

УДК 008

DOI: 10.24412/2070-075X-2022-1-101-110

Норманский Н.С.

ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК МЕХАНИЗМ ЦИФРОВИЗАЦИИ ПОДГОТОВКИ КАДРОВ В СФЕРЕ КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВА

В данной статье представлены новые специальности, которые может получить абитуриент в высших учебных заведениях культуры и искусства. Большинство из данных специальностей до недавнего времени были футуристическими, однако пандемия COVID-19 выявила острую необходимость в подготовке специалистов в тех областях, которые ранее не являлись цифровизированными. В связи с увеличением спроса на специальности IT-технологий можно спрогнозировать снижение бюджетных мест в творческих учебных заведениях. Именно цифровизация рынка труда вносит специфику в образовательный процесс высших учебных заведений сферы культуры и искусств.

Ключевые слова: *геймификация, цифровизация, STEAM, эдьютейнмент, культура, искусство, цифромодерн, рынок труда.*

Актуальность исследования обусловлена тем, что в последнее время все более острым является вопрос необходимости цифровизации образования. Так, весной 2021 года заместитель председателя Правительства Российской Федерации Дмитрий Чернышенко поручил главе Министерства науки и высшего образования Валерию Фалькову создать в вузах должность проректора по цифровой трансформации. Кроме того, вице-премьер также поручил разработать до следующего цикла обучения изменения в стандартах образования и создать цифровые образовательные модули по всем направлениям подготовки [12]. В первую очередь такая необходимость возникла из-за перехода образовательных учреждений на дистанционную форму образования, вызванную пандемией COVID-19. Преподаватели учебных заведений были вынуждены перестраивать свою работу в соответствии с нетипичными для стандартного образовательного процесса реалиями и использовать дистанционные технологии и интернет.

Объектом исследования выступает процесс цифровизации высшего образования. **Предметом** – геймификация как механизм цифровизации образования.

Цель данной статьи заключается в необходимости обоснования цифровизации подготовки кадров в сфере культуры и искусства посредством геймификации.

Для достижения цели нами были поставлены следующие задачи:

1. Обозначить современные тренды рынка труда в сфере культуры и искусства.
2. Представить характеристики ряда специальностей по направлениям подготовки высшего образования в творческих вузах.
3. Рассмотреть геймификацию как механизм цифровизации подготовки творческих кадров.

Степень научной разработанности. В настоящий период вопрос цифровизации в образовании обсуждался такими учеными, как А.З. Алексеева, Р.Р. Аетдинова, О.М. Замятина, Н.А. Звонарева, Е.В. Климкович, Г.С. Купалов, О.В. Орлова и другие. Подход STEAM-образования рассматривали Н.В. Барыкина, О.И. Быковских, О.А. Ревякина и т.д. Метод эдьютейнмента рассматривается в работах О.О. Дьяконовой, Е.В. Горбачевой и др.

Методология и методы исследования. При написании статьи нами был использован метод сравнительного анализа при изучении современных запросов рынка труда. Также в исследовании был востребован метод наблюдения за образовательным процессом в сфере культуры и искусства.

Стоит отметить, что рынок труда на протяжении долгого времени цифровизировался неохотно, за исключением некоторых сфер человеческой деятельности. И преподавателям, и медикам, и другим специалистам различных сфер деятельности вынужденно пришлось стать компетентными в цифровой среде, иначе работа в условиях самоизоляции стала бы невозможной. Поскольку сейчас большинство традиционных профессий оцифровываются, возникла необходимость в большем количестве специалистов, которые программируют, умеют работать и обрабатывать данные, заниматься кодировкой, создавать интерфейсы. В связи с этим число бюджетных мест для обучения в вузах по IT-специальностям в новом 2021–2022 учебном году возрастет до 80 тыс., что более чем на четверть превышает показатель предыдущего учебного года, а к 2024-му количество бюджетных мест по IT-специальностям в российских вузах будет увеличено в 2,5 раза [10].

Исходя из вышеперечисленных цифр, можно сделать поспешный вывод о том, что дальнейшее образование в большинстве своем будет направлено на подготовку IT кадров, но это не соответствует современным запросам цифровой экономики. По моему мнению, современные компьютерные технологии и индустрию IT можно оценить как новый перспективный экономический сектор Российской Федерации, развитие которого в перспективе приведет к созданию новых профессий, чем и обусловлена новизна нашего исследования.

