенова, А. М. Адильбаева // Научные исследования: от теории к практике. – 2015. – Т. 2. – № 2 (3). – С. 77-80. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=24917236

Статья освещает вопросы применения компьютеров в образовании, которое привело к появлению нового поколения информационных образовательных технологий. Авторы отмечают их положительное влияние на повышение качества обучения, создание новых средств воспитательного воздействия, а также на возможность эффективного взаимодействия педагогам и обучаемых с вычислительной техникой.

63. **Федорков, А. И.** Инновационные тенденции развития в сфере культуры: инвестиции, эффективность, цифровая экономика [Электронный ресурс] / А. И. Федорков, В. В. Яновский // Петербургский экономический журнал. – 2017. – № 3. – С. 44-52. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=30095274

Одна из приоритетных задач, стоящих перед органами власти, – стимулирование компаний всех типов к осуществлению инвестиций. Создание рабочих мест, обеспечение высокой производительности труда представляется основным условием устойчивого экономического роста. Это, безусловно, относится и к сфере культуры. Однако инвестиции в культуру – особый способ вложения средств, когда нередко вступает в действие фактор эмоций. В статье обсуждаются понятия и возможности определения эффективности работы организаций сферы культуры, новые возможности инвестирования в культуру в условиях становления инновационной цифровой экономики.

64. **Хаминова, А. А.** Интермедиальность: от метафоры к технологии [Электронный ресурс] / А. А. Хаминова // Гуманитарная информатика. – 2015. – № 9. – С. 80-87. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=25644711

Теория интермедиальности – это одно из актуальных научных направлений, которое отражает основные тенденции развития гуманитарных наук (стремление к междисциплинарности, интерес к медиа, поиск новых методологических подходов, которые отвечают запросам новой цифровой реальности). В этой связи рассмотрение феномена Нила Харбиссона, художника, инициирующего разработку аппарата, переводящего цвета в звуки, представляет особый интерес, так как позволяет проследить эволюцию теории интермедиальности от метафоры к технологии; наметить пути ее будущего развития. Обоснованию данной гипотезы посвящена представленная работа.

65. **Хетеева, С. З.** Информационные технологии в научных исследованиях и образовании [Электронный ресурс] / С. З. Хетеева // Перспективы развития информационных технологий. – 2015. – № 23. – С. 148-151. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=23102896

.

В статье рассмотрено влияние информационных технологий на научные исследования и образование.

66. **Хмара, П. В.** Использование информационно-коммуникационных технологий в дополнительном образовании детей с ограниченными возможностями [Электронный ресурс] / П. В. Хмара, Т. В. Шушара // Гуманитарные науки (г. Ялта). – 2016. – № 2 (34). – С. 170-173. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=26143190

Фундаментом инклюзивного образования является идеология, которая исключает какую-либо дискриминацию детей, что обеспечивает равноценное отношение ко всем, но создает специальные условия для детей с особенными потребностями. Применение ИКТ в силах предоставить такие условия, что может стать существенным фактором позитивных изменений в обучении детей с особенными возможностями, так как эти условия открывают широкие возможности для улучшения качества образования, его доступности. В данной работе раскрывается идея целесообразности использования ИКТ в дополнительном образовании детей с ограниченными возможностями.

67. **Шокин, Ю. И.** Технологии создания распределенных информационных систем для поддержки научных исследований [Электронный ресурс] / Ю. И. Шокин, А. М. Федотов, О. Л. Жижимов // Вычислительные технологии. – 2015. – Т. 20. – № 5. – С. 251-274. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=24498215

Статья посвящена истории разработки и описанию технологических подходов, применяемых при создании распределенных информационных систем. Описываются разработанные архитектурные решения для информационных систем, предназначенных для поддержки научных исследований, и принципы интеграции их с внешними источниками. Определены функциональные требования к модели такой информационной системы, принципы ее организации, которые обусловливаются, во-первых, информационными потребностями исследователей, а во-вторых,

необходимостью обеспечения надежного и долговременного хранения информации. Приведены правила представления и преобразования метаданных, а также описана работа со словарями, которые используются для систематизации и классификации информационных ресурсов и моделирования связей между ними.

Раздел 3. Компьютер и визуальная культура дизайна в контексте эстетических, онтологических, аксиологических проблем

68. **Алексеева, Н. Р.** Подготовка будущего специалиста в области рекламы и дизайна к профессиональной деятельности в условиях использования информационных и коммуникационных технологий [Электронный ресурс] / Н. Р. Алексеева, А. Г. Герасимова, Т. А. Лавина // Современные проблемы науки и образования. – 2017. – № 3. – С. 106. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=29452372

.

В статье поднимаются вопросы подготовки будущего специалиста в области рекламы и дизайна к профессиональной деятельности в условиях использования информационных и коммуникационных технологий. Показано, что содержание подготовки должно отражать основные этапы профессиональной деятельности специалиста в области рекламы и дизайна («мозговой» штурм; предпроектное исследование; выбор способов и средств решения профессиональных задач средствами ИКТ; непосредственно изготовление рекламного продукта и дизайн-проекта с использованием ИКТ). Раскрывается содержание предметной и общепедагогической подготовки. Приведены примеры применения стандартного и проблемно-ориентированного программного обеспечения в ходе предметной и общепедагогической подготовки. Определены и описаны формы и методы обучения будущих специалистов в области рекламы и дизайна в условиях реализации дидактических возможностей информационных и коммуникационных технологий.

69. **Алипова, А. К.** Компаративный анализ технологий информационного дизайна [Электронный ресурс] / А. К. Алипова, Д. А. Шуклин // Actualscience. – 2017. – Т. 3. – № 3. – С. 126-127. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=28947577

В данной статье приводится сравнительный анализ технологий информационного дизайна на основе российского и зарубежного опыта. Информационный дизайн является инструментом формирования гармоничной предметно-пространственной, информационно-коммуникационной, социально-культурной среды общества. Проблеме информационного дизайна как двигателя инноваций уделяется большое значение в рамках европейской комиссии в Брюсселе. Такие страны как Дания, Финляндия, Италия, Швеция юридически закрепили дизайн как метод разработки различных объектов в своих внутренних законодательствах.

70. **Ансфервальд, А. А.** Реорганизация информационного поля культурно-исторического центра города путем применения современных средств дизайна и компьютерных технологий (на примере г. Красноярска) [Электронный ресурс] /

А. А. Ансфервальд, Е. С. Бундова, Ю. В. Жоров // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. – 2017. – № 27. – С. 207-219. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=30672607

Одна из главных проблем градостроительства сегодня – сохранение исторической застройки в условиях урбанизации. В статье рассматривается отечественный и зарубежный опыт по размещению рекламных и информационных носителей и описывается процесс исследования информационного поля культурно-исторического центра г. Красноярска. Разрабатывается и применяется методика компьютерного анализа для построения колористической схемы средств визуальных коммуникаций и регламентирования рекламных конструкций на фасадах памятников архитектуры.

71. **Антипов, А. А.** Культурно-философские основания цифровой культуры [Электронный ресурс] / А. А. Антипов // Человек. Общество. Инклюзия. - 2018. - № 2 (34). - С. 37-44. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=36265007

Статья посвящена анализу виртуального мира с позиции культуры. Показано, что виртуальный мир не может претендовать на статус культуры, так как не обладает ее ключевыми характеристиками: способностью к типизации форм, воспроизводимостью, этическими критериями. Отсутствие этических норм, духовных аспектов — одна из главных проблем феномена цифровой реальности. Наряду с несомненной практической пользой цифровизации, претензии «цифры» на то, чтобы заменить человека в искусстве выглядят опасными, так как могут лишить человека духовного развития. Перспективы развития цифровой культуры в антропологическом аспекте связаны с необходимостью ее философского осмысления и определением влияния на духовный мир человека.

72. **Ахаева, К. Г.** Рандомные эффекты в современной визуальной культуре: власть цифровых и аналоговых медиа [Электронный ресурс] / К. Г. Ахаева, М. Н. Долгих, В. А. Кудинова // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. – 2015. – № 4 (20). – С. 79-90. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=25378257

Статья посвящена философскому осмыслению эффектов случайности в современной визуальной культуре. Выявлены цифровые приложения и аналоговые технологии, которые позволяют создать неожиданный или спонтанный визуальный результат. На основе анализа различных техник и технологий получения эффектов случайности в цифровой и аналоговой среде показано, что в процессе творческого эксперимента художник разделяет собственную власть над финальным образом работы с инструментами. Проведенное исследование позволяет авторам сделать вывод, что рандомные эффекты дают художнику множество разнообразных цветовых, фактурных или орнаментальных настроений, которые не были заранее спрогнозированы и во многом зависят от особенностей цифровых или аналоговых медиа.

73. **Бурдовская, Е. Ю.** Протобрендинг как элемент новой цифровой культуры [Электронный ресурс] / Е. Ю. Бурдовская, В. Л. Музыкант // Культура и образование. – 2017. – № 1 (24). – С. 14-21. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=29449957

В статье анализируется рекламная коммуникация как социокультурный феномен, эволюционирующий в сети Интернет на основе идеологии web 2.0. Дифференциация функций традиционных и новых рекламоносителей явилась закономерным результатом культурогенеза, придавшим импульс новым формам коммуникативной культуры. Анализируется сила коммуникационного влияния онлайн-среды, новых цифровых форм, как в производстве, так и в потреблении объектов культуры, и ее воздействие на новые целевые аудитории. Авторами доказывается, что рекламная коммуникация традиционно выступает как неотъемлемая часть, своеобразное «зеркало» российской культуры. Закономерным является рассмотрение данного феномена в историко-культурном контексте с целью выявления исторических предпосылок возникновения этого вида коммуникации в России и его генезиса в современных массмедиа. Происходящие в медиасреде трансформации уже позволяют говорить о деятельности человека в Интернете как о новом виде культурной реальности.

74. **Васильева, М. Р.** Визуализация практик цифрового кочевничества в современной культуре [Электронный ресурс] / М. Р. Васильева // Цифровое кочевничество как глобальный и сибирский тренд : сб. материалов III Междунар. трансдисциплинар. науч.-практ. WEB-конф. (Томск, 24-26 мая 2016 г.). – Томск, 2017. – С. 77-83. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=30007277

Цифровое кочевничество как новый, распространяющийся стиль жизни является результатом серьезных изменений глобального мира и должно изучаться разными науками как теоретически, так и эмпирически. В статье рассматривается цифровое кочевничество как новая социальная практика, расширенно воспроизводящаяся путем своих репрезентаций в культуре. Доминирующей формой таких репрезентаций являются их визуализации в социальных сетях, новых медиа, телевидении, которая может быть исследована специально. В работе описан комплексный метод изучения изображений релевантных образу цифровых кочевников существующих в Интернет. На основе применения этого метода было проведено эмпирическое исследование визуальных репрезентаций цифрового кочевничества в разных культурах, которое выявило основные атрибутивные признаки этого феномена обозначенные визуально. Это исследование было дополнено вторым исследованием по изучению ментальных визуальных репрезентаций цифровых кочевников методом устного опроса людей из России, не связанных с этой практикой. В результате было обнаружено, что ментальная визуализация цифровых кочевников коррелирует с их визуализацией в медиа; визуализация лучше получается у молодых респондентов; одинаково представлена география цифрового кочевничества; все опрошенные выражают положительное отношение к цифровым кочевникам. Важным выводом второго исследования было установление факта

использования не собственного визуального опыта, а опыта, сформированного медиа, особенно у молодых респондентов.

