

А. А. Сукало

Информационно-технологический ресурс модернизации современных социокультурных практик

Парадигма социально-культурной деятельности, сложившаяся преимущественно в советскую эпоху и постперестроечный период, характеризуется противоречивостью подходов к пониманию ее сущности. Научный дискурс последних лет в рамках интерпретации СКД как совокупности технологий организации досуга различных социальных групп с утверждением постцифровой эпохи утрачивает, в значительной степени, свои концептуальные основания. Современные культурные коммуникации представляют собой сложный конгломерат