Начиная с 2011 года, когда Президент Российской Федерации Д.А. Медведев выступил с речью, в которой отметил острую нехватку специалистов в области точных наук, представители некоторых творческих и гуманитарных вузов опасались резкого сокращения. В дискуссиях о дальнейшей перспективе развития гуманитарных образовательных учреждений, к примеру, участвовал В.В. Рубцов, занимающий должность ректора Московского городского психолого-педагогического университета с 1996 по 2018 гг., который, в частности, назвал сокращение гуманитарных специальностей в пользу технических «ошибочной стратегией» [3]. Летом 2020 года ректоры ведущих творческих вузов также выразили беспокойство сокращению бюджетных мест. По инициативе Российского института театрального искусства – ГИТИС Г.А. Заславского было составлено открытое письмо для Правительства Российской Федерации, в котором была поднята проблема последовательного сокращения бюджетных мест в творческих вузах на протяжении долгого времени [16]. Исходя из сложившейся в настоящее время ситуации, можно предположить, что курс на цифровизацию общества приведет к еще большему сокращению бюджетных мест для абитуриентов творческих и гуманитарных направлений.

В перспективе выпуск новых кадров в области IT-сферы значительно освободит общество от рутинных процессов, передавая многие функции, ранее выполняемые человеком – машинам. Так, во втором пункте Распоряжения Правительства Российской Федерации от 20 сентября 2021 г. «Об утверждении Концепции развития творческих (креативных) индустрий и механизмов осуществления их государственной поддержки в крупных и крупнейших городских агломерациях до 2030 г.» сказано о том, что развитие цифровых технологий неизбежно приведет к сокращению до половины существующих рабочих мест [14]. В связи с этим Правительство рассматривает творческие (креативные) индустрии как одно из наиболее перспективных направлений сохранения и создания новых рабочих мест. Таким образом, развитие нового гуманитарного сектора экономики повышает спрос на обучение в учебных заведениях сферы искусств и культуры.

Наряду с профессионализмом и технической грамотностью развитие эстетического вкуса и творческих навыков – важнейший компонент в формировании современного IT-специалиста. К процессу разработки высокотехнологичных продуктов необходимо подходить креативно, уметь общаться с потребителями, понимать эмоции и конструировать впечатления (а именно формирование впечатлений – это одна из главных задач искусства).

Разрушить стереотип о том, что в мире точных цифровых технологий нет места творческим специальностям, поможет американский термин «STEM» (S = science, T = technology, E = engineering, M = mathematics). Данный термин обозначает педагогический подход, отличительными чертами которого является простая и доступная визуализация научных явлений, позволяющая легко получить знания на основе глубокого понимания процессов, происходящих в точных науках. В последнее десятилетие ко всем дисциплинам, которые включены в STEM, все чаще также добавляют букву A (art), подчеркивая, что в образовательном процессе STEAM творчество играет значимую роль [15].

Еще одним важным феноменом, возникшим в результате технической революции, стал метод геймификации, который позволяет применять игровые подходы в неигровых ситуациях. Его использование в образовательном процессе имеет следующие преимущества:

- 1) повышение мотивации у обучающихся, что в свою очередь приводит к усилению интереса к определенной области знания;
- 2) возможность взглянуть на ранее изученные процессы по-новому, развивая тем самым творческое мышление;
- 3) устранение определенных психологических проблем у людей, вовлеченных в процесс игрового образования;
- 4) создание здоровой игровой конкуренции, раскрывающей некоторые специфические особенности участников [8].

Необходимо отметить, что геймификация отличается от образовательных игровых форм тем, что при ее применении: «реальность остается реальностью, а игровая составляющая необходима для взаимодействия с реальным миром» [11]. Геймификация относительно недавно стала полноценным объектом научного исследования и применения, и сейчас ее механизмы используются в таких сферах, как педагогика и психология, управление персоналом, туристическое дело, менеджмент.

Элементы геймификации уже сейчас применяют в образовательных программах, которые подразумевают подготовку научных кадров в сфере IT-технологий (например, специалисты по программному обеспечению, веб-дизайнеры и т.д.). Поскольку большинство своих механизмов геймификация заимствует из компьютерных игр, наиболее важным фактором появления геймификации, по нашему мнению, стало зарождение во второй половине XX века индустрии компьютерных игр – сектора экономики, связанного с их разработкой, продвижением и продажей.