75. **Габова, М. В.** Визуальная культура современного общества (опыт типологии) [Электронный ресурс] / М. В. Габова // Человек. Культура. Образование. – 2017. – № 2 (24). – С. 30-40. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=32402062

В данной статье рассматриваются в аспекте современности основные тенденции и отличительные черты такого социокультурного феномена как визуальная культура. Автором дается краткий анализ понятийных составляющих визуальной культуры, таких как визуальный или зрительный образ, визуальная коммуникация, визуальность. Также в статье делается четкий акцент на предпосылках становления современного состояния визуальной культуры, характеризуется структура современного постиндустриального общества, его мировосприятие и предпочтения, основные черты и тенденции. Непосредственный предметный анализ визуальной составляющей визуальной культуры строится на четком разграничении всей сферы визуальности на основные доминирующие области: графический дизайн, область искусства и медиасферу. Каждая из областей рассматривается на предмет основных тенденций, принципов и отличительных черт. Результатом становится четкое обозначение основных характерных особенностей визуальной культуры в неразрывной связующей цепи с состоянием современного общества в целом.

76. **Галкин, Д. В.** От взгляда к присутствию: интерактивная архитектура в современной цифровой культуре [Электронный ресурс] / Д. В. Галкин // Вестник Томского государственного педагогического университета. – 2013. – № 9 (137). – С. 262-267. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=20933724

Рассматривается феномен интерактивной архитектуры, включая ее концептуальные основания и характеристики, историю происхождения и современное состояние развития. Предлагается тезис о том, что интерактивная архитектура является отходом от традиционной оптики конструирования городского пространства, усиливая динамику и неопределенность присутствия, элементы адаптивного поведения и интеграции в городские экосистемы в противовес статике, эстетике и завершенности взгляда.

77. **Галкин, Д. В.** Эволюция пользовательских интерфейсов: от терминала к дополненной реальности [Электронный ресурс] / Д. В. Галкин, В. А. Сербин // Гуманитарная информатика. – 2013. – № 7. – С. 35-49. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=19120196

Анализируется развитие пользовательских интерфейсов персональных компьютеров и мобильных устройств. Предлагается концептуальное рассмотрение эволюции пользовательских интерфейсов в период с 1960-х по 2012 г. Описывается специфика парадигм графических интерфейсов и перспективы их развития в

контексте повсеместного внедрения компьютерных технологий. В качестве теоретико-методологической базы использованы работы Ф. Киттлера, Л. Мановича и Ж. Лакана.

78. **Зобенко, В. Ю.** Информационно-рекламные конструкции как составляющая часть городского дизайн-кода [Электронный ресурс] / В. Ю. Зобенко, Ю. В. Охотникова // Новые идеи нового века: материалы международной научной конференции ФАД ТОГУ. - 2019. - Т. 3. - С. 69-76. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=37382098

В данной статье исследуется феномен наружной рекламы и информационных конструкций как визуальный аспект формирования визуального облика городов, как России, так и Европы. Для исследования были выбраны три очень контрастных примера. Венеция как демонстрация зарубежного опыта по сохранению историко-культурного наследия с применением современных корректных подходов в использовании рекламных плоскостей. Москва как один из крупнейших динамичных мегаполисов мира, имеющий огромный культурно-исторический и архитектурный пласт, который находится в стадии активной реконструкции и строительства. Хабаровск как город с незначительным историческим слоем имеющий точечное размещение памятников истории и архитектуры. В процессе исследования были рассмотрены основные характеристики информационно-рекламного наполнения городской среды данных территорий – варианты размещения на фасадах, типы конструкций, цветовое и световое решение, масштабность. Посредством комплекса учитываемых характеристик наружной настенной рекламы образуется территориальная идентичность, уникальная городская среда, которая оказывает влияние на целостное восприятие городской ткани.

79. **Кириченко, Е. И.** Цифровое искусство: способ коммуникации или средство новой художественной образности? [Электронный ресурс] / Е. И. Кириченко // Научное обозрение. Международный научно-практический журнал. - 2018. - № 1. - С. 14-19. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=32475542

Рассматривается специфика цифрового искусства, выявляются терминологические категории, применяемые для его характеристики. В статье определяются коммуникативные возможности и средства создания художественной образности в цифровой реальности через особые способы коммуникации в медиа-пространстве, а также специфические выразительные средства, с помощью которых создаются произведения digital art, подчеркивается новизна изобразительных приемов создания произведений в цифровом формате, акцентируется внимание на специфике подходов к их анализу. Анализ произведений, созданных в медиа-формате, должен осуществляться на основе таких понятий, как экспериментальное пространство, симуляция (моделирование), база данных, перформативность, интерфейс, синестезия. Кроме того, в методологии анализа цифрового искусства необходимо опираться на междисциплинарный подход и выявлять синтетическую природу образности в произведениях digital art.

80. **Китаевская, Т. Ю.** Альтернативные стили в веб-дизайне [Электронный ресурс] / Т. Ю. Китаевская // Вестник Тамбовского университета. Серия: Естественные и технические науки. – 2014. – Т. 19. – № 2. – С. 569-570. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=21422132

Рассматривается проблема формирования стилевой культуры на учебных занятиях по компьютерной графике, раскрываются основные стилевые направления в веб-дизайне как система визуальных элементов, призванная обеспечить целостность восприятия графики на веб-страницах, дается характеристика альтернативных стилей в веб-дизайне.

81. **Крышталева, М. К.** Цифровой интерфейс как фактор «настройки зрения» [Электронный ресурс] / М. К. Крышталева // Смальта. – 2014. – № 6. – С. 20-24. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=22763769

Работа на компьютере, планшете, смартфоне, предполагает непрерывный визуальный контакт с цифровым интерфейсом их экранов. В этой культурной практике оформляется своя оптика видения, коренится формирование визуального опыта человека в современном мире. Эти медиумы влияют на изменение свойств визуальной перцепции и характер взгляда человека на окружающее пространство.

82. **Лешуков, А. Г.** Дизайн коммуникационных продуктов: современные тенденции в культурном пространстве города [Электронный ресурс] / А. Г. Лешуков, А. М. Чеботарев // Вестник культуры и искусств. - 2018. - № 4 (56).- С. 97-103. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=36707515

Дизайн коммуникационных продуктов, его качество и комплекс средств, использованных при их проектировании, непосредственным образом влияют на культурное пространство тех городов, где они представлены. Изучение современных тенденций в данной сфере позволит проанализировать процессы и закономерности развития дизайна коммуникационных продуктов как части дизайна городской среды.Среди современных тенденций в дизайне коммуникационных продуктов можно отметить минимизацию количества шрифтов, типографических и изобразительных приемов, цветовых оттенков, детализации объектов; упрощение композиции через структурирование пространства, с выраженным доминированием центра и динамикой.

83. **Ляшенко, Е. С.** От механизмов создания визуальных цифровых образов средствами графических редакторов к ценностям электронной культуры [Электронный ресурс] / Е. С. Ляшенко // Новое слово в науке: перспективы развития. – 2015. – № 3 (5). – С. 53-55. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=24039029

В данной работе рассмотрены современные тенденции формообразования визуальных композиций цифровых образов, транслирующие ценности электронной

культуры. Указанные тенденции условно представлены двумя группами: обусловленные особенностями человеко-компьютерного взаимодействия и связанные с семантикой визуальных образов. С точки зрения семантического и аксиологического метода анализируются особенности электронной культуры: удобство взаимодействия; визуализированность процессов, новые свойства электронной образности, вариативность, универсальность образов; символичность знаков, обратимость процессов.

84. **Мартыненко, Н. Д.** Применение современных информационных технологий в дизайне одежды [Электронный ресурс] / Н. Д. Мартыненко, О. Г. Диев, Ю. А. Мациевская, Ю. В. Бартенева // Коллекция гуманитарных исследований. – 2017. – № 5 (8). – С. 17-23. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=32252070

Современные информационные технологии широко распространяются в различных областях науки и техники. Применение трехмерных технологий позволяет на этапе моделирования и проектирования создавать виртуальные трехмерные коллекции одежды, позволяющие в динамике проводить виртуальные показ мод и тем самым в дальнейшем повышать конкурентоспособность, сокращать время на изготовление и сокращать расходы на приобретение текстильных материалов.

85. **Мироненко, В. П.** Влияние информации на развитие средств архитектурного творчества [Электронный ресурс] / В. П. Мироненко, М. С. Успенский // Вісник Придніпровської державної академії будівництва та архітектури. – 2017. – № 4 (231-232). – С. 91-100. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=32473944

Цель статьи – проанализировать основные тенденции в архитектуре, связанные с развитием информационных технологий, провести сравнение с технологиями предыдущего поколения. В статье анализируются различные уровни понимания информации, ее свойств, продемонстрирована фундаментальная роль информации в развитии аналитических возможностей проектировщика. Рассмотрена проблема соответствия обеспечения архитектурной деятельности уровню развития информационных технологий. Демонстрируется взаимосвязь между виртуальной и дополненной реальностью. Акцентируется внимание на востребованности визуализаций и моделирования пространственных систем среды города для архитектурного проектирования. Обращено внимание на развитие искусственного интеллекта в области автоматизации локальных этапов проектного процесса, освобождающих проектировщика от рутинных проектных операций.

86. **Музыкант, В. Л.** Генезис рекламной коммуникации в контексте новой цифровой культуры [Электронный ресурс] / В. Л. Музыкант, Е. Ю. Бурдовская // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Литературоведение, журналистика. – 2014. – № 3. – С. 52-58. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=22252136

В статье анализируется рекламная коммуникация как социокультурный феномен, эволюционирующий в сети Интернет на основе идеологии web 2.0. Дифференциация функций традиционных и новых рекламных носителей явилась закономерным результатом культурогенеза, придавшим импульс новым формам коммуникативной культуры. Анализируется сила коммуникационного влияния онлайн-среды, новых цифровых форм как в производстве, так и в потреблении объектов культуры и ее воздействие на новые целевые аудитории.

87. **Плыгун, Г. В.** Дизайн общественных пространств [Электронный ресурс] / Г. В. Плыгун, Н. А. Васильева // Новые идеи нового века: материалы международной научной конференции ФАД ТОГУ. - 2019. - Т. 3. - С. 111-116. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=37382105

В статье поднимается проблема организации общественного пространства будущего. С этой целью проведен анализ международных трендов в дизайне интерьеров общественных зданий с культурно-развлекательной функцией, выявлены основные направления формирования их архитектурного облика и создания в них современных информационных и мотивационных пространств. На основе проведенного анализа разработан проект комплексной реновации типового здания одного из кинотеатров города Благовещенска с целью трансформации его в современный многофункциональный центр.

88. **Прохоров, Н.С.** Электронные технологии и визуальное искусство в интерактивном дизайне архитектурной среды [Электронный ресурс] / Н. С. Прохоров // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. - 2018. - № 1 (87). - С. 134-138. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=32788162

В статье рассматривается синтез электронных технологий, интерактивного дизайна и современных изобразительных форм визуального искусства в процессе организации и создания архитектурной среды. Автор обосновывает влияние компьютерных технологий и новых достижений интерактивного дизайна на развитие изобразительного искусства. В работе анализируются возможности сочетания интерактивного дизайна, искусства, архитектуры и потенциал использования новых художественных форм, цифровых технологий в решении архитектурно-художественных задач в современном зодчестве.

