



Наталья БОЧКАРЁВА,

заслуженный работник культуры РФ,
директор Нижегородской государственной областной
детской библиотеки имени Т.А. Мавриной



Искусственный интеллект и нейросети в визуальном стиле

ТВОРЧЕСКОЕ ПРЕОБРАЖЕНИЕ СОБЫТИЙ

Использовать IT-технологии как инструмент стимулирования читательской деятельности мы начали с 2019 г. – времени 100-летия библиотеки. Ребята и преподаватели из детского технопарка «Кванториум Нижний Новгород» оказали техническую поддержку, и после приобретения 18 виртуальных очков и смартфонов появились два приложения: VR – «Виртуальные прогулки с Пушкиным» и AR – «Генеалогическое древо Пушкина». С тех пор прошло почти пять лет, но оба продукта до сих пор пользуются у читателей популярностью наравне с новинками, которые удалось создать за это время.

РАЗНООБРАЗНЫЙ РЕПЕРТУАР

Приложения стали одним из содержательных элементов твистер-квеста «Проза VS Поэзия», запущенного специально для реализации по программе «Пушкинская карта».

С ноября 2022 г. по ноябрь 2023 г. участниками твистер-квеста стали 2500 подростков.

2020–2022 гг. оказались прорывными в плане создания AR-приложений. Во время пандемии разработана виртуальная программа «Сохраняя память: А.Д. Сахаров на Нижегородской земле».

(к 100-летию учёного). С её помощью читатели попадают в музей, не выходя из библиотеки.

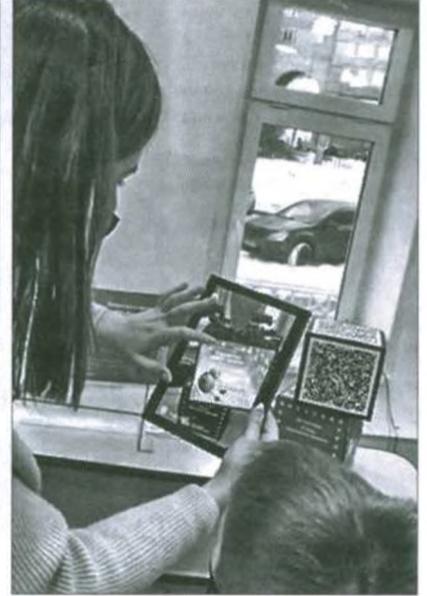
Новые IT-продукты позволили «включить» читательский интерес современных детей и вызвать у них желание взять в библиотеке конкретную бумажную книгу или издание определённой тематики.

Востребованы следующие приложения:

- ▶ «За яблоками» – по одноимённой книге Клаудии Руэды (история путешествия любопытного кролика, с которым происходят различные неприятности, а читатели помогают ему решать проблемы);
- ▶ «Исчезнувшие буквы алфавита» – по книге Леонида Кочеткова (можно отправиться в прошлое и узнать, какие буквы нашего алфавита раньше существовали, а какие были заменены);
- ▶ «По следам Гарри Поттера» – эксклюзивные AR-игры по книгам Джоан Роулинг;
- ▶ «Путеводитель по миру научных открытий» – игрофикация и визуализация экспериментов;
- ▶ «Сказочная азбука Т.А. Мавриной» (предлагает маленьким игрокам помочь героям: зайцу – собрать морковки, волку – не грустить и т. д.);
- ▶ «Волшебство чтения» – AR-панель, которая погружает пользователей в книжный мир, способствует развитию воображения, а благодаря цитатам известных личностей раскрывает содержание понятий, сопровождающих чтение: «фантазия», «мечта», «вдохновение»;
- ▶ «Путеводитель по Нижегородской ярмарке» – создан к её 200-летию, предлагает погрузиться в старину (читатели знакомятся с посетителями ярмарки давних времён, сооружениями и зданиями, могут даже «послушать» голоса прошлого);
- ▶ «Книжный портал» – интерактивный стенд, «переносящий» в многогранный мир (окно, зеркало, река, дверь, облачко – за каждым из этих изображений-образов скрываются своё путешествие, своё настроение, своя подборка книг).



Приложения помогают специалистам в деле продвижения чтения. С их помощью можно не только найти нужную книгу, но и получить экспресс-информацию, узнать новое о писателях



ПРОЙТИ ПУТЬ ГЕРОЕВ КНИГИ

Ещё одно направление применения современных технологий – создание занимательной навигации для читателей. Так, в отделе художественной книги путешествие по открытому фонду сопровождается QR-кодами, позволяющими поиграть, получить экспресс-информацию по теме, узнать новые сведения о писателях и придуманных ими героях. Необычная маркировка собрания по жанрам литературы также создана при помощи технологии дополненной реальности – при наведении гаджета на маркер появляются буктрейлеры, аудио- и видео-файлы, дополняющие книгу.

Накопленный нами опыт позволил перейти к применению фиджитал-технологий – максимальной интеграции физического и цифрового мира. Использование таких инноваций в биб-

Для обслуживания школьников до 11 лет был разработан Didigital-куб.