Помимо геймификации в современном образовании часто используется понятие «эдьютейнмент» (словосочетание английских слов «education» (образование) и entertainment (развлечение)). Данная методика сочетает в себе образование и приятное времяпрепровождение, делая обучение «радостным», посредством включения в процесс обучения игровых элементов. По мнению О.О. Дьяконовой, «...эдьютейнмент собрал в себя самое лучшее со смежных областей знаний, таких как педагогика, психология, информатика и т.д.» [7].

В системе среднего образования эдьютейнмент чаще всего применяют на школьных уроках химии или физики, как правило, при демонстрации опытов [5]. Кроме этого яркими примерами эдьютейнмента можно считать детские образовательные передачи и обучающие настольные и компьютерные игры. При этом следует отметить, что в Российской Федерации данный подход используется в основном в детских садах. Так, согласно исследованию, проведенному А.З. Алексеевой, Г.С. Соломоновой и Р.Р. Аетдиновой, дети с ранних лет начинают входить в сферу геймификации благодаря большому количеству детских образовательных передач, которые содержат в себе 5 основных приемов: сторителлинг, дробление, элементы образования, поощрения и общения, а также 4 принципа – мотивации, неожиданных открытий и поощрений, статуса и вознаграждения [1].

С необходимостью отметим, что возросший интерес к геймификации и эдьютейнменту появился благодаря новым возможностям изменения классических форм обучения, путем соединения в себе получения удовольствия и процесса изучения необходимой полезной информации.

С нашей точки зрения, цифровизация образовательного пространства, а также принципы STEAM, объединяющие естественные науки, творчество и применение методов геймификации и эдьютейнмента закономерно приведут к созданию новых направлений подготовки в вузах культуры и искусства. В перспективе новые профессии станут основой развивающегося сектора креативной экономики России и окажут значительное влияние на культурное развитие страны. Так, уже сейчас многие профессии, которые обозначены в различных изданиях «Атласа будущих профессий», можно назвать актуальными. На примере Государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования Республики Крым «Крымский университет культуры, искусств и туризма» рассмотрим специалистов таких профессий, которые еще десять лет назад считались футуристическими.

Дизайн – наиболее оцифрованное направление подготовки, поскольку уже сейчас достаточно большое количество учебных заведений выпускает данных специалистов для IT-сферы. В первую очередь это дизайнеры сайтов – достаточно востребованная профессия в условиях перехода всех государственных и частных учреждений в виртуальное пространство. Например, именно благодаря веб-дизайнерам стало возможным удобно и быстро совершать доставки продуктов питания по всей стране. Еще одной уже существующей для дизайнеров специализацией становится *концепт-художник компьютерных игр*. Именно благодаря вкладу дизайнеров в создание графических уровней, персонажей и окружающего их мира компьютерные игры все чаще относят к полноправным видам искусства. Как и в случае с веб-дизайнерами, которые разрабатывают сайты, спрос на концепт-художников впоследствии будет расти, поскольку статус игр в мире повышается с каждым годом. Впоследствии компьютерные игры в целом и их отдельные компоненты в частности могут вводиться не только в сферу развлечений, но и образования, управления персоналом, в первую очередь благодаря механизму геймификации.

На основании материала, который создает концепт-художник, *дизайнер виртуальных миров* создает индивидуальную реальность с продуманными самостоятельно законами, правилами, архитектурой, ландшафтом. Данную профессию стоит отнести к наиболее перспективным, поскольку технологии виртуальной и дополненной реальности могут быть реализованы в самых различных сферах:

- развлечения (компьютерные игры, кино, парки аттракционов, трансляция спортивных матчей);
- образование (симуляторы вождения автомобиля, самолета, экскаватора и другой техники; визуализация исторических, химических, биологических процессов для обучения в школе);
- здравоохранение (симуляция операций, лечение фобий и психических расстройств с помощью виртуального мира);
- военная промышленность (симуляция военных действий, отработка маневров и тактики во время виртуального боя);
- проектирование (предварительное тестирование автомобиля производителем);
- продажа недвижимости (показ домов и квартир, не выходя из офиса риелтора).

Еще одной профессией, которая преобразуется благодаря цифровизации, является *арт-оценщик*, который оценивает исключительно произведения искусства метамодерна как составной части постпостмодернизма (современный английский философ Алан Кирби предлагает использовать понятие «цифродернизм»). Арт-оценщик специализируется на оценке художественной значимости и рыночной стоимости новых форматов произведений искусства, которые гиперреальны, состоят из разнородных элементов, отказы-

ваются от интертекстуальности, отличаются сложностью и/или недолговечностью и в тот же момент отказываются от ироничности постмодернизма.

