



Актуальные проблемы менеджмента учреждений социально-культурной сферы в эпоху креативной экономики и цифровизации

Безуглая Н.С., к.э.н., доцент кафедры экономики и управления

Краснодарского филиала РЭУ им. Г.В. Плеханова, Краснодар, Россия

Панфилова О.В., магистрант, Краснодарский государственный институт культуры, Краснодар, Россия

Аннотация. Авторами статьи исследованы направления развития цифровых технологий и креативных индустрий, оказывающих значительное влияние на социально-культурную сферу и деятельность учреждений. Новые технологии меняют как культурный облик, так и ценности современного потребителя культурных благ и вынуждают менеджмент культурной сферы искать решения по сохранению учреждений, призванных решать задачи государственной культурной политики. В этой связи актуальным представляется изучение технологий, которые применимы для создания востребованных социокультурных благ и поиск решений проблем повышения эффективности учреждений социокультурной сферы.

Ключевые слова: цифровые технологии, креативные индустрии, менеджмент учреждений социокультурной сферы, экономика знаний, технология социокультурной деятельности, национальная самоидентификация, культурный код

Actual problems of management of institutions of socio-cultural sphere in the era of creative economy and digitalization

Bezuglaya N.S., Candidate of Economic Sciences, Associate Professor of the

Department of Economics and Management of the Krasnodar Branch of the Russian University of Economics G.V. Plekhanova, Krasnodar, Russia

Panfilova O.V., Master's student, Krasnodar State Institute of Culture, Krasnodar, Russia

Annotation. The authors of the article study the directions of development of digital technologies and creative industries that have a significant impact on the socio-cultural sphere and the activities of institutions. New technologies change both the cultural appearance and values of the modern consumer of cultural goods and force the management of the cultural sphere to look for solutions to preserve institutions designed to solve the problems of state cultural policy. In this regard, the study of technologies is relevant, which are applicable for the creation of popular socio-cultural benefits and the search for solutions to the problems of improving the efficiency of institutions of the socio-cultural sphere.

Key words: digital technologies, creative industries, management of institutions of the socio-cultural sphere, knowledge economy, technology of socio-cultural activity, national self-identification, cultural code.

Введение. Технологии социально-культурной деятельности представляют собой комплекс мероприятий по донесению до обывателя культурно-исторического наследия, информации, формирующей национальное самосознание, культурный код и направляющей развитие ценностных ориентиров. В основном процессы основаны на визуализации определённого массива данных. В настоящее время в социально-культурной сфере применение цифровых технологий, как в оформлении мероприятий, их подачи и продвижении, так и менеджменте, достаточно ограничено как ресурсной базой, так и квалификацией кадров. И данный подход морально устарел.

В тоже время в мировой практике получило широкое развитие креативных индустрий, основанное на цифровых технологиях и переходе многих процессов в виртуальную плоскость. Появились такие понятия как «виртуальные

организации», «многомерные организации», управленческие процессы все больше автоматизируются. Дополненная реальность, новые способы визуализации информации и передачи эмоционального подтекста получили применение при создании культурных благ. Технологии расчетов и передачи данных, основанные на двоичных кодах стали доступны любому пользователю.

Целью данного исследования является анализ и изучение основных трендов цифровизации социально-культурной сферы и применения диджитал-технологий.

Основными методами проведения исследования явились: анализ, синтез, индукция, абстрагирование, метод логического умозаключения.

Результаты исследования. Исследование вопросов цифровизации в социально-культурной деятельности (СКД) в настоящее время активно ведется. Но немногие исследователи уделили внимание важности повышения инновационной активности в социально-культурной сфере, большая часть учреждений которой является бюджетно финансируемой. В основном внимание этим вопросам уделяют практики, разрабатывающие все новые и новые направления реализации цифровых технологий.

Исследованию технологий социально-культурной деятельности, ее основам и методам посвящено множество исследований. В части исследования парадигмального подхода СКД можно отметить монографию Павловой О.А., которая делает значимый вывод о том, что «социально-культурная деятельность представляет собой мультипарадигмальную дисциплину, специфические черты методологии и дидактики которой создаются интегративным взаимодействием философской антропологии, политологии, социологии, культурологии, психологии, коммуникативистики и когнитивных дисциплин на базе педагогики как прикладной дисциплины (то есть педагогической технологии)».¹

Это заключение определяет наш подход к дальнейшему изучению влияния

¹ Павлова, О.А. Проблемы парадигмального подхода в исследовании социально-культурной деятельности / О.А. Павлова. – Краснодар: Индивидуальный предприниматель Кабанова Юлия Ивановна (Издательство "Новация"), 2021. – 257 с. – ISBN 978-5-00179-134-8.