89. **Прохоров, С. А.** Информационные технологии и компьютерные инструментарии живописи в процессе создания интерактивного дизайна архитектурной среды [Электронный ресурс] / С. А. Прохоров, А. Н. Зубань, В. В. Немыкин // Мир науки, культуры, образования. – 2015. – № 4 (53). – С. 358-360. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=24107739

В статье рассматривается значение интернет-коммуникаций как важного способа обмена профессиональной информацией для архитекторов и художников при создании образа открытого архитектурно-художественного пространства на современном этапе. Показана роль компьютерных технологий в живописи как необходимый элемент адаптации художественных приемов с электроникой при построении пространственных структур интерактивной архитектуры в процессе создания современного архитектурно-художественного образа. Авторы статьи обосновывают мысль о том, что подготовка современных специалистов архитекторов и дизайнеров архитектурной среды, способных свободно общаться в мировом интернет пространстве в области живописи ее электронных цветографических преобразований применительно к проектированию интерактивного образа архитектурно-художественного пространства соответствует современным требованиям инновационного художественного образования.

90. **Рогов, А. А.** Информационные и коммуникативные технологии в полиграфии и дизайне [Электронный ресурс] / А. А. Рогов // Наука. Искусство. Культура. – 2017. – № 2 (14). – С. 177-179. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=29372237

Основой информационных и коммуникативных технологий является система символов и знаков, которая вне зависимости от языковой принадлежности способствует успешной коммуникации между людьми.

91. **Сейтказиева, Н. С.** Использование информационных технологий в процессе дизайн-проектирования [Электронный ресурс] / Н. С. Сейтказиева, С. А. Ниязматова // Academy. – 2017. – № 10 (25). – С. 25-28. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=30079040

В современном обществе информационные технологии находятся в постоянном развитии. Обосновывается необходимость овладения и применения современных компьютерных технологий для представления творческого замысла, идеи и концепции дизайн-проекта. Информационные технологии позволяют удобно проводить поиск форм, проектировать конструкцию, детализировать внешнее и внутреннее содержание объектов при объемно-пространственном и графическом проектировании, выбирать композиционные решения в ландшафтной среде, создавать эскизные и рабочие чертежи для макетирования. Все это доступно благодаря разработкам программных обеспечений в сфере информационных технологий.

92. **Фазылзянова, Г. И.** Айтрекинг: когнитивные технологии в визуальной культуре [Электронный ресурс] / Г. И. Фазылзянова, В. В. Балалов // Вестник Тамбовского университета. Серия: Естественные и технические науки. – 2014. – Т. 19. – № 2. – С. 628-633. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=21422153

Метрологическое обеспечение для получения объективных данных о характере визуального взаимодействия потребителя с продуктами дизайна основано на применении методов слежения за движениями глаз и направлениями взгляда. Целью настоящей статьи является составление обзора последних исследований применения методов айтрекинга для оценки качества графической и мультимедийной продукции. Рассмотрены применение систем айтрекинга в визуальном поиске, маркетинге и рекламе, нейронауке, психологии и интерфейсе человек-компьютер (ИЧК). Описаны методы регистрации положения и движений глаза: электроокулография, склеральные поисковые витки, инфракрасная окулография и видеоокулография. Основное внимание уделено методам оценки взгляда, основанных на интерпретации изображений и анализе полученных данных. Оценки взгляда по чертам лица и по характеристикам изображения представляют собой две группы экспериментальных методов. Метод оптического отклика находит и отслеживает глаза непосредственно на основе фотометрических эффектов.

93. **Хворостов, Д. А.** Компьютерные технологии и изобразительное искусство в современном дополнительном образовании [Электронный ресурс] / Д. А. Хворостов // Конференциум АСОУ: сборник научных трудов и материалов научно-практических конференций. - 2018. - № 1. - С. 375-380. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=35077993

В настоящее время актуальное значение приобрел вопрос применения компьютерных технологий не только в сфере высшего образования и в педагогическом процессе общеобразовательной школы, но и в дополнительном образовании. Современные цифровые компьютерные технологии способны во многом дополнить уже сложившуюся систему обучения школьников изобразительному искусству, расширить образовательные возможности и технологические инструменты преподавателя и дать возможность ему добиться более высокого педагогического результата.

Раздел 4. Цифровое искусство и его жанры

94. **Балаш, А. Н.** Концепция подлинности произведения искусства В. Беньямина в эпоху цифровой культуры [Электронный ресурс] / А. Н. Балаш // Вестник Санкт-Петербургского государственного университета культуры и искусств. – 2017. – № 3 (32). – С. 84-87. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=29952762

В статье проанализирована интерпретация понятия подлинности и связанный с нею терминологический аппарат в философии Вальтера Беньямина. Выявлена теоретическая значимость различения градаций подлинности и исторической обусловленности понимания этого феномена в культуре. Разработанная Беньямином динамическая модель конструирования подлинности в

культуре представлена как эффективный инструмент при анализе актуальных тенденций экспонирования и публикации произведений искусства в современном музее и медиадизайне.

95. **Белозеров, О. И.** Цифровая живопись – замена современному искусству? [Электронный ресурс] / О. И. Белозеров, А. М. Селина // Academy. - 2019. - № 2 (41). - С. 12-16. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=36913503

В данной статье рассматриваются вопросы о создании, развитии цифровой живописи и её влиянии на современное искусство.

96. **Бердичевский, Е. Г.** Эстетика фракталов в искусстве и дизайне [Электронный ресурс] / Е. Г. Бердичевский // Труды Академии технической эстетики и дизайна. – 2016. – № 2. – С. 18-21. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=28790719

Исследование посвящено малоизученному, но перспективному виду компьютерной графики – фрактальной графике. Актуальность работы обусловлена возможностью генерировать плоскими и трехмерными фракталами нестандартные образы, композиции, концепции. Сформулировано различие между природными и рукотворными фракталами. Акцент сделан на цифровые стохастические фракталы, получаемые по несложным алгоритмам. Рассмотрены фракталы как форма минималистского геометрического искусства и как инструмент прикладного дизайна. Установлены характерные признаки фрактального искусства, тяготеющего к авангарду. Проанализирована структура фрактальных композиций, определены программные продукты для генерации плоских и трехмерных фракталов. Приведены примеры использования фрактальных изображений в прикладном дизайне. Сделан вывод о перспективности фракталов в теории и практике дизайна.

97. **Быкова, Е. В.** Цифровой коллаж в искусстве: художественные плакаты с неограниченными возможностями [Электронный ресурс] / Е. В. Быкова // Научное обозрение. Международный научно-практический журнал. – 2018. – № 1. – С. 2. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=32475530

На основе технологических особенностей и творческих подходов сделана классификация цифрового коллажа. Сложные уровни смысла через монтаж и многослойность фактур выводят искусство коллажа на уровень многофункционального произведения. Диапазон стилей в искусстве коллажа огромен – от кубистских или модернистских изображений до красочных, почти наивных картин. Попытка формирования актуального стиля посредством использования технических нововведений, формирует новые выразительные средства и позволяет формировать индивидуальный стиль в различных формах дизайна. Эффект «гибридного дизайна» находит свое воплощение в технологиях цифрового искусства. Основа технологий цифрового коллажа в использовании растровых редакторов, работа со слоями, наложение пикселей и градиентная прозрачность, сочетание существующих изображений или создание новых элементов, гармоничное слияние

объекта и иллюстрации. В статье рассмотрены тенденции развития швейцарского графического дизайна и творчество аргентинской художницы Ларисы Хайли Агуадо.

98. **Галкин, Д. В.** Бесконечные художественные объекты Чарльза Шури: инновационный синтез искусства, науки и технологий [Электронный ресурс] / Д. В. Галкин // Гуманитарная информатика : сб. ст. – Томск, 2008. – С. 76-88. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=30082044

Статья посвящена творчеству Чарльза Шури – одного из пионеров кибернетического искусства, создателя уникальных технологий компьютерной графики и анимации. Рассматриваются эстетические, исторические и инновационно-технологические аспекты творчества художника.

99. **Галкин, Д. В.** Звуки, рожденные из чисел, кибер-театр и компьютерная поэзия: эстетика случайности в кибернетическом искусстве 1950-1960-х гг. [Электронный ресурс] / Д. В. Галкин // Вестник Томского государственного университета. – 2009. – № 325. – С. 52-58. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=13418832

Автор анализирует историю и эстетику кибернетического искусства 1950-1960-х гг., которым пока не уделялось достаточного внимания в отечественных исследованиях культуры XX в. Делается акцент на проблематике соотношения технологической детерминации (кибернетический компьютерный контроль) и эстетических поисков объективной случайности (хаос, энтропия) в рамках музыкального, поэтического и исполнительского искусств с использованием компьютерных технологий.

100. **Галкин, Д. В.** От вдохновения машинами к искусственной жизни: этапы развития технологического искусства [Электронный ресурс] / Д. В. Галкин // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. – 2013. – № 1 (9). – С. 44-51. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=18919982

В статье анализируется развитие технологического искусства в XX в., рассматриваются этапы его становления от раннего технологического искусства до гибридного искусства XXI в. в контексте собственной концепции техно-художественной гибридизации. Обсуждаются эстетические особенности художественных форм на пересечении искусства и технологий, а также творчество ярких представителей этой эстетики.

101. **Галкин, Д. В.** Техно-художественные гибриды, или Искусство, политика и цифровые технологии в культурной динамике второй половины XX века [Электронный ресурс] / Д. В. Галкин // Гуманитарная информатика : сб. ст. – Томск, 2008. – С. 50-75. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=30082042

В статье рассматриваются исторические, теоретические и социально-политические аспекты техно-художественной гибридизации как одной из фундаментальных тенденций культурной динамики XX века. Представлена

оригинальная концепция техно-художественных гибридов. Обсуждаются типы техно-художественных гибридов и исторические этапы их становления в XX веке (технологическое, кибернетическое, цифровое и гибридное искусство). Дается анализ политических проблем и дискурсов, имеющих непосредственное отношение к гибридным формам искусства и технологий.

102. **Галкин, Д. В.** Эстетика кибернетического искусства 1950-1960 гг.: алгоритмическая живопись и роботизированная скульптура [Электронный ресурс] / Д. В. Галкин // Вестник Томского государственного университета. – 2009. – № 320. – С. 79-86. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=13610725

Рассматривается малоизученное в отечественной науке о культуре кибернетическое искусство 1950-1960-х гг., его становление и эстетика. Представлен анализ эстетики компьютерной графики (алгоритмической живописи, компьютерной анимации) и роботизированной скульптуры. Обсуждаются предпосылки художественных экспериментов кибернетического искусства в контексте эстетики модернизма.

103. **Горбачева, А. Г.** Массовое искусство и цифровая революция [Электронный ресурс] / А. Г. Горбачева // Человек.ru. – 2017. – № 12. – С. 115-126. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=27810517

В статье показана связь между феноменом массовизации искусства и влиянием на него цифровых и инфокоммуникационных технологий. Автор приходит к выводу, что в силу массовизации искусства и внедрением в художественную практику современных технологий происходит трансформация фигуры автора-художника и отказ от идеалов и образцов, во имя которых создавалось классическое искусство. Вместо автора и лица в искусстве все больше присутствует мем, ник, а вместо провозглашения идеалов добра и красоты массовое искусство все больше ставит задачи, направленные на развлечение зрителя, превращая его в потребителя.