Работы *Science-художника* иногда ошибочно считают некой научной визуализацией или произведениями, которые посвящены науке или отдельным ученым. Стенд, который подготовили к годовщине жизни ученого, или снимок нового штамма коронавируса еще не считается science-творчеством. Портрет ученого, который будет состоять из множества коронавирусных бактерий, можно считать разновидностью био-арта, одним из жанров scienceart, в котором художники работают с живыми организмами, бактериями, органическими процессами. «Научное искусство» предназначено для людей, которые сочетают в своей деятельности два подхода – художественный и научный. Такой художник эпохи цифромодерна появляется в результате обозначенного ранее подхода STEAM, благодаря которому он получает знания в определенных дисциплинах, которые будут соответствовать обоим компетенциям.

Взаимодействуя с командой дизайнеров и программистов, *куратор виртуального музея* работает над его эстетикой, следит за оцифровкой культурных объектов, создает виртуальные экскурсии и мультимедийные проекты и т.д. Куратор виртуального музея – это специалист узкого профиля, имеющий соответствующее образование историка, культуролога, музеолога и т.д.

Разработчик арт-гидов, пожалуй, наряду с дизайнерами компьютерных игр, уже сейчас самый известный вид деятельности. В первую очередь аудиогиды и приложения с дополненной реальностью, позволяющие туристу устраивать себе насыщенные самостоятельные экскурсии (как, например, аудиоэкскурсия по булгаковской Москве от М. Зыгаря).

Разработчик дополнительного ПО, делающий отдых удобным и доступным, поставит на туристический рынок продукт нового образца, в основе которого будут заложены синтез современных цифровых технологий и социальной коммуникации. Наиболее распространенным современным программным обеспечением являются мобильные приложения, которые делают комфортным отдых для тех туристов, которые предпочитают более умеренные виды досуга. Главное удобство заключается в компактности – все программное обеспечение (например, карты, навигатор, базы данных с отзывами об отелях или достопримечательностях) находится в одном электронном устройстве. Согласно исследованию Н. Вершицкой, обновление технологий, которые будут сосредоточены на туристских услугах, окажут положительное влияние на удовлетворенность покупательского опыта, что подчеркивает растущую необходимость в данной специальности [4].

Архитектор виртуальной реальности – специалист по проектированию решений, позволяющих работать, учиться и отдыхать в виртуальной реальности. Он разрабатывает софт и оборудование, с учетом био- и психопараметров пользователя (в том числе под индивидуальный заказ). По своей сути пользователи должны испытывать радость и удовольствие от пребывания в индивидуально сконструированной реальности. Ведь она характеризуется эффектом погружения и переживается как что-то личное. Предположим, что уже к 2030 г. подобные проекты активно будут продаваться в качестве «путевки выходного дня» для жителей мегаполисов.

Отметим, что студенты, выбирающие направление «библиотечно-информационная деятельность», должны понимать, что профессия библиотекаря также активно оцифровывается на всей территории Российской Федерации. Большинство библиотечных каталогов и баз уже сейчас содержатся в электронной форме, и библиотекарь постепенно становится навигатором и модератором, который помимо постоянного осуществления контроля над электронными базами параллельно управляет сайтом библиотеки. В ближайшей перспективе *куратор электронной библиотеки* будет передавать в цифровом виде электронные документы (книги, журналы и т.д.), а также получит возможность вести мобильные приложения, которые будут снабжены средствами навигации и поис-

ка. Электронная библиотека, которая уже сейчас постепенно становится новой реальностью, направлена в первую очередь не на вымышленную борьбу с печатными изданиями, но на удобство и компактность в поиске необходимого материала. Наибольшее сотрудничество, по нашему мнению, будет осуществляться между кураторами электронных библиотек и *создателями интерактивных книг*, которые будут содержать в себе мультимедийные элементы и нелинейные нарративы.

В условиях цифромодерна несколько изменится роль предоставления развлечений для обычного зрителя, поскольку новая эпоха ставит перед собой задачу индивидуального духовного роста. Соответственно, совершенный человек больше занят своим внутренним развитием, он становится одиноким, отходя от коллективного образа мышления. Человек желает постигнуть настоящую истину, спрятанную за религией и идеологией, но при этом не противопоставляет себя прошлому. Вероятно, именно подробное стремление к постоянному совершенствованию повлияет на дальнейшую подготовку таких специальностей, как режиссура театрализованных представлений и праздников, которые будут менять концепцию мероприятий в соответствии с новыми реалиями.