цифровизации на СКД и развитие креативных индустрий.

Важным представляются мнения ученых относительно объекта исследования - категории «креативные индустрии», ввиду дальнейшего рассмотрения вопросов формирования новых цифровых инструментов, определяющих способы ведения СКД и направлений развития креативных индустрий.

Точки зрения исследователей по поводу идентичности категорий «культурные индустрии» и «креативные индустрии» расходятся. Мы согласимся с Боковой А.В. которая выделила особенности подходов к пониманию терминов культурная и креативная индустрия, заключающихся в восприятии существования творческого продукта:

- «культурные индустрии» основаны на создании на символической ценности и опираются на просветительский потенциал.
- «креативные индустрии» имеют своей целью максимизацию прибыли, на основе -тиражирования.²

Юхина А.А. в своей работе привела следующее определение «культурных индустрий», в котором авторы согласны: «Креативные индустрии – это отрасли экономики, которые определяются как циклы производства товаров и услуг, созданные на основе индивидуального творчества, знаний, навыков и талантов, которые обладают потенциалом для создания богатства и рабочих мест за счет производства и использования интеллектуальной собственности.»³

Известно, что XXI век стал веком креативной экономики или экономики знаний, драйвером которой признано развитие креативных индустрий. Такаю смена экономического уклада явилась следствием расширением спектра применения цифровых технологий и создания искусственного интеллекта.

Современная концепция креативной экономики основана на ряде междисциплинарных исследований и понимании роли культурного капитала в

² Бокова А.В, Индустриализация культуры: от критики к построению сети // Международный журнал исследований культуры. 2017. №1(26). С. 58-64

³ Юхина А.А. «Креативные индустрии»: концепции и определения // Экономика: вчера, сегодня, завтра. 2021. Том 11. № 8А. С. 300-309. DOI: 10.34670/AR.2021.49.77.038

динамике экономического роста. Концепция опирается на понятие социокультурного пространства, которое исследовано авторами Р. Флорида, Ч. Лэндри, С. Лэш, С. Лари, Дж. Урри, Фр. Бьянчини, Д. Массей, С. Мерсер, А. Скотт, Д. Пауэр и др. Программы создания социокультурного пространства, на основе применения креативных индустрий, опираются на широкое применение методов «социологии пространства» (Г. Зиммель), знаний экономической, социальной и культурной географии (Д. Массей, Ч. Лэндри, Д. Харви, Н. Трифт), результатов исследования современных социокультурных процессов.⁴

Но, рождение и выделение креативных индустрий, по мнению исследователя-философа Мацевич И.Я., является определённым «ящиком Пандоры». Объединение искусства и технологий вызовет ограничение творческого поля создания культурных благ, с одной стороны, с другой вызывая невозможность долгосрочного планирования ввиду неопределенного вектора развития этого симбиоза разнородных индустрий. Интеграция науки, искусства, промышленной и коммерческой сфер в область креативных индустрий, существенно ограничивает степень свободы искусства, науки и экономики внешними границами социальной сферы. Заметим, что искусству присуща собственная степень свободы, которая шире, чем та, которую ей выделяет процесс интеграции.⁵

Цифровизация, как основа процесса выделения области креативных индустрий представляет собой процесс, основанный на расширении применения цифровых технологий во все сферы жизнедеятельности и преследует цель ускорения информационных потоков, повышения качества жизни и развития экономики.

В качестве примеров цифровизации и рождения искусственного можно привести такие технологии как умные дома, роботы, беспилотные автомобили и т.д

⁴ Мацевич, И. Я. Формирование и развитие концепции креативной индустрии в современной социальной теории / И. Я. Мацевич // Социология. – 2012. – № 3. – С. 80-93.

⁵ Мацевич, И. Я. Формирование и развитие концепции креативной индустрии в современной социальной теории / И. Я. Мацевич // Социология. – 2012. – № 3. – С. 80-93.