104. **Грунчева, Е. В.** Эволюция экранного искусства: от немого кино к 3D-видеомэппингу [Электронный ресурс] / Е. В. Грунчева // Вестник культуры и искусств. – 2016. – № 3 (47). – С. 20-25. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=26738014

Рассматривается эволюция экранного искусства, а также появление и внедрение экранной технологии – 3D-видеомэппинга с целью разнообразия средств художественной выразительности различных мероприятий и спектаклей. Мировой опыт свидетельствует о практической значимости вышеназванной технологии экранного искусства. В качестве подтверждения представлен краткий обзор нескольких масштабных событий, выделены основные характеристики, по которым можно оценить каждое из них. Исследуются возможности включения технологий 3D-видеомэппинга в практическую деятельность, в частности, в массовые мультимедийные и музыкальные шоу, дизайнерские решения, театральные постановки, хореографические этюды, рекламу и др.

105. **Деникин, А. А.** «Постцифровая эстетика» в художественных практиках цифрового искусства [Электронный ресурс] / А. А. Деникин // Наука телевидения. – 2017. – № 13.2. – С. 106-123. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=29877051

Анализируя понятие постцифровой эстетики, автор делает вывод: постцифровая эстетика не означает конец эстетики цифровой, это ее продолжение в новых исторических условиях. «Постцифровое» означает отказ от техно-позитивизма, поиск возможностей для «обживания» цифровой реальности, комбинирование аналогового и цифрового, использование недостатков, сбоев, ошибок цифрового оборудования. Цифровое искусство следует общей линии в развитии актуального искусства в начале XXI века.

106. **Завьялов, А. С.** Генезис цифрового искусства: технологическое и кибернетическое искусство [Электронный ресурс] / А. С. Завьялов // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Философские науки. – 2015. – № 4. – С. 129-134. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=25246515

В статье рассматриваются два этапа развития техно-художественной гибридизации, предопределивших появление цифрового искусства. Опираясь на гипотезу о проходившем на протяжении XX вв. взаимопроникновении техники и искусства, автор определяет значимые события для становления цифрового искусства. Затрагивается проблема последствий техно-художественного взаимодействия до середины XX вв., а также в фокусе внимания автора оказывается последующий период, особенность которого определяется появлением кибернетики и компьютерных технологий. В заключение указываются трудности принятия компьютера как творческого инструмента, преодоление которых вызовет к жизни новое художественное течение – цифровое искусство.

107. **Захарченко, И. Н.** Цифровые презентации искусства в контексте мультимедийных экспозиций: проблемы восприятия [Электронный ресурс] / И. Н. Захарченко // Вестник РГГУ. Серия: История. Филология. Культурология. Востоковедение. – 2017. – № 6 (27). – С. 107-113. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=30304223

Цифровая парадигма культуры формирует новые социокультурные практики, анализ которых открывает возможности обсуждать особенности современного культурного сознания. Обращение к актуальным способам предоставления художественной информации позволяет ставить вопрос о способах трансляции современного гуманитарного знания. Анализ цифровых презентаций искусства в формате мультимедийных экспозиций свидетельствует о новых алгоритмах как получения знаний об искусстве, так и художественного восприятия, которые соответствуют законам современных массовых зрелищ. Это делает мультимедийные экспозиции популярным видом досуга и прибыльным коммерческим продуктом.

108. **Исаева, О. А.** Цифровая живопись как актуальное направление отечественного искусства [Электронный ресурс] / О. А. Исаева // Вестник Санкт-Петербургского государственного университета культуры и искусств. – 2017. – № 1 (30). – С. 173-176. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=28771510

Рассматриваются такие актуальные феномены как цифровая живопись и цифровое искусство, выявляются характерные черты отечественной цифровой живописи, рассматривается творчество отдельных художников. Исследуются особенности российских цифровых художественных практик, в первую очередь, изобразительность и иллюстративность.

109. **Каримов, А.Ф.** Цифровое искусство и сферы его применения [Электронный ресурс] / А. Ф. Каримов // Научный альманах. - 2018.- № 4-2 (42). - С. 257-260. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=35076457

Что можно сказать о современном искусстве? Оно сильно подвержено стремительным изменениям и появлениям в нем новых видов и форм деятельности. И особое место в нем занимает цифровое искусство. В статье затрагиваются виды этого направления, которые в большей мере используются в индустрии кино, видеоигр и книг.

110. **Кириченко, Е. И.** Цифровое искусство: способ коммуникации или средство новой художественной образности? [Электронный ресурс] / Е. И. Кириченко // Научное обозрение. Международный научно-практический журнал. – 2018. – № 1. – С. 14. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=32475542

Рассматривается специфика цифрового искусства, выявляются терминологические категории, применяемые для его характеристики. В статье определяются коммуникативные возможности и средства создания художественной образности в цифровой реальности через особые способы коммуникации в медиа-пространстве, а также специфические выразительные средства, с помощью которых создаются произведения digital art; подчеркивается новизна изобразительных приемов создания произведений в цифровом формате, акцентируется внимание на специфике подходов к их анализу, который не может опираться на общепринятые эстетические категории, имея собственную понятийную базу. Анализ произведений, созданных в медиа-формате должен осуществляться на основе таких понятий, как экспериментальное пространство, симуляция (моделирование), база данных, перформативность, интерфейс, интерактивность, синестезия, которые ломают привычные подходы к восприятию и анализу художественного произведения. Кроме того, в методологии анализа цифрового искусства необходимо опираться на междисциплинарный подход и выявлять синтетическую природу образности в произведениях digital arts.

111. **Кулешов, В. В.** Роль автора в цифровом искусстве [Электронный ресурс] / В. В. Кулешов // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. – 2015. – № 3. – С. 349-358. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=24310029

«Цифровое искусство» – термин, который используется уже достаточно широко, но пока, скорее, относится к вере человека в возможности искусственного интеллекта, чем к его текущим достижениям. При этом само понятие «искусство» продолжает вызывать дискуссии, и это усложняет определение роли и значения компьютера и человека в создании художественного произведения.

112. **Михайлов, М. В.** История становления цифровой иллюстрации в рамках искусства в целом и в рамках цифрового искусства в частности [Электронный ресурс] / М. В. Михайлов, А. М. Спиридонова // В мире науки и искусства: вопросы филологии, искусствоведения и культурологии. – 2015. – № 48. – С. 97-107. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=23456708

Статья посвящена истории формирования цифрового искусства и цифровой иллюстрации и предназначена для студентов, обучающихся на художественных специальностях. Также в ней даны определения основных понятий цифрового искусства, без конкретизации которых читатели могли бы неверно определить область, о которой ведется повествование. Грамотное использование данного материала позволит повысить эффективность обучения, обеспечит поддержку всех видов познавательной деятельности учащегося, приобретения знаний, умений и навыков.

113. **Николаева, Е. В.** Фрактальная спираль как художественный образ в цифровой культуре [Электронный ресурс] / Е. В. Николаева // Современные научные исследования и разработки. – 2017. – № 6 (14). – С. 178-184. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=30363093

Статья посвящена одному их главных элементов цифрового фрактального искусства – фрактальной спирали. На конкретных примерах рассматривается использование фрактальной спирали как художественного образа в работах профессиональных цифровых художников, а также в рекламном дизайне и медиадискурсе.

114. **Николаева, Е. В.** Фрактальные образы города в художественных проектах новых медиа [Электронный ресурс] / Е. В. Николаева // Вестник Волгоградского государственного университета. Серия 7: Философия. Социология и социальные технологии. – 2014. – № 3. – С. 99-106. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=22822395

В статье рассматриваются образы города, созданные в рамках художественных проектов новых медиа (цифрового фрактального искусства на сайте deviant.com, рекламных интернет-конкурсах цифровых фотографий и медийных коллажей «Stolichnaya история» («Кристалл»), «Утро в городе» («Coffee Bean»), «Городская Феерия» («Ford Fiesta»), «SimplyCity» («Hugo Boss»)) и мультимедийного проекта Джона Рафмана (Jon Rafman) «You, The World, and I». Образы города, городской культуры и городской ментальности, представленные в указанных проектах анализируются с позиций фрактальной семиотики, выявляется присущая им топологическая и концептуальная фрактальность. Делается вывод, что образ города в проектах новых медиа оказывается не столько фрактальным паттерном реального, пусть даже анонимного города, сколько концептуальным фракталом Города как онтологической категории.

115. **Орлов, И. И.** Феномен разрушения целостного мировоззрения человека в искусстве и культуре эпохи постмодернизма (в контексте определения эстетики цифрового искусства) [Электронный ресурс] / И. И. Орлов // Компьютер и визуальная культура дизайна в контексте эстетических, онтологических, аксиологических проблем и проектных технологий (Цифровая революция-2017) : сб. трудов Всеросс. науч.-практ. конф. (Москва, 17 марта 2017 г.). – М., 2017. – С. 78-86. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=28979025

Статья посвящена проблеме формирования современного мышления как феномена, констатирующего разрушения целостного традиционного сознания в эпоху т. н. постмодернизма.

116. **Перова, О. В.** Отличительные приемы и узнаваемость авторского стиля в работах цифровых художников [Электронный ресурс] / О. В. Перова // Вестник науки и образования.- 2018. - № 10 (46).- С. 67-69. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=35424061

В статье исследуется такая актуальная форма современного искусства как цифровая живопись. Рассматриваются причины бурного роста количества цифровых художников, связанного с постоянным увеличением компьютерной мощности и доступностью графических устройств. Отсутствие необходимости в академическом художественном образовании привлекает новых пользователей, многие из которых обладают выдающимся талантом и экстраординарными способностями в области рисунка и живописи. В сложившихся условиях перенасыщения творческого сообщества цифровыми художниками остро стоит вопрос разработки собственного уникального стиля живописи. Автор проводит анализ творческого почерка популярных цифровых художников, выделяя ключевые особенности и отличительные черты их узнаваемого авторского стиля.

117. **Сербин, В. А.** Glitch art: критические практики цифровой культуры [Электронный ресурс] / В. А. Сербин // Гуманитарная информатика. – 2015. – № 9. – С. 88-98. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=25644712

Статья посвящена рассмотрению такого явления современной культуры как glitch art – формы цифрового искусства, использующего ошибку как свой центральный объект. В первой части статьи обсуждаются критические возможности объектов glitch art в рамках теории. Во второй части приводятся примеры таких художественных объектов.

118. **Федорина, А. С.** Формирование фотографического контента в контексте цифровой культуры [Электронный ресурс] / А. С. Федорина // Компьютер и визуальная культура дизайна в контексте эстетических, онтологических, аксиологических проблем и проектных технологий (Цифровая революция-2017) : сб. трудов Всеросс. науч.-практ. конф. (Москва, 17 марта 2017 г.). – М., 2017. – С. 236-240. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=29086326.

Данная статья посвящена проблеме формирования фотографического контента в цифровом пространстве.

119. **Чжан, Ж.** Изображение в цифровую эпоху [Электронный ресурс] / Ж. Чжан // Вестник гуманитарного образования. – 2015. – № 2. – С. 66-69. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=26552255

В статье рассматриваются вопросы взаимодействия искусства цифровой фотографии и искусства живописи, их влияния друг на друга, раскрываются их суть и различия. При этом различия и требования, предъявляемые к ним, рассмотрены с точки зрения как Запада, так и Востока. Показаны исторические моменты развития искусства сохранения изображения с классических времен до наших дней. Подняты вопросы эстетического восприятия художников и задачи, стоящие перед ними в цифровую эпоху.