Наиболее популярной «цифровой» деятельностью, которой могут заниматься режиссеры, является *игровой тренер*. Этот человек разрабатывает сценарии и придумывает правила игровых мероприятий по заказу предприятий и организаций. Уже сейчас игровые тренеры проводят квесты, которые разрабатываются как для замкнутых пространств (например, «Клаустрофобия»), так и для открытых местностей («Бегущий город»). Активно развивается серия ролевых игр, таких как «Dungeons & Dragons», где игровой тренер выступает также в качестве ведущего, т.н. «мастера». Также постепенно развивается направление ARG – игр в альтернативной реальности, где очень размыта грань между реальным миром и игровым. В дальнейшем такие игры будут только развиваться, внедряясь в новые процессы человеческой деятельности, подтверждая тем самым игровую теорию происхождения всей культуры. Благодаря внедрению игровых механизмов в неигровые ситуации, человек может посмотреть на проблему совершенно с иной стороны, проявить те качества и навыки, которые до этого казались для него невозможными, дать креативное решение тем проблемам, которые до этого казались нерешаемыми.

На творческий процесс также могут влиять и другие мероприятия, разработанные такими специалистами, как *кураторы коллективного творчества*. Благодаря их организованной работе, умению находить язык с любой аудиторией, артистическим данным, такие активные люди смогут собирать вокруг себя различные творческие группы для реализации определенных проектов. В состав таких групп могут входить как художники, так и инженеры, программисты, ученые, техники, писатели и т.д.

Возвращаясь к роли *цифрового проректора*, отметим, что это крайне необходимая должность в структуре высших учебных заведений. Согласно мнению директора АНО «Институт прогрессивного образования» А. Маркс, выступившей автором инициативы введения должности проректора по цифровизации, данная необходимость вызвана «реалиями современного образовательного процесса, который выходит на новый уровень цифровизации» [17]. Помимо того, предположим, что новый проректор, отвечая за цифровизацию учебного процесса, в случае необходимости поможет сформировать комплексную оценку тому, насколько вуз готов соответствовать цифровой трансформации экономики и сможет эффективно работать, создавая т.н. кадры будущего. По нашему мнению, на него также будет возложена иная миссия: постоянное наблюдение и анализ трендов на рынке трудоустройства, что в свою очередь способствует прогрессу в образовательной среде.

В заключение необходимо отметить, что в дальнейшем детальный анализ нового цифровизированного рынка труда позволит сформировать более четкое представление о профессиях будущего. Однако уже сейчас с уверенностью можно предположить, что цифровизация образования окажет большое влияние на развитие современной культуры.

Занимаясь подготовкой «новых» кадров, высшие учебные заведения культуры и искусств в первую очередь должны дать ответ на вопрос: насколько та или иная творческая специальность может быть цифровизированной. Анализ Федеральных государственных образовательных стандартов творческих специальностей показал, что применение электронного обучения и дистанционных образовательных технологий допускается только частично, при этом полная реализация программы обучения творческих специальностей запрещена [13]. Тем не менее в рамках данного исследования мы постарались затронуть ключевые направления подготовки, которые уже в обозримом будущем могут быть изменены. Вместе с тем развитие таких направлений подготовки, как «музыкально-инструментальное искусство» или «хореографическое искусство», требуют еще более детального анализа.

Сегодня повышение экономического роста Российской Федерации напрямую зависит от успешной цифровизации рынка труда. Исходя из этого, мы можем сделать предположение, что уже в ближайшее время резко увеличится спрос на специалистов в сферах IT-технологий и, как следствие, абитуриенты будут выбирать учебные заведения технического и инженерного профиля. Однако благодаря государственной концепции развития творческих (креативных) индустрий вузы культуры и искусств будут востребованными.

Отметим, что перечисленные нами новые специальности содержат в себе игровую составляющую. По нашему мнению, использование игровых элементов в неигровых ситуациях не только улучшает эффективность работы, но и позволяет раскрыть творческие способности во многих точных профессиях. Таким образом, геймификация и эдьютейнмент становятся неотъемлемой составной частью успешного внедрения STEAM-образования в высших учебных заведениях культуры и искусств.