В своей сути цифровизация — это автоматизация процессов, представление информации в том виде, в котором анализ ее становится проще, а решения, принятые на его основе более объективны.

Задача цифровизации – сделать процесс «гибким» и повысить точность результатов анализа массива данных о потребностях рынка.

Например, основные направления в России, в процессе цифровизации системы образования, как части социально-культурной сферы, выделены следующие необходимые цифровые решения:

1. Введение игр и симуляторов, способных повысить степень визуализации знаний, отработать командообразующие навыки.
2. Формирование системы дистанционного обучения.
3. Создание системы индивидуального обучения.

В сфере культуры, на основе цифровых решений, реализованы такие проекты как:

1. Яндекс.Афиша – система, обеспечивающая поиск любого вида культурных мероприятий.
2. Artefact – повышает уровень музейных коммуникаций через дополненную реальность.
3. Kid-Friendly – социальный проект, представляющий карты прогулок родителей с детьми.
4. АИС «Культурный регион» – способствует повышению информированности потребителя о видах культурного досуга в регионах.⁶

Процессы цифровизации перевели экономический уклад общества к экономике знаний, основанной на развитии креативных индустрий, непосредственно влияющих на состояние социально-культурной сферы и формирующих культурный запрос общества. Потребитель получил расширение возможностей познания и получения культурных благ, что существенно трансформировало предпочтения.

⁶ Invlab.ru .Быть готовым: какие сферы затронет цифровизация [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://invlab.ru/tehnologii/kakie-sfery-zatronet-cifrovizaciya/>

Креативные индустрии, как драйвер экономики, состоят из таких секторов, как

- изобразительное искусство (современное искусство или визуальное искусство);
- исполнительское искусство (театр, хореография, перформанс);
- музыка;
- дизайн и мода;
- декоративно-прикладное искусство и ремесла;
- кинематограф;
- фотография и производство видеоконтента;
- медиаискусство;
- IT (производство игр и программного обеспечения, nftc-проекты, криптоарт и так далее);
- литература и поэзия;
- архитектура;
- art&science;
- маркетинг и реклама;
- издательства, печатные и онлайн-медиа;
- деятельность музеев, галерей, библиотек, креативных кластеров;
- гастрономия;
- новое образование.

Весь перечень выделенных индустрий является и базисом социально-культурной деятельности. Жизнедеятельность социума не обходится без благ, производимых указанными секторами экономики, а цифровые технологии стали прочной основой создания продукта или услуги.

По данным UNCTAD основными мета-трендами в развитии креативной экономики и креативных индустрий стали следующие:

- мультискрининг – одновременное использование нескольких устройств одновременно;
- технологии блокчейна и искусственный интеллект, способные поменять

весь подход к организации процесса труда и реализации продуктов креативных индустрий;

- визуализация контента, которая привела к появлению специалистов по сквозным мультимедийным технологиям;

- рост объемов интернет-рекламы, сопровождающий рост объема услуг креативных индустрий;

- лидирующее положение индустрии моды, склонной вводить в обиход новые тренды, основанные на новейших технологиях.⁷

Приведем топ наиболее перспективных технологий, изменяющих пространство и процессы производства культурных благ, а также оказывающие влияние на комфорт человека:

1. Роботы, управляемые сигналами мозга человека – создание управляемых инвалидных колясок и повышение вовлечения в социум инвалидов.

2. Печать костной ткани на 3D-принтере из специального химического соединения - трикальцийфосфата.

3. Создание технологий изготовления молочных продуктов и яиц лабораторного производства для сохранения окружающей среды.

4. Создание самолётов на водородном топливе для сокращения выбросов углерода в атмосферу и сохранения экологии. Пилотный проект называется Fly Zero.

5. Разработка 3D-цифрового аватара, анализирующего состояние здоровья своего близнеца обладает огромным полем реализации в социуме, позволит увеличить продолжительность жизни и решить проблемы многих заболеваний ранним предупреждением.

6. Вселенные виртуальной реальности, созданием которых занимаются компании Meta, Google, Sony и др.

7. Прямой захват воздуха – технология извлечения углекислого газа из

⁷ Безуглая, Н.С. Проблемы и перспективы управления талантами в креативных индустриях / Н. С. Безуглая, А. Ю. Сыщиков // Мир науки. Социология, филология, культурология. – 2021. – Т. 12. – № 3.