120. **Шавлыгин, Д. О.** Интеграция цифрового искусства в традиционную художественную среду [Электронный ресурс] / Д. О. Шавлыгин, А. М. Обморокова // Вестник Южно-Уральского государственного университета. Серия: Социально-гуманитарные науки. – 2015. – Т. 15. – № 4. – С. 100-107. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=24309887

Все виды искусств имеют тенденцию эволюционировать относительно меняющейся картины мира. Сегодня человек окружен сферой цифровых технологий. Также складываются возможности для их полноценного использования в процессе творчества. Благодаря этому в современном искусстве складываются предпосылки к формированию нового стиля. В данной статьей рассмотрен и проанализирован потенциал интеграции цифровых технологий в традиционную художественную среду. Упор в исследовании сделан на визуальные виды искусств, и, как следствие, задачей предстает показать формирование новой эпохи в искусстве, ознаменованной возникновением глобального стиля, который называется «цифровое искусство» («digital art»).

121. **Ширмамедова, З. Н.** Внедрение и влияние цифровых технологий в искусстве [Электронный ресурс] /З. Н. Ширмамедова // NovaUm.Ru. - 2019. - № 18. - С. 29-30. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=38206278

В связи с революцией в области техники, во всех сферах человеческой деятельности произошли резкие перемены. Связанно это, в большей степени с ростом и развитием новых, современных технологий. Которые в свою очередь затронули всю среду человечества и не обошли стороной искусство. Так под развитие технологий попало художественная среда, в результате чего возник один из новых феноменов искусства – цифровое искусство.

Раздел 5. Медиакультура как особый тип культуры информационного общества

122. **Александрова, Л. Д.** Опыт философского осмысления «дополненной реальности» в онтологическом континууме «виртуальность – реальность» [Электронный ресурс] / Л. Д. Александрова // Вестник Челябинской государственной академии культуры и искусств. – 2014. – № 4 (40). – С. 59-63. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=22791126

Современная цифровая культура определяется стремительным технико-технологическим развитием, влияющим на идентификацию человека в окружающей действительности. Процесс виртуализации реальности приводит к значительному расширению предметных и непредметных границ культуры, порождающих новые смыслообразующие центры бытия, меняющих образ жизни и шкалу приоритетов. Это и обусловливает необходимость философского осмысления онтологического континуума «виртуальность – реальность».

123. **Арпентьева, М. Р.** Духовные начала мировой культуры и проблема цифрового кочевничества [Электронный ресурс] / М. Р. Арпентьева // Диалог культур: поэтика локального текста : материалы V Междунар. науч. конф. : в 2-х т. (Горно-Алтайск, 26-29 сентября 2016 г.). – Горно-Алтайск, 2016. – С. 257-268. – Режим доступа: https://elibrary.ru/query_results.asp

Статья посвящена анализу особенностей бизнеса и жизнедеятельности, связанных с медиатизацией, внедрением цифровых технологий в процесс обучения и жизнь людей, начиная от формирования дигитальной идентичности субъектов, практикующих цифровой (дигитальный) номадизм, их позитивных и негативных моментов. В качестве позитивных моментов описываются стремление к свободе и самостоятельности, поиск новых способов бытия и отношений, интеграции в мировое человечество. В качестве негативных – отказ от построения отношений близости и постоянства, традиционных для родной культуры и человечества в целом духовно-нравственных ценностей, маргинализация.

124. **Арутюнян, А. Ю.** Медиаобразование – введение в медиакультуру [Электронный ресурс] / А. Ю. Арутюнян, В. А. Возчиков // Гуманизация образования. – 2014. – № 1. – С. 21-25. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=21735292

В логике гуманистической парадигмы образования в статье рассматривается проблема медиаобразования как фактора социализации и введения учащихся в доминирующую культуру информационного общества – медиакультуру.

125. **Гасилин, А. В.** Минимализм как этика цифровой культуры [Электронный ресурс] / А. В. Гасилин // Философия и общество. – 2017. – № 4 (85). – С. 83-95. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=32326059

Объектом данного исследования являются антропологические трансформации в условиях сетевых медиа, предметом – этика сетевого взаимодействия, утверждаемая в рамках интернет-движения американских блогеров-минималистов. На материале действующих сетевых ресурсов лидеров данного движения выделяются основные этические императивы минимализма, имплицитно содержащие критику традиционной сетевой культуры. Анализ данных ресурсов выявляет такие базовые принципы минимализма, как принцип осознанности и принцип экономии внимания. В статье рассматривается взаимосвязь данных принципов с дзен-буддистскими концепциями субъективного действия, аналитикой Dasein М. Хайдеггера, а также критикой общества потребления, сложившейся в рамках неомарксизма. Исследование позволяет выявить следующие тенденции современной сетевой культуры: 1) возрастающую потребность в осознанности в ходе сетевой коммуникации; 2) тенденцию к оптимизации информационных потоков; 3) критику неконтролируемого потребления информации в форме этического императива.

126. **Громов, П. Е.** Информационные технологии: уточнение понятия [Электронный ресурс] / П. Е. Громов // Философское образование: Вестник ассоциации философских факультетов и отделений. – 2015. – Т. 1. – № 6. – С. 31-40. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=25519612

В статье предпринята попытка разведения понятий «информационное» и «техническое» и в то же время прояснения их содержательной соотнесенности. Рассмотрены основные этапы развития Интернета в его взаимосвязи с культурой повседневности. Выводятся особые основания информационного, а также указывается определенная терминологическая недостаточность в исследованиях феномена цифровой культуры.

127. **Гусева, И. И.** Влияние медиакультуры на самореализацию подростков [Электронный ресурс] / И. И. Гусева // Среднее профессиональное образование. – 2014. – № 9. – С. 9-13. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=22032098

В статье рассматриваются проблемы самореализации молодежи в современный период, который многие исследователи называют эпохой «информационного взрыва». Автор описывает различные модели непосредственного воздействия массовой коммуникации на индивидуальных потребителей. Создающаяся в СМИ и глобальных сетях среда способна оказывать существенное влияние на формирование негативных психологических установок у подростков. Поэтому одной из острых проблем, которую призваны решать учебные заведения, является нравственное и духовное воспитание молодежи на фоне интенсивного развития средств массовой информации.

128. **Желтухина, М. Р.** Современный медиадискурс и медиакультура воздействия [Электронный ресурс] / М. Р. Желтухина // Верхневолжский филологический вестник. – 2016. – № 4. – С. 154-159. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=27631564

В статье рассматриваются особенности мышления, языкового сознания и индивидуального речевого поведения в современном медиадискурсе. Для современных коммуникативных исследований актуальным признается вопрос о том, как создается, хранится и используется информация, как воздействует на адресата в медиадискурсе в различных лингвокультурах. В статье устанавливается тот факт, что современный медиадискурс формирует медиакультуру общества. Основным вектором медиакультуры выступает не информирование адресата, а воздействие на него.

129. **Иванова, В. П.** Интеллектуальная культура цифрового общества [Электронный ресурс] / В. П. Иванова, В. В. Еременко // Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека : сб. науч. ст. и материалов Междунар. конф. (Коломна, 11-13 февраля 2016 г.) / под общ. ред. Р. В. Ершовой. – Коломна, 2016. – С. 151-155. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=25534073

Раскрываются характеристики интеллектуальной культуры общества и человека. Интеллектуальная культура рассматривается как основание развития и человека цифрового общества, и самого этого общества.

130. **Каргаполов, С. В.** Концепт электронной культуры в современном социально-гуманитарном знании [Электронный ресурс] / С. В. Каргаполов, Н. В. Дулина // Известия Волгоградского государственного технического университета. Серия: Проблемы социально-гуманитарного знания. – 2015. – Т. 24. – № 10 (174). – С. 35-39. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=25112748

В статье рассматривается понятие электронной культуры, которое в современном социально-гуманитарном знании находится на первичной стадии концептуализации, то есть первоначального определения смыслового значения, выведения содержания и объема понятия из наблюдений конкретных, динамично изменяющихся под воздействием информационных технологий социальных практик.

На основе мулитипарадигмального подхода прослеживается эволюция содержательного наполнения данного понятия.

131. **Кириллова, Н. Б.** Медиакультура и общество: от диалога к полилогу культур [Электронный ресурс] / Н. Б. Кириллова // Wschodnioeuropejskie czasopismo naukowe. – 2015. – Т. 3. – № 4. – С. 48-52. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=25469502

В статье рассматриваются механизмы взаимодействия медиакультуры и общества. Отталкиваясь от теории «диалогизма» М. Бахтина, автор концентрирует внимание на эволюции этой теории, пережившей драму в катаклизмах XX века и ставшей реальностью на рубеже XX-XXI веков. Бахтинская теория «диалога культур» стала достоянием не только филологии и культурологии, она оказала влияние на развитие философии и семиотики, а также современной политологии. Автор доказывает, что диалог, основанный на плюрализме и партнерстве, является залогом взаимодействия разных национальных культур в глобальном медиапространстве. Более того, в условиях глобализации проблема взаимодействия медиакультуры и социума в огромном спектре межкультурных коммуникаций образует сложную модель полилога культур (и это еще одно подтверждение актуальности теории М. Бахтина).

132. **Кириллова, Н. Б.** «Homo medium» как объект и субъект информационной эпохи [Электронный ресурс] / Н. Б. Кириллова // Вестник Челябинского государственного университета. – 2014. – № 17 (346). – С. 17-23. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=22698601

Анализируется роль массмедиа, которые все активнее присваивают себе функцию создания новой социально-культурной среды обитания – медиареальности, а также новый тип человека, живущего больше в виртуальном мире, чем в реальном. Вот почему особое значение сегодня приобретает медиаобразование, целью которого является формирование медиакультуры личности и процесс ее социализации.

133. **Клушина, Н. И.** Медиакультура и ее роль в развитии современного информационного общества [Электронный ресурс] / Н. И. Клушина // Актуальные проблемы стилистики. – 2016. – № 2. – С. 50-56. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=25992936

Развитие современных СМИ в информационную эпоху способствует формированию медиакультуры, которая не совпадает с традиционной культурой, а имеет собственные характеристики. Медиакультура оказывает сильное воздействие на массовое сознание, подчиняя его своим законам. Под влиянием медиакультуры в современном обществе формируется особый тип массового сознания – массовое медийное сознание. В статье формулируются проблемы современной медиакультуры, осознание которых поможет сохранить гуманистические идеалы в информационную эпоху.

134. **Колесник, О. О.** Философско-образовательное измерение медиапространства и сетевой культуры как аспект культурологической парадигмы образования [Электронный ресурс] / О. О. Колесник // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – 2014. – № 11-2 (49). – С. 100-103. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=22255312

В статье концептуализировано понятие медиапространства как культурно-образовательного феномена, при этом проанализированы его сущностные черты как предмета аксиологического исследования. Особое внимание автор уделяет феноменам сетевой коммуникации и сетевой культуры в контексте формирования медиаобразовательного пространства. Обосновывается доминирующая роль медиапространства в транслировании ценностей в условиях информационного общества, что обуславливает необходимость его активного использования в образовательном процессе.

135. **Коу, С.** Медиакультура и язык СМИ в информационной картине мира [Электронный ресурс] / С. Коу // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2016. – № 6-3 (60). – С. 104-107. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=25988028

Информационная картина мира как научная концепция сложилась в конце XX века и рассматривает окружающий мир, опираясь на большой информационный поток и развитие технологий. Информационная картина мира характеризуется культурной спецификой и тесно связывается с языковой картиной мира, так как охватывает два важных аспекта – медиакультуру и язык СМИ как две научные концепции. В данной статье на основе социокультурной и лингвокультурной теорий исследованы становление и особенности информационной картины мира, содержание медиакультуры и языка СМИ, а также их взаимодействие; создан теоретический конструкт между информационной картиной мира, медиакультурой и языком СМИ.