Литература

1. Алексеева А.З., Соломонова Г.С., Аетдинова Р.Р. Геймификация в образовании // Педагогика. Психология. Философия. 2021. № 4 (24). С. 5–10.
2. Атлас новых профессий 3.0. / под ред. Д. Варламовой, Д. Судаковой. М.: Альпина ПРО, 2021. 472 с.
3. Белый М. Чем грозит России сокращение числа гуманитариев? URL: https://www.bbc.com/russian/society/2011/06/110603_russia_humanists_education (дата обращения: 11.01.2021).
4. Вершицкая Н.А. Трансформация рынка туристских услуг Республики Крым под потребности z-поколения // Colloquium-journal. 2020. № 35–2 (87).
5. Горбачева Е.В. Эдьютейнмент – он повсюду, или современное подрастающее поколение нужно учить по-другому // Молодой ученый. 2020. № 1 (291). С. 130–132.
6. Дигилина О.Б., Тесленко И.Б. Трансформация рынка труда в условиях цифровизации // Вестник РГГУ. Серия «Экономика. Управление. Право». 2019. № 4–2. С. 166–180.
7. Дьяконова О.О. Понятие «эдьютейнмент» в зарубежной и отечественной педагогике // Сибирский педагогический журнал. 2016. № 6. С. 182–185.
8. Замятина О.М., Абдыкерев Ж.С. Формирование и оценка компетенций обучающихся путем геймификации образовательного процесса // Научно-методический электронный журнал «Концепт». 2015. Т. 15.
9. Звонарева Н.А., Купалов Г.С. Потенциал и риски геймификации педагогического образования // Образование и право. 2021. Вып. 2. С. 270–275.
10. Еремина Т. Зачем в университетах вводится должность проректора по цифровизации. URL: <http://www.sib-science.info/ru/heis/tsifrovoy-spetsnaz-02062021> (дата обращения: 11.01.2021).
11. Орлова О.В., Титова В.Н. Геймификация как способ организации обучения // Вестник ТГПУ (TSPU Bulletin). 2015. № 9 (162). С. 60–64.

12. Официальный сайт Правительства Российской Федерации. URL: <http://government.ru/news/41693/> (дата обращения: 10.01.2021).
13. Образовательные стандарты. Крымский университет культуры, искусств и туризма. Официальный сайт: URL: <https://kukiit.ru/sved/edustandarts/> (дата обращения: 10.02.2022).
14. Распоряжение Правительства РФ от 20 сентября 2021 г. № 2613-р Об утверждении Концепции развития творческих (креативных) индустрий и механизмов осуществления их государственной поддержки в крупных и крупнейших городских агломерациях до 2030 г. URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/402745784/> (дата обращения: 10.02.2022).
15. Семенова Р.И, Земцов С.П, Полякова П.Н. STEAM-образование и занятость в информационных технологиях как факторы адаптации к цифровой трансформации экономики в регионах России // Инновации. 2019. Вып. 10 (252). С. 58–70.
16. ТАСС: Ректоры и мастера творческих вузов обратятся к правительству за увеличением бюджетных мест. URL: <https://tass.ru/kultura/8831801> (дата обращения: 11.01.2021).
17. Учительская газета | UG.RU: В российских вузах может появиться должность проректора по цифровизации. URL: <https://ug.ru/v-rossijskih-vuzah-mozhet-poyavitsya-dolzhnost-prorektora-po-cifrovizaczii/> (дата обращения: 10.02.2022).

Gamification as a Mechanism of Digital Transformation of Personnel Training in the Field of Culture and Art

Kul'turnaya zhizn' Yuga Rossii – Cultural Studies of Russian South, 2022, 1 (84), 101–110. DOI: 10.24412/2070-075X-2022-1-101-110

Nikita S. Normansky, Crimean University of Culture, Arts and Tourism (Simferopol, Russian Federation). E-mail: nickita.normanskij@yandex.ru

Keywords: gamification, digitalization, STEAM, culture, art, digital modern, labor market.