воздуха или сохранения газа под землёй, получение сырья для создания синтетического топлива.

9. Чистые захоронения – ускорят процессы трансформации тканей тела в почву за 30 дней, что существенным образом повлияет на экологическую составляющую жизнедеятельности социума.

10. Искусственный глаз в виде очков с камерой, передающих информацию на имплант, установленный в коре головного мозга, и дающий возможность сохранить человеку зрение.

11. Аэропорты для дронов и летающих такси – технологии, облегчающие передвижение человека, снижающие потребность в дорогах и позволяющие сохранить флору и фауну.

12. Энергоаккумулирующие кирпичи, способные сохранять энергию, по принципу батареи.

13. Умные часы с питанием от потовыделений – экологичная технология, позволяющая снизить потребление электроэнергии.

14. Самовосстанавливающийся «живой бетон» на основе песка, гелия и бактерий обладает рядом позитивных аспектов потребления – снижение уровня производства бетона, снижение потребления электроэнергии и природных ресурсов.

14. Живые роботы – это программируемые организмы, способные заменить человека в ряде функций и профессий.

15. Интернет для всех – призван повысить степень информированности общества и повысить уровень коммуникаций.

16. Переработка кофейных отходов – экологичная технология получения биотоплива их отходов, снижает потребление природных ресурсов.

18. Тушение лесных пожаров при помощи звука позволяет сохранить леса от пожаров, снизить загрязнение воздуха, повысить его насыщенность кислородом.

19. ИИ-учёный – программа, способная самостоятельно разработать новую теорию за счет быстрого перебора вариантов и ускоренного выбора решений,

подтверждающих гипотезу.

19. Технология создания автомобильных аккумуляторов, способных зарядиться за 10 минут на основе термальных процессов, даст возможность снижения потребления природных ресурсов и электроэнергии.

20. Искусственные нейроны на кремниевых чипах, применение технологии позволит лечить сердечную недостаточность и болезнь Альцгеймера.

21. Плавающие сельскохозяйственные фермы, питающиеся от солнечной энергии являются природосберегающей технологией.

22. Плейстоценовый парк – технология воссоздания исчезнувших видов растений и животных, обитающих в специальных парках.⁸

Но в скором времени, с подачи компании Google, мир ожидает коренной сдвиг представлений о цифровых технологиях, ввиду разработки квантового компьютера. В настоящее время это только ожидания, но в случае успешного решения ряда технических проблем, современные цифровые технологии окажутся неактуальными, а затраты в направлении их развития убыточными. С одной стороны, быстрое моральное старение, а с другой невозможность эффективной работы.

Создание и применение перечисленных технологий изменит социокультурный облик общества и социокультурных пространств. Ряд разработок позволяет увеличить продолжительность жизни, другие сохранить экологию для будущих поколений, третьи сохранить ресурсы планеты. Естественным образом, они выступают решением многих социокультурных проблем, трансформируют общественные взгляды и изменяют культурные ценности.

Заключение. Задачи учреждений социокультурной сферы оказывать влияние на общественное мнение, преследуя гуманные цели мирного сосуществования наций, сохранения культурного кода, национальной

⁸ 22 технологии будущего, которые изменят мир [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.ferra.ru/news/techlife/22-tekhnologii-budushego-kotorye-izmenyat-mir-02-02-2022.htm>

самоидентификации. Развитие цифровых технологий трансформирует не только социум, но и методы работы самих учреждений, рождая новые необходимые компетенции персонала. Решение задач достигается через применение технологии СКД.

Одной из проблем менеджмента учреждений социокультурной сферы является то, что технология СКД, как педагогическая технология реализуется с учетом специфики объектов, потребностей субъектов социально-культурной деятельности - личности и социальных институтов и реализуется посредством:

- информационно-познавательной и просветительской деятельности;
- организации самодеятельного творчества и любительских объединений;
- организации отдыха, досуга и развлечения.

Таким образом мы видим, что среда реализации культурных благ лабильна – изменяются и объекты и субъекты СКД.