136. **Кужелева-Саган, И. П.** Культура цифровых кочевников и возможные подходы к ее изучению [Электронный ресурс] / И. П. Кужелева-Саган // Цифровое кочевничество как глобальный и сибирский тренд : сб. материалов III Междунар. трансдисциплинар. науч.-практ. WEB-конф. (Томск, 24-26 мая 2016 г.). – Томск, 2017. – С. 166-182. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=30007297

Цифровое кочевничество – это новый стиль (образ жизни), возникший в эпоху сетевого информационного общества в связи с развитием международных и внутренних транспортных систем и появлением беспроводных коммуникационных технологий. Ему присущи две основные характеристики: постоянная мобильность (глобальная или локальная) и «подключенность» (англ. – «plugging»). Соответственно, цифровые кочевники – это люди, которые в процессе своей профессиональной деятельности (а также обучения, творчества или досуга) не привязаны к какому-либо определенному месту, благодаря использованию Интернет-

технологий и мобильной связи (Makimoto T., Manners D., 1997). Сама онтология современного общества, проявляющаяся в его технологизации, информатизации, компьютеризации, цифровизации и сетевизации, способствует быстрому формированию культуры цифровых кочевников и ее становлению как «универсальной» культуры общества – Сети. В связи с этим возникает множество проблем различного характера. Одна из них состоит в том, что культурная практика цифрового кочевничества существенно опережает поиск и разработку философских и теоретико-методологических оснований, дающих возможность релевантного описания ее специфики и механизмов функционирования. Отсюда целью статьи является попытка репрезентации (в самом общем виде) особенностей культуры цифровых кочевников в контексте онтологии сетевого общества и семиотики культуры в понимании Ю. Лотмана и Р. Познера (Lotman, 1971, 2002; Posner, 2004). По мнению автора статьи, осмысление онтологии общества-Сети, с одной стороны, и применение базовых положений семиотики культуры, с другой, позволяют не только определить идентичность, границы и факторы существования культуры цифровых кочевников, но и представить ее как целостное и глобализирующееся явление.

137. **Кузнецова, Е. И.** Медиакультура глобального мира: проблема идентичности [Электронный ресурс] / Е. И. Кузнецова // Вестник Нижегородского государственного лингвистического университета им. Н. А. Добролюбова. – 2015. – № 31. – С. 189-199. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=25277899

В статье анализируется воздействие глобализационных процессов на формирование культурной идентичности в мире современных медиакоммуникаций. В политико-экономическом, технологическом, социальном измерениях глобализации акцентируется роль духовной сферы. В этом контексте медиакультуру глобальных коммуникаций предлагается рассматривать как один из значимых факторов.

138. **Лизунова, И. В.** Медиакультура как диалог культур современного общества [Электронный ресурс] / И. В. Лизунова // Библиосфера. – 2017. – № 4. – С. 30-34. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=30753568

В статье дана трактовка понятий «медиа», «культура», «медиакультура», показано значение медиакультуры в современном обществе. Рассмотрены подходы к определению дефиниции «медиакультура». Диалоговость взаимодействия характеризуется как базовое свойство медиакультуры. Выявляются проблемы взаимовлияния книжной культуры и медиакультуры. Обозначается необходимость дальнейшего изучения понятий «книжная культура» и «медиакультура» в их взаимосвязи и взаимозависимости.

139. **Лизунова, И. В.** Медиакультура как фактор социокультурной модернизации России [Электронный ресурс] / И. В. Лизунова // Интерэкспо Гео-Сибирь. – 2017. – Т. 6. – № 2. – С. 11-14. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=29436727

В статье рассматривается медиакультура как средство формирования и развития информационного общества. Приводятся различные толкования определения «медиакультура». Делается вывод о том, что медиакультура является основным фактором социокультурной модернизации в России.

140. **Лисенкова, А. А.** Цифровые медиа как зеркало современной культуры [Электронный ресурс] / А. А. Лисенкова, А. Ю. Мельникова // Научное обозрение. Международный научно-практический журнал. – 2018. – № 1. – С. 17. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=32475545

Современная культура как набор принятых на веру ценностей и норм оказалась в значительной мере захваченной электронным гипертекстом, изменяющим повседневные практики взаимодействия и формирования нового культурного опыта с возрастанием роли цифровых медиа. Статья посвящена культурологическому осмыслению коммуникации в онлайновых социальных сетях, которые отвечают требованиям, предъявляемым к цифровым медиа, таким как интерактивность, интеграция и взаимозависимость по принципу ризомы, мультимедийность, гипертекстуальность, дигитализация и наличие цифрового носителя. Исследовательский интерес вызывают мотивы пребывания современного человека в виртуальном пространстве социальных сетей, который может варьироваться от поиска сопричастности до игр в подделку личности. Авторами проведен контент-анализ популярных онлайновых социальных сетей и выявлены мотивы, побуждающие пользователей вступать в коммуникации в виртуальном пространстве.

141. **Лисов, Д. С.** Ночи Киберии: мифы и мифологизация киберпространства в цифровой культуре [Электронный ресурс] / Д. С. Лисов // Цифровая гуманитаристика: ресурсы, методы, исследования : материалы Междунар. науч. конф. : в 2-х ч. (Пермь, 16-18 мая 2017 г.). – Пермь, 2017. – С. 150-153. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=29651119

Рассматриваются особенности мифологизации киберпространства в цифровой культуре. Выделяются способы взаимодействия человека с киберпространством, характерные особенности его освоения. Рассматриваются предпосылки возникновения мифов киберпространства, характерные черты мифологизации, история мифологизации в российском сегменте интернета, описываются наиболее известные мифы, история их развития. Эстетика и корни многих мифов лежат в художественных произведениях в жанре киберпанк. В рамках киберпанка изменяется понимание смерти. Описывается структура пирамиды по созданию и потреблению мифов киберпространства. Приводятся основные мотивы создателей мифов и выводы о том, что мифы служат своеобразной защитой для неподготовленного к новым технологиям человеческого сознания, подчеркивается важность и необходимость работы над демифологизацией и разоблачением всех современных мифов.

142. **Мельникова, Т. С.** Роль цифровой социализации в процессе модернизации политической культуры современной России: постановка исследовательских задач [Электронный ресурс] / Т. С. Мельникова // Власть. – 2017. – Т. 25. – № 7. – С. 80-85. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=29769674

В статье анализируется взаимосвязь процессов цифровой социализации и модернизации политической культуры в современной России. Автор предлагает рассматривать цифровую социализацию с нового исследовательского ракурса – как ориентационный фактор модернизации политической культуры. В работе осуществлена постановка научной проблемы и сформулированы исследовательские задачи, обусловленные потребностью и актуальностью для политической науки и практики.

143. **Мошкина, О. В.** Медиакультура как система информационного общества: специфика и сущность [Электронный ресурс] / О. В. Мошкина // Вестник Челябинской государственной академии культуры и искусств. – 2014. – № 3 (39). – С. 95-99. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=21990353.

Фокусируется внимание на феномене медиакультуры, его особенностях и функционировании в контексте культуры. Особое внимание уделяется рассмотрению актуальных подходов в трактовке медиакультуры.

144. **Нагорнова, Т.** С. Цифровая культура как фактор социально-профессиональной мобильности [Электронный ресурс] / Т. С. Нагорнова, А. А. Чикин // Социально-профессиональная мобильность в XXI веке : сб. материалов и докладов Междунар. конф. (Екатеринбург, 29-30 мая 2014 г.) / под ред. Г. М. Романцева, В. А. Копнова. – Екатеринбург, 2014. – С. 182-186. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=22220842

Исследуется цифровая культура, которая олицетворяет собой новую социально-культурную реальность, во многом определяющую образ жизни, мотивацию, способы и формы коммуникации и поведения человека. Отмечается, что на первый план выходит сетевое поколение, наиболее подверженное влиянию цифровой культуры и все более определяющее сущность, критерии и формы проявления социально-профессиональной мобильности.

145. **Напалкова, М. Г.** Медиакультура современного социума в российском философском дискурсе [Электронный ресурс] / М. Г. Напалкова // Культурная жизнь Юга России. – 2015. – № 4 (59). – С. 55-57. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=27720683

Статья посвящена рассмотрению отдельных проблем медиакультуры современного социума через призму философского дискурса.

146. **Паранина, Н. А.** Медиаобразование как средство развития медиакультуры студентов [Электронный ресурс] / Н. А. Паранина // Педагогическое образование и наука. – 2014. – № 1. – С. 80-83. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=21672388.

В статье рассматривается медиаобразование как одно из средств развития медиакультуры студентов и социализации подрастающего поколения. На примере опыта Института экономики, управления и права (г. Казань) показаны некоторые пути решения проблемы развития медиакультуры студентов.

147. **Петровская, О. В.** Цифровое поколение: условия самореализации в современной культуре [Электронный ресурс] / О. В. Петровская // Известия Волгоградского государственного технического университета. Серия: Проблемы социально-гуманитарного знания. – 2013. – Т. 13. – № 9 (112). – С. 102-104. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=19318532

В статье проанализировано влияние средств массовой коммуникации на условия самореализации личности. Обращается внимание на взаимосвязь между обществом и средствами массовой коммуникации в контексте обретения человеком политической свободы, самовыражения личности в публичном пространстве.

148. **Прокудин, Д. Е.** «Цифровая культура» vs «аналоговая культура» [Электронный ресурс] / Д. Е. Прокудин, Е. Г. Соколов // Вестник Санкт-Петербургского университета. Серия 17. Философия. Конфликтология. Культурология. Религиоведение. – 2013. – № 4. – С. 83-91. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=20786553.

Развитие информационного общества влечет тотальную информатизацию, при которой информационно-коммуникационные технологии вторгаются в пространство культуры. Превращаясь из средств освоения культуры в новый культурный феномен, эти технологии порождают новые культурные поля, которые являются основой становления «цифровой культуры». В эти культурные поля попадают отдельные разрозненные фрагменты культурного «ядра», что ведет к мозаичному, частичному, вырванному из целостного контекста восприятию всего пространства культуры. Статья посвящена вопросам взаимодействия «цифровой культуры» с «аналоговой культурой», составляющей культурное «ядро» человеческой цивилизации. Философскому анализу подвергаются процессы сохранения и трансляции «ядра» культуры под воздействием информатизации культурного пространства; анализируется возникшая проблема передачи культурного кода в условиях развития «цифровой культуры». Делается попытка спрогнозировать как дальнейшее развитие культурного пространства в целом, так и трансформацию «ядра культуры».

149. **Ремизов, В. А.** Сущность и структура современного медиакультурного пространства [Электронный ресурс] / В. А. Ремизов, А. Н. Коробкина // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. – 2015. – № 2 (64). – С. 83-86. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=23435121

В статье раскрыты сущность и структура медиакультурного пространства. Данная задача осуществляется через раскрытие существа медиа, культуры и пространства, взятых в их органическом единстве. Обращается внимание на то, что медиа – это коммуникативный феномен, включающий средства массовой информации, средства массовой коммуникации и прямые контакты, а также культурные отношения: монологи, диалоги, полилоги, использующие средства медиа и выступающие как непосредственные, опосредованные, виртуальные. Отсюда медиакультурное пространство понимается как такое пространство культуры, которое используют в интересах своего функционирования СМИ, СМК, Интернет и т.п. Структуру медиакультурного пространства формируют ее основные сферы: техническая; субъектно-производительная; содержательно-производительная; технологическая; коммуникационно-канальная. Данные элементы формируют информационную среду медиакультурного пространства.