При наведении смартфона с каждой стороны кубика появляется трёхмерное изображение обложки книги, а также подсказка, где в библиотеке искать выбранное издание. Так, «играючи», ребята знакомятся с фондом и учатся в нём ориентироваться.

С технологиями дополненной реальности изучить семейное древо А.С. Пушкина не составит труда ▶



блиотеке даёт читателям возможность стать частью истории, пройти путь главных героев книги, обратить внимание на автора произведения. Технически это происходит путём взаимодействия с интерактивной стеной – с помощью различного реквизита и не только.

Интерактивная стена развивает двигательные навыки детей, умение творчески использовать их в самостоятельной деятельности. Наши сотрудники решили совместить приятное с полезным и включили данную технологию в содержание квеста о здоровом образе жизни, созданного по сказке Корнея Чуковского «Краденое солнце». Участникам необходимо помочь крокодилу отбелить зубы, узнать о поль-

зе личной гигиены и вернуть маленькие солнышки на свои места.

Для подростков разработано приложение «Герои любимых книг». Это литературная викторина, где читатели магическим образом перевоплощаются в персонажей произведений, а потом отгадывают их имена. Эмоции зашкаливают даже у взрослых посетителей библиотеки!

СМОТРИТЕ И УДИВЛЯЙТЕСЬ!

Полтора года назад мы сделали ещё один шаг в освоении цифровых технологий. Речь идёт о нейросетях. Они становятся всё более популярными у детей и молодёжи благодаря повторению модели человеческих нейронных связей.

Сначала в качестве эксперимента мы использовали их в выставочной деятельности. Первая экспозиция «Рисует нейросеть» была оформлена весной 2022 г. Сотрудники библиотеки составили списки самых популярных книг среди пользователей разных возрастов, а читатели с помощью нейросети Midjourney генерировали обложки, которые потом и стали экспонатами выставки. За три месяца её посетили более 10 тысяч человек.

Через год в рамках проекта «Гений места» с помощью этой же нейросети мы создали образ библиотеки мечты как места уюта и комфорта. Так появилась выставка «Городские легенды». А ещё состоялись мастер-классы по использованию доступных нейросетей для читателей и библиотекарей области.

В 2023 г. открылась следующая экспозиция – «Котонашествие в "Мавринке"». Сотрудники библиотеки предстали в образах котов, сгенерированных нейросетью Midjourney. Почему



▲ Сказочная азбука Т.А. Мавриной даёт юным читателям возможность менять известный сюжет



◀ Интерактивная стена развивает двигательную активность детей. Теперь в библиотеке есть повод попрыгать, побегать, посоревноваться в меткости

именно эти животные? Вот уже более 100 лет кот Мурлыка считается символом и хранителем библиотеки, любимым пушистым героем наших читателей.

...И ФАНТАСТИКА ОЖИВАЕТ

Следующий шаг – использование возможностей нейросетей во время проведения мероприятий. Эта технология никогда не заменит человека, но может оказать ему реальную помощь.

Интерактивную настольную игру «Сердце фэнтези» мы посвятили любимому многим жанру. Волшебные миры, магические существа, невероятные чудеса – разве всё это можно воплотить в библиотечную жизнь без хорошей визуализации? Благодаря графическим нейросетям удалось оживить атмосферу «Дарителей» Екатерины Соболев и погрузить ребят в увлекательную историю о походе за волшебным сердцем.

Встречи в клубе настольных игр «Тёмная башня» тоже не обходятся без модных и востребованных молодёжью изображений. Описания внешности литературных героев отлично дополняются портретами, составленными нейросетью прямо по авторским строчкам. Это, например, Владимир Ленский, с которым школьники пересеклись на сессии «Литературного Петербурга», или Акакий Акакиевич. Такие портреты выглядят живее книжных иллюстраций, они ярче и сочнее, а главное – способствуют эмоциональной привязке игроков к книгам. Ведь именно в этом, по сути, и состоит цель библиотечной работы!

Нейросети дают безграничный простор для фантазии и творчества. С их помощью можно

С помощью графических нейросетей удаётся подготовить увлекательные презентации и иллюстрации для библиотечных квестов и мастер-классов. Это значительно упрощает процесс создания дизайна и позволяет сделать материалы более привлекательными для посетителей.

украшать выставки, создавать авторские программы и даже писать простенькие видеоигры, основанные на сюжетах литературных произведений. Многие наши сотрудники используют эту технологию в повседневной работе.

Текстовые нейросети помогают в разработке сценариев и заданий для квестов, автоматически генерируя идеи и предлагая интересные варианты развития сюжета. Они же становятся полезными для создания черновиков статей и проверки грамматики, что значительно ускоряет процесс написания и улучшает качество текста. В области маркетинга нейросети помогают управлять нашими аккаунтами в социальных медиа, позволяя улучшить взаимодействие с аудиторией.

Нас радует, что библиотечное дело постепенно обновляется и нам удаётся идти в ногу со временем. В недавно принятом профессиональном стандарте специалиста по библиотечно-информационной деятельности записано, что сотрудник должен применять цифровые технологии при формировании контента различных информационных продуктов, использовать технические достижения в целях обслуживания пользователей в стационарном и удалённом режимах. Впереди много интересной и непростой работы, однако начало уже положено.