К числу объектов СКД относят учреждения культуры и искусства: музеи, дома, дворцы культуры, театры, организации кинематографии, СМИ (телевидение, радиовещание, периодическая печать и издательства), концертные организаций (эстрадные, филармонические), библиотеки, учебные заведения.

Для вычленения значимых цифровых решений для менеджмента социокультурной сферы определим, что реализация деятельности учреждений предполагает использование педагогической технологии, как технологии социально-культурной деятельности. Указанная технология использует различные методы визуализации и донесения в зависимости от типа учреждения - дом культуры, театр, выставка, школа, вуз.

В таблице 1 проведена работа по соотнесению активных мета-трендов и существующих цифровых технологий, повышающий эффективность социально-культурной деятельности.

Обозначив тренды развития цифровых технологий, креативных индустрий и искусственного интеллекта, необходимо и обозначить проблемы, которые испытывает менеджмент социально-культурной сферы.

Анализ актуальных мета-трендов и цифровых технологий⁹

№ п/п	Объект СКД	Цифровые технологии	Активные мета-тренды
1	Музеи	Роботы, управляемые сигналами мозга человека; вселенные виртуальной реальности; ИИ-учёный; технологии 3D визуализация; технологии интернет-рекламы.	<ul style="list-style-type: none"> • мультискрининг • технологии блокчейна и искусственный интеллект • визуализация контента • интернет-реклама, • мода.
2	Дома культуры	Машинерия; 3D визуализация; технологии интернет-рекламы; динамические экраны и разнообразие видео поверхностей; световые приборы нового типа; беспроводные технологии; прямое взаимодействие артиста и техники; замещение контента прямой трансляцией.	
3	Кинотеатры	Искусственный интеллект; компьютерная графика; вселенные виртуальной реальности; 3D визуализация.	
4	Медиаиндустрия	Интерактивное телевидение; отложенный просмотр; Искусственный интеллект; компьютерная графика; дополненная и виртуальная реальность.	
6	Концертные организации	Машинерия; динамические экраны и разнообразие видео поверхностей; световые приборы нового типа; предварительный программирование шоу; беспроводные технологии; прямое взаимодействие артиста и техники; замещение контента прямой трансляцией.	
7	Библиотеки	3D-печать, дополненная и виртуальная реальность, голографические изображения.	
8	Образовательные учреждения	модульные цифровые образовательные среды; LMS и LCMS; дистанционное онлайн образование на платформах MOOC; компьютерная графика; дополненная и виртуальная реальность; 3D визуализация.	

1- быстрая смена потребительских предпочтений. Учреждения не готовы проводить маркетинговые и исследования и поэтому значительно отстают в инновациях от лидеров.

2- квалификация кадров, нуждается в постоянном повышении в темпе, заданном лидерами рынка культурных благ.

⁹ Составлена авторами по материалам исследования

3- моральный износ ресурсной базы.

4- необходимость финансовых вложений, которые на текущий момент в основном поступают из бюджета РФ.

5- низкая инновационная активность ввиду наличия перечисленных выше факторов.

6- отсутствие имиджа, способствующего повышению доверия населения, в том числе и цифрового.

В данной ситуации, учреждения социокультурной сферы особенно уязвимы. Материально-техническая база отстает и не соответствует требованиям времени. Компетенции работников культуры также являются частично актуальными.

В этой связи одним из способов поддержания качества культурных благ и реализации целей Государственной культурной политики, является постоянное обучение через всю жизнь персонала учреждений и мотивация его на расширение внебюджетного финансирования культурных мероприятий.

Библиографический список:

1. Безуглая, Н.С. Проблемы и перспективы управления талантами в креативных индустриях / Н.С. Безуглая, А.Ю. Сыщиков // Мир науки. Социология, филология, культурология. – 2021. – Т. 12. – № 3.

2. Бокова А.В., Индустриализация культуры: от критики к построению сети // Международный журнал исследований культуры. – 2017. – №1(26). – С. 58-64.

3. Зеленцова, Е.В. Креативные индустрии: зарубежный опыт прикладных исследований и разработок / Е.В. Зеленцова // Культурология: фундаментальные основания прикладных исследований. М.: Смысл, – 2010. – С. 202-216.