This article presents new specialties that an applicant can learn in higher educational institutions of culture and art. Most of these specialties were futuristic until recently, but the COVID-19 pandemic revealed an urgent need for training specialists in areas that were not previously digitalized. Due to the increasing demand for IT specialties, it is possible to predict a decrease in budget places in creative educational institutions. It is the digitalization of the labor market that brings specifics to the educational process of higher educational institutions in the field of culture and arts. The object of this research is the process of digitalization of higher education. The focus is gamification as a mechanism of education digitalization. The aim of this article is to substantiate the digitalization of training in the field of culture and art through gamification. To achieve the aim, the author sets the following objectives: to identify the current trends of the labor market in the field of culture and art; to characterize a number of specialties in the areas of higher education in creative universities; to consider gamification as a mechanism of digitalization of creative personnel training. When writing the article, the author used the method of comparative analysis in the study of modern labor market demands, as well as the method of observing the educational process in the field of culture and art. As part of this study, the author touches on key areas of training that may be changed in the foreseeable future. At the same time, the development of such areas of training as “musical and instrumental art” or “choreographic art” requires an even more detailed analysis. Today, the increase in the economic growth of the Russian Federation directly depends on the successful digitalization of the labor market. Based on this, the author assumes that in the near future the demand for specialists in IT will sharply increase, and, as a result, applicants will choose educational institutions of technical and engineering profile. However, thanks to the campaign of the state concept for the development of creative industries, universities of culture and arts will be in demand.

References

1. Alekseeva, A.Z., Solomonova, G.S. & Aetdinova, R.R. (2021) Gamification in Education. *Pedagogika. Psikhologiya. Filosofiya – Pedagogy. Psychology. Philosophy.* 4 (24). pp. 5–10. (In Russian).
2. Varlamova, D. & Sudakov, D. (eds) (2021) *Atlas novykh professiy 3.0* [Atlas of New Professions 3.0]. Moscow: Al’pina PRO.
3. Belyy, M. (2011) *Chem grozit Rossii sokrashchenie chisla gumanitariyev?* [What Threatens Russia With a Reduction in the Number of E[parts in the Humanities?]] [Online] Available from: https://www.bbc.com/russian/society/2011/06/110603_russia_humanists_education (Accessed: 11.01.2021).
4. Vershitskaya, N.A. (2020) Transformation of Tourist Services Market in the Republic of Crimea Under the Needs of Z-Generation. *Colloquium-journal.* 35–2 (87). (In Russian).
5. Gorbacheva, E.V. (2020) Ed’yuteynment – on povsyudu, ili sovremennoe podrastayushchee pokolenie nuzhno učit’ po-drugomu [Edutainment: It Is Everywhere, or the Modern Younger Generation Needs to Be Taught Differently]. *Molodoy uchenyy.* 1 (291). pp. 130–132.
6. Digilina, O.B. & Teslenko, I.B. (2019) Transformation of the labor market in the context of digitalization. *Vestnik RGGU. Seriya “Ekonomika. Upravlenie. Pravo” – RSUH/RGGU BULLETIN. Series Economics. Management. Law.* 4–2. pp. 166–180. (In Russian). DOI: 10.28995/2073-6304-2019-4-166-180
7. D’yakonova, O.O. (2016) Edutainment in Foreign and Domestic Education. *Sibirskiy pedagogicheskiy zhurnal – Siberian Pedagogical Journal.* 6. pp. 182–185. (In Russian).
8. Zamyatina, O.M. & Abdykerov, Zh.S. (2015) Formirovanie i otsenka kompetentsiy obuchayushchikhsya putem geymifikatsii obrazovatel’nogo protsessa [Formation and Assessment of Students’ Competencies Through Gamification of the Educational Process]. *Kontsept – Concept.* 15.
9. Zvonareva, N.A. & Kupalov, G.S. (2021) Potential and Risks of Gamification of Teacher Education. *Obrazovanie i pravo – Education and Law.* 2. pp. 270–275. (In Russian).
10. Eremina, T. (2021) *Zachem v universitetakh vvoditsya dolzhnost’ prorektora po tsifrovizatsii* [Why the Position of Vice-Rector for Digitalization Is Introduced at Universities]. [Online] Available from: <http://www.sib-science.info/ru/heis/tsifrovoy-spetsnaz-02062021> (Accessed: 11.01.2021).
11. Orlova, O.V. & Titova, V.N. (2015) Gamification as a Way of Learning Organization. *Vestnik TGPU – TSPU Bulletin.* 9 (162). pp. 60–64. (In Russian).
12. Official Website of the Government of the Russian Federation. [Online] Available from: <http://government.ru/news/41693/> (Accessed: 10.01.2021).
13. Crimean University of Culture, Arts and Tourism. (2022) *Obrazovatel’nye standarty* [Educational Standards]. [Online] Available from: <https://kukiit.ru/sved/edustandarts/> (Accessed: 10.02.2022).
14. Garant. (2021) *Decree of the Government of the Russian Federation of September 20, 2021, No. 2613-R on Approval of the Concept for the Development of Creative Industries and Mechanisms for Their State Support in Large and Largest Urban Agglomerations Until 2030.* [Online] Available from: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/402745784/> (Accessed: 10.02.2022). (In Russian).
15. Semenova, R.I., Zemtsov, S.P., & Polyakova, P.N. (2019) STEAM-Education and IT-Employment as Factors of Adaptation to the Digital Transformation of the Economy in the Regions of Russia. *Innovatsii – Innovations.* 10 (252). pp. 58–70. (In Russian).
16. TASS. (2020) *Rektory i mastera tvorcheskikh vuzov obratyatsya k pravitel’stvu za uvelicheniem byudzhetykh mest* [Rectors and Masters of Creative Universities Will Turn To the Government for an Increase in Budget Places]. [Online] Available from: <https://tass.ru/kultura/8831801> (Accessed: 11.01.2021).