150. **Симакова, С. И.** Молодежные СМИ как феномен медиасферы [Электронный ресурс] / С. И. Симакова // Известия высших учебных заведений. Уральский регион. – 2014. – № 1. – С. 93-99. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=21426588.

В статье предпринята попытка систематизировать представления о молодежных СМИ как феномене медиасферы, рассматриваются основные функции молодежных изданий и их Интернет-версий. Автор акцентирует внимание на роли редакции молодежных СМИ в формировании медиакомпетенций читателя.

151. **Соловьев, Д. Н.** Медийная аскетика как феномен цифровой культуры [Электронный ресурс] / Д. Н. Соловьев, П. Э. Белоус // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. – 2014. – № 2. – С. 77-92. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=22781795

В интервью ставится задача охарактеризовать особенности медийной аскетики как феномена цифровой эпохи. Авторы отвечают на вопросы, является ли отказ от медиа трендом и в какой степени данный тренд проявлен в России по сравнению с западной культурой. Подробно рассмотрена актуальность оформления норм цифрового этикета и возможная роль медийной аскетики в этих нормах. Данная работа решает также вопрос, может ли практика медиааскетики служить маркером принадлежности к элитарным слоям общества. В связи с этим раскрывается понятие медиаснобизм. Проводится анализ основных векторов развития движения медийной аскетики, его потенциала в качестве средства преодоления цифрового разрыва и повышения медийной грамотности. Подвергнув тщательному разбору особенности современного медиааскетизма, авторы делают попытку спрогнозировать перспективы развития движения с учетом быстро меняющихся реалий информационного общества.

152. **Суший, Е. В.** Цифровая и традиционная культура: Que Vadis? [Электронный ресурс] / Е. В. Суший // Коммуникативные стратегии информационного общества : труды

VI Междунар. науч.-теорет. конф. (Санкт-Петербург, 20-23 ноября 2013 г.). – СПб., 2013. – С. 86-91. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=28335498

В предлагаемой статье рассматривается и анализируется новая культурная ситуация, которая формируется в условиях функционирования глобальной информационной системы.

153. **Сыздыкова, Ж. С.** Медиакоммуникации и проблемы поиска новой идентичности в условиях глобализации [Электронный ресурс] / Ж. С. Сыздыкова // Коммуникология. – 2014. – Т. 8. – № 6. – С. 29-45. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=22702075

Постоянные процессы трансформации общества определяются во многом ролью новых медиакоммуникаций, предоставляющих доступ к глобальному информационному потоку, что обуславливает возможность каждого человека стать частью «глобального ареала», публичной сферы. Благодаря новым коммуникационным и информационным технологиям, мир оказывается встроен в открытую систему единого глобального социума. Достигнут такой уровень интегрированности мирового сообщества, при котором успешное развитие каждой страны, каждого народа все больше зависит от состояния и изменения мира в целом. Постепенно в условиях непрерывного роста влияния новейших медиакоммуникаций в глобализующемся обществе происходит трансформация доминирующих оснований этнокультурной идентичности, которая приобретает новые модификации, соответствующие данному времени. В условиях общественных трансформаций принципиальное значение приобретает ориентация на будущее, предполагающая, что традиции прошлого реализуются без потерь на новой инновационной основе.

154. **Холод, А. М.** «Новая электронная культура», цифровой номадизм и трансформация сознания [Электронный ресурс] / А. М. Холод // Цифровое кочевничество как глобальный и сибирский тренд : сб. материалов III Междунар. трансдисциплинар. науч.-практ. WEB-конф. (Томск, 24-26 мая 2016 г.). – Томск, 2017. – С. 283-290. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=30007318.

В статье анализируются мутационные и инмутационные признаки трансформации сознания цифровых номадов в мультимедийной культуре. Тема исследования мало изучена, но представляет собой интерес как пропедевтическая для дальнейшего глубокого изучения цифрового номадизма в современном обществе. Цель исследования заключалась в идентификации и описании признаков цифрового номадизма как трансформации сознания в новой электронной культуре. В статье коротко изложены положения инмутационного анализа (ИА) в рамках теории А. Холода об инмутации общества (ТИО), а также перечислены те положения ТИО, которые позволяют описать признаки цифрового номадизма в трансформированном обществе. Установлена степень корреляции понятий «новая электронная культура», «цифровой номадизм» и «трансформация сознания» с позиций инмутационного анализа в рамках теории инмутации общества. Выделены 10

классов мутационных и инмутационных признаков цифрового номадизма как трансформации сознания в новой электронной культуре и определены частотные и нечастотные из них.

155. **Чаган, Н. Г.** Инфотейнмент как явление медиакультуры [Электронный ресурс] / Н. Г. Чаган // Вестник Университета Российской академии образования. – 2014. – № 2 (70). – С. 76-82. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=23017713

Инфотейнтмент - этот новый формат подачи новостного материала, совмещающий информацию и развлечение. В статье исследуется специфика инфотейнмента в журналистике.

156. **Челышева, И. В.** Культуротворческий подход к проблеме медиакультуры в современном информационном пространстве [Электронный ресурс] / И. В. Челышева // Crede experto: транспорт, общество, образование, язык. – 2015. – № 1. – С. 81-88. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=23477541

Статья посвящена анализу культуротворческой природы современной медиакультуры. Автором рассматриваются основные положения медиакультуры, сферы ее влияния на современное социокультурное пространство.

157. **Шипунова, О. Д.** Субъектные взаимодействия в условиях современного технологического уклада [Электронный ресурс] / О. Д. Шипунова, А. В. Денисков // Международный научно-исследовательский журнал. – 2018. – № 1-3 (67). – С. 136-140. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=32398461

Статья посвящена анализу характера субъектных взаимодействий в динамичных техногенно-информационных средах сетевого общества. Дана развернутая характеристика эволюции технологического уклада, символом которого стала цифровая культура, выделена специфика взаимодействий человека и техники в сетевом укладе. Подчеркивается стихийное конструирование субъектных взаимодействий в информационных сетях, детерминированное технологической средой. Методологической основой проектирования субъектных взаимодействий полагается социально-антропологическая установка, в концептуальных рамках которой органично соединяются технологические, коммуникативные и нормативно-ценностные аспекты субъектных взаимодействий, характерных для сетевого технологического уклада.

158. **Югай, И. И.** Медиареальность в изобразительном искусстве [Электронный ресурс] / И. И. Югай // Наука телевидения. – 2019. – Т. 15. - № 2. – С. 183-205. _ Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=39138654

В статье исследуется влияние медиа на современное изобразительное искусство в эстетическом, технологическом, социокультурном аспектах. Автор исходит из того, что в работах современных художников все значительнее

просматривается влияние медиарельности на уровне темы, способа презентации, применения выразительных средств. В статье анализируются картины современных живописцев из разных стран. Чертами новой процессуальности, по мнению автора, являются повторяемость, алгоритмизация, подчиненность цифровому и аппаратному инструментарию.

Раздел 6. Информационные технологии в сохранении историко-культурного наследия

159. **Галочкин, Е. А.** Опыт применения ресурсов с архивными картами, информационных технологий и ГИС учащимися школ, студентами ссузов, вузов в исследовательских работах по краеведению [Электронный ресурс] / Е. А. Галочкин, С. И. Гапонова, О. Е. Лазарев, В. Г. Щекотилов // Вестник Тверского государственного университета. Серия: География и геоэкология. – 2015. – № 1. – С. 14-25. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=24309172

В интересах популяризации историко-культурного наследия посредством создания единой образовательной среды между различными образовательными учреждениями для улучшения освоения современных информационных технологий и автоматизированных информационных ресурсов в краеведческих, генеалогических, исторических и географических исследованиях в 2015 г. был организован областной конкурс исследовательских работ. В конкурсе на заочном этапе приняло участие 38 чел., на очном 9 чел. из 4 вузов, 6 ссузов, 6 СОШ и были представлены 2 индивидуальные работы.

160. **Дыбаль, М. А.** Потенциал корпоративных музеев в развитии регионального делового туризма (на примере Санкт-Петербурга) [Электронный ресурс] / М. А. Дыбаль // Современные проблемы сервиса и туризма. – 2016. – Т. 10. – № 2. – С. 51-63. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=26039790

Санкт-Петербург выступает центром музейной жизни России, где постоянно действуют более 200 объектов историко-культурного наследия – исторических, географических, прикладных, отраслевых музейных комплексов и архитектурных памятников. История музейного дела в городе насчитывает более 300 лет. В статье рассмотрены основные отличия корпоративного музея, предопределяющие интерес со стороны бизнес-туристов. Раскрыты цели и формы взаимодействия корпоративных музеев и делового туризма в регионе. Представлена отраслевая классификация основных ведомственных музеев Санкт-Петербурга. Выявлены факторы предпочтения и установлен рейтинг пяти наиболее востребованных корпоративных музеев города. Рассмотрены формы и признаки взаимодействия корпоративных музеев Санкт-Петербурга в призме развития делового туризма. Предложены информационно-образовательные технологии как фактор привлечения деловых туристов в регион и развития корпоративных музеев. Описаны основные этапы создания корпоративного музея с целью привлечения бизнес-туристов.

161. **Касаткина, С. С.** Проектирование историко-культурной среды города в условиях информационного общества [Электронный ресурс] / С. С. Касаткина // Вестник Ивановского государственного университета. Серия: Гуманитарные науки. - 2019. - № 2 (19).- С. 49-54. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=38176227

Рассматриваются возможности проектирования историко-культурного пространства города. Актуальность проблемы связана с цифровизацией социокультурной реальности России, в том числе по направлению создания комфортной городской среды. Автор раскрывает практики формирования виртуальной и дополненной реальности городов в условиях информационного общества.

162. **Кирсанова, Е. А.** QR-коды и туризм. К опыту создания цифрового контента об историко-культурных объектах в контексте развития туристических порталов [Электронный ресурс] / Е. А. Кирсанова // Вестник Кемеровского государственного университета. – 2015. – № 2-7. – С. 92-96. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=24261679

Статья посвящена анализу процессов создания и функционирования российских туристических порталов, объединенных с использованием технологий дополненной реальности (qr-коды). С начала 2012 г. в различных регионах Российской Федерации начался запуск проектов по созданию или модернизации туристических порталов, связанных с применением табличек с qr-кодами на объектах историко-культурного наследия. Анализ сообщений в СМИ о возникновении подобных проектов показывает, что процесс создания удобных информационно-навигационных сервисов с историко-краеведческой тематикой охватил порядка 50 российских городов. В статье анализируется причины возникшего «бума» qr-кодирования историко-культурного наследия, динамика развития проектов, связанных с созданием навигационно-туристических порталов, целевые аудитории проектов, влияние проектов на развитие туристской инфраструктуры. Затронуты проблемы стагнации проектов или их закрытия и рассмотрены перспективы дальнейшего развития проектов с рекомендациями по их усовершенствованию.

163. **Кошаев, В. Б.** Виртуальный музей материальной культуры: цифровой состав художественного наследия [Электронный ресурс] / В. Б. Кошаев, М. В. Ботя // Компьютер и визуальная культура дизайна в контексте эстетических, онтологических, аксиологических проблем и проектных технологий (Цифровая революция-2017) : сб. трудов Всеросс. науч.-практ. конф. (Москва, 17 марта 2017 г.). – М., 2017. – С. 98-105. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=28979027

Авторы анализируют стратегию и методику построения виртуального музея материальной культуры на примере традиционной культуры.

164. **Крышталева, М. К.** Практики цифровой визуализации музея в web: на примере ГМЗ «Петергоф» [Электронный ресурс] / М. К. Крышталева // Вопросы музеологии. – 2015. – № 2 (12). – С. 107-114. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=25593688.

Пространство web порой ошибочно рассматривают отдельно от репрезентируемых в нем реальных объектов, одним из которых является музей. Посетители-пользователи обращаются к web в поиске информации о нем, регистрируют свои фотовпечатления, отмечают в геолокационных системах свое местонахождение. В интернет культуре web 2.0. пользователи являются и со-создателями этого контента, который для других становится источником формирования визуального образа музея, пространственной ориентации и информационной базы. Эти факторы позволяют обратиться к таким интернет-ресурсам, как Instagram, Google, Forsquare, Wikipedia и использовать их в качестве источников для культурологического анализа. На примере анализа репрезентации Петергофа в web автор данной статьи формулирует выводы и предложения как для работы с посетителями в реальном пространстве музея, так и по работе профессионалов в создании визуального контента музея в сети интернет.

165. **Кулумбетова, Д. Б.** Возможность применения технологий QR-кодирования исторических и культурных объектов г. Актобе [Электронный ресурс] / Д. Б. Кулумбетова, А. А. Тлеугали, А. С. Снасапина // Наука и бизнес: пути развития. – 2016. – № 12. – С. 163-166. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=29321997

Статья посвящена проблемам разработки новых информационно-коммуникационных технологий и автоматизированной обработки информации, применяемых в социально-культурном сервисе, в частности, проектам по оснащению объектов историко-культурного наследия информационными табличками с QR-кодами и созданию информационных социально-культурных порталов.

166. **Лбова, Л. В.** Трехмерная визуализация в археологии как научно-образовательный ресурс в Новосибирском государственном университете: возможности и ограничения [Электронный ресурс] / Л. В. Лбова, Ж.-М. Женест // Вестник Новосибирского государственного университета. Серия: История, филология. – 2017. – Т. 16. – № 5. – С. 9-21. – Режим доступа: https://elibrary.ru/query_results.asp

Методы трехмерной визуализации широко используются в научных исследованиях, образовательных программах, культурно-развлекательной и досуговой сфере, медицине, технических, архитектурных, строительных проектах. Актуальным становится это направление в области сохранения, изучения и использования историко-культурного наследия в целом, что позволяет иметь в виртуальном виде археологический объект, который разрушается в ходе раскопок, или представить уникальные артефакты из фондов музея широкой публике. Методы, способы, программное обеспечение в создании виртуальных моделей разнообразны, и их применение зависит от конкретных целей и задач. В последние

годы в НГУ трехмерная визуализация археологических объектов развивается в рамках международного сотрудничества «зеркальной лаборатории» «Междисциплинарные исследования первобытного искусства Евразии» (Россия – Франция) не только как средство научной коллаборации, но и в виде эффективного образовательного ресурса. Развитие дополнительных проектов в этой области на площадках НГУ способствуют устойчивости позиции университета в рейтинге QS по направлению «Археология», эффективному сотрудничеству между гуманитариями и специалистами в области информационных технологий, в целом продвижению позитивного бренда университета как ведущего научного и образовательного центра.

167. **Петров, С. Т.** Цифровое наследие культуры: проблемы формирования, развития и безопасности [Электронный ресурс] / С. Т. Петров, А. А. Тарасов // Вестник РГГУ. Серия: Документоведение и архивоведение. Информатика. Защита информации и информационная безопасность. – 2014. – № 11 (133). – С. 101-117. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=22268707

Рассматриваются гуманитарные и технологические проблемы формирования, сохранения, обеспечения доступа и другие аспекты информационной безопасности цифрового наследия культуры. Предложен процессный подход к описанию объекта цифрового наследия как модели объекта культуры и к цифровому наследию как сложной социотехнической системы. Описаны и проанализированы информационные системы по видам культурных ценностей и типам культурной деятельности, а также содержание угроз информационной безопасности в сфере культуры.

168. **Поврозник, Н. Г.** Виртуальный музей: сохранение и репрезентация историко-культурного наследия [Электронный ресурс] / Н. Г. Поврозник // Вестник Пермского университета. Серия: История. – 2015. – № 4 (31). – С. 213-221. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=25029033

Рассматриваются информационные системы и их возможности в сохранении и репрезентации историко-культурного наследия. Дается определение понятия «виртуальный музей», выделяются основные типы виртуального музея. Анализируются возможности расширения доступа к предметам историко-культурного наследия посредством сохранения и репрезентации электронных копий и их коллекций и метаданных к ним, представления объемных моделей предметов историко-культурного наследия, восстановления облика утерянных фрагментов и полностью утраченных в реальности предметов. Информационные ресурсы виртуальных музеев рассматриваются как часть цифрового культурного наследия.

169. **Протодьяконова, Г. Ю.** Создание цифровых ресурсов как средство сохранения культур народов Севера [Электронный ресурс] / Г. Ю. Протодьяконова, Л. Н. Алексеева, М. Ф. Бускарова, М. С. Протодьяконова // Профессиональный стандарт. Формирование трудовых ресурсов высокой квалификации : сб. науч.-метод. материалов Образовательного форума «Education, forward!» (Якутск, 24-30 июня 2013 г.) / под ред.

Е. И. Михайловой. – Киров, 2013. – С. 754-757. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=20966864

Статья посвящена проблеме создания цифровых ресурсов как средства сохранения культур народов Севера. Рассмотрены подходы к созданию цифровых ресурсов, проанализированы пути использования цифровых ресурсов в сохранении и возрождении культур коренных народов Севера.

170. **Разувалова, Е. В.** Визуальные и виртуальные реконструкции в музейном пространстве [Электронный ресурс] / Е. В. Разувалова, К. А. Руденко // Электронные библиотеки. – 2015. – Т. 18. – № 6. – С. 302-317. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=28808161

Проанализированы наиболее успешные российские и зарубежные примеры визуальных и виртуальных реконструкций историко-культурных объектов, реализованных на базе информационно-коммуникационных технологий и представленных в интернете. Визуальные и виртуальные реконструкции историко-культурного наследия помогают правильно расставить акценты поведенческого сценария посетителя (направить, переключить внимание, заинтересовать); лучше воспринять информационно-смысловой строй экспозиции; представить зрительную связь между объектами, их взаимодействие друг с другом, зрителем; понять объемно-пространственные характеристики демонстрируемого объекта (экспоната, комплекса). Использование сетевых ресурсов позволяет увеличить число посетителей, а открывающиеся виртуальные возможности реконструкций выводят музейное дело из сферы хранения в по-настоящему творческую область практически неограниченных временем и пространством возможностей выражения, выстраивания связей со специалистами разных областей знаний.

171. **Рыщанова, У. М.** Исследование эффективности использования электронных ресурсов Костанайского областного мемориального музея Ибрая Алтынсарина [Электронный ресурс] / У. М. Рыщанова // Вестник Кемеровского государственного университета культуры и искусств. – 2014. – № 3 (28). – С. 222-229. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=21989309

Современный музей активно использует информационные, цифровые и другие инновационные технологии для сохранения, экспонирования и популяризации историко-культурных ценностей. Изложены результаты исследования, проведенного на базе Костанайского областного мемориального музея Ибрая Алтынсарина. Цель исследования – выяснить, насколько посетители осведомлены об издательской деятельности на электронных носителях, и изучить эффективность их использования.

172. **Сайфутдинова, Г. Б.** Формирование инновационных моделей музея вуза (музей Казанского энергетического университета) [Электронный ресурс] /

Г. Б. Сайфутдинова // Проблемы современного педагогического образования. – 2017. – № 54-4. – С. 133-139. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=28121584

В статье анализируется проблема формирования музейных коллекций высших учебных заведений в контексте модернизации музейной коммуникации и массового распространения интернет-технологий. Подчеркивается, что форма и содержание музеев вузов как социального института подвержены изменениям: современный музей создает и предоставляет необходимую информацию и массовую доступность к интеллектуальному и историко-культурному наследию. Автор делится опытом создания музейной экспозиции в эффективных формах (на примере музея Казанского государственного энергетического университета), где важное место отводится новым музейным и информационно-коммуникативным технологиям.

173. **Сергеева, И. Л.** Репрезентация музея в плоскости цифровой массовой культуры (на примере сервиса микроблоггинга Твиттер) [Электронный ресурс] / И. Л. Сергеева // Вестник Московского университета. Серия 19: Лингвистика и межкультурная коммуникация. – 2016. – № 3. – С. 176-182. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=27248519

Данная статья исследует потенциал сети микроблоггинга Твиттер для эффективного выстраивания коммуникации между музеями и аудиторией. Рассматривается широкий круг вопросов – от характеристики музея как участника глобального Твиттер-сообщества, цифровой коммуникации между музеями, до создания цифровых культурных музейных кластеров, не зависящих от геолокации участников коммуникационного процесса. Научная новизна статьи заключается в анализе русскоязычного сегмента сети микроблоггинга Твиттер, а именно в исследовании участия российских музеев в глобальном коммуникативном процессе, проистекающем между музеями всего мира в Твиттере.

174. **Трифанов, С. И.** Использование информационно-коммуникативных технологий в процессе формирования историко-культурной компетенции студентов [Электронный ресурс] / С. И. Трифанов // Наука, образование и культура. – 2018. – № 1 (25). – С. 97-100. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=32323127

В статье показано многообразие дидактического потенциала учебно-методических комплексов по курсу культурологии в организации самостоятельной работы студентов – будущих педагогов. Раскрывается органическая связь информационно-коммуникативных технологий в формировании их историко-культурной компетенции. Анализируются линии детерминации различных форм и методов организации познавательной деятельности студентов в условиях многоплановых информационных потоков их достижениями в области теории и истории культуры.

175. **Хуснутдинова, С. Р.** Актуальные аспекты устойчивого развития города: туризм и ГИС-технологии [Электронный ресурс] / С. Р. Хуснутдинова // Экологический

консалтинг. – 2014. – № 3. – С. 7-10. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=22779893

Задачи устойчивого развития города остаются актуальными на протяжении десятилетий. Важнейшими условиями развития городского туризма является сохранение историко-культурного наследия и благоприятной экологической ситуации в городе, благодаря чему туризм становится существенным аспектом устойчивого городского развития. Расширение туристских потоков, с одной стороны, и развитие информационных технологий, с другой, создают условия для вовлечения в туристскую сферу ГИС-технологий для более эффективного управления туристской деятельностью, а также удобства туристов.

176. **Шиндина, О. В.** Искусство в эпоху цифровых технологий [Электронный ресурс] / О. В. Шиндина // Актуальные проблемы гуманитарных и социально-экономических наук. – 2019. – Т. 13. - № 3 (64). – С. 136-141. – Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=37321479

В статье рассматриваются особенности процесса цифровизации культуры и искусства в современную эпоху. Автор анализирует влияние мультимедийных технологий на некоторые виды искусств, их жанровые особенности, а также на процессы сохранения и популяризации культурного наследия.