4. Коротков, М. Топ тренды в мировом техническом и шоу-продакшне <https://event.ru/instruments/top-trendyi-v-mirovom-tehnicheskom-i-shou-prodakshne/>

5. Мацевич, И.Я. Формирование и развитие концессии креативной

индустрии в современной социальной теории / И.Я. Мацевич // Социология. – 2012. – № 3. – С. 80-93.

6. Морданов, М.А. Креативные индустрии как драйвер экономического роста / М.А. Морданов // Креативная экономика. – 2021. – Т. 15. – № 10. – С. 3725-3740. – DOI 10.18334/ce.15.10.113714.

7. Павлова, О.А. Проблемы парадигмального подхода в исследовании социально-культурной деятельности / О.А. Павлова. – Краснодар: Индивидуальный предприниматель Кабанова Юлия Ивановна (Издательство «Новация»), 2021. – 257 с. – ISBN 978-5-00179-134-8.

8. Флорида, Р. Креативный класс: люди, которые меняют будущее / Р. Флорида. М.: ИД «Классика XXI», – 2007. – 421 с

9. Шкурова, Е.В. Цифровизация в интерактивном медиaprостранстве (на примере телевидения) / Е.В. Шкурова, Е.А. Поклад // Социологический альманах. – 2020. – № 11. – С. 184-193.

10. Юхина А.А. «Креативные индустрии»: концепции и определения // Экономика: вчера, сегодня, завтра. – 2021. – Том 11. – № 8А. – С. 300-309. DOI: 10.34670/AR.2021.49.77.038

11. 22 технологии будущего, которые изменят мир – Ferra.ru
Url:<https://www.ferra.ru/news/techlife/22-tekhnologii-budushego-kotorye-izmenyat-mir-02-02-2022.htm>

References:

1. Bezuglaya, N.S. Problems and prospects of talent management in creative industries / N.S. Bezuglaya, A.Y. Syschikov // Mir nauki. Sociology, philology, cultural studies. – 2021. – Т. 12. – № 3.

2. Bokova A.V., Industrialization of Culture: From Criticism to Network Building // International Journal of Cultural Research. – 2017. – №1(26). – P.58-64.

3. Zelentsova, E.V. Creative industries: foreign experience of applied research and development / E.V. Zelentsova // Kulturologiya: fundamental foundations of applied research. М.: Smysl', – 2010. – P.202-216.

4. Korotkov, M. Top trends in the world technical and show production <https://event.ru/instruments/top-trendyi-v-mirovom-tehnicheskoi-i-shou-prodakshne/>

5. Matsevich, I. Y. Formation and development of the kontsetsii of the creative industry in the modern social theory / I. Y. Matsevich // *Sociology*. – 2012. – № 3. – P.80-93.

6. Mordanov, M.A. Creative industries as a driver of economic growth / M.A. Mordanov // *Creative economy*. – 2021. – Т. 15. – № 10. – S. 3725-3740. – DOI 10.18334/ce.15.10.113714.

7. Pavlova, O.A. Problems of paradigmatic approach in the study of socio-cultural activity / O.A. Pavlova. – Krasnodar: Individual entrepreneur Kabanova Julia Ivanovna (Publishing house «Novation»), 2021. – 257 p. – ISBN 978-5-00179-134-8.

8. Florida, R. *Creative Class: People Who Change the Future* / R. Florida. M.: ID «Klassika XXI», – 2007. – 421 p.

9. Shkurova, E.V. Digitization in the interactive media space (on the example of television) / E.V. Shkurova, E. A. Poklad // *Sotsiologicheskii almanakh*. – 2020. – № 11. – P. 184-193.

10. Yukhina A.A. «Creative Industries»: Concepts and Definitions // *Economics: Yesterday, Today, Tomorrow*. 2021. Volume 11. – № 8A. – S. 300-309. DOI: 10.34670/AR.2021.49.77.038

11. 22 technologies of the future that will change the world [Electronic resource] – Access mode: <https://www.ferra.ru/news/techlife/22-tekhnologii-budushhego-kotorye-izmenyat-mir-02-02-2022.htm>

Для цитирования: Безуглая Н.С., Панфилова О.В., Актуальные проблемы менеджмента учреждений социально-культурной сферы в эпоху креативной экономики и цифровизации/ *Российский экономический интернет-журнал*. – 2022. – № 1. URL:

© Безуглая Н.С., Панфилова О.В., *Российский экономический интернет-журнал* 2022, № 1