17. *Uchitel'skaya gazeta* | *UG.RU*. (2021) V rossiyskikh vuzakh mozhet poyavit'sya dolzhnost' prorektora po tsifrovizatsii [The Post of Vice-Rector for Digitalization May Appear in Russian Universities]. [Online] Available from: <https://ug.ru/v-rossijskih-vuzah-mozhet-poyavitsya-dolzhnost-prorektora-po-cifrovizaczii/> (Accessed: 10.02.2022).

УДК 008+391.984

DOI: 10.24412/2070-075X-2022-1-110-118

Г.В. Семина

ОРНАМЕНТИКА МОЛИТВЕННЫХ КОВРИКОВ БАЛКАРЦЕВ И КАРАЧАЕВЦЕВ

В работе впервые представлены результаты анализа использования балкарцами и карачаевцами домусульманских и исламских символов в орнаментике сакральной атрибутики религиозных практик – намазлыках. Предметом исследования являются изменения способов украшения исследуемых ковриков названными тюркоязычными народами Северного Кавказа. Анализ проведен на основе компаративного метода и метода полевых исследований. Сделан вывод о том, что в орнаментальных композициях намазлыков наблюдались эклектичные процессы как следствия синкретичности их религиозных верований.

Ключевые слова: *тюркоязычные народы, религиозный синкретизм, коврики для молитвы, эклектика, язычество, тенгрианство, мусульманство.*

Актуальность. Исследование орнаментальной символики намазлыков дает возможность реконструировать процессы развития религиозных систем балкарцев и карачаевцев. Все изделия из войлока недолговечны, и последующие поколения не смогут наблюдать эти артефакты в реальности. Поэтому результаты проведенного анализа будут интересны не только специалистам: кавказоведам, культурологам, религиоведам и искусствоведам, но также и всем интересующимся историей и культурой этих народов.

Степень научной разработанности проблемы. Ранее научным анализам подвергались и религиозные воззрения балкарцев и карачаевцев, например, в работах Л.И. Лаврова, М.М. Ковалевского, И.И. Иванюкова, Г.К. Азаматовой и др., и традиционная орнаментика различных изделий их народного художественного творчества, кроме орнаментики намазлыков, например, в монографии А.Я. Кузнецовой, и символика ковриков для молитвы других народов, например, в исследованиях К.Г. Гусейнова и Е.Г. Царевой. Работы этих отечественных ученых стали основанием для настоящего анализа.

Цель, предмет и задачи исследования. Целью исследования является анализ орнаментики балкарских и карачаевских намазлыков в качестве закодированного миропонимания предков. Предметом исследования выступают изменения способов украшения исследуемых ковриков для молитвы этими тюркоязычными народами Северного Кавказа. В работе ставятся следующие задачи: проанализировать орнаментальную символику молитвенных ковриков балкарцев и карачаевцев, сопоставить символы домусульманских и исламских верований, проследить варианты использования в орнаментации намазлыков домусульманской и исламской символики, обозначить эклектичность в их орнаментации и, как следствие, синкретичность религиозных воззрений.

Научная новизна исследования. При наличии работ по исследованиям балкарских и карачаевских войлочных ковров анализ орнаментики войлочных ритуальных ковриков «намазлыков» как их отдельного вида проведен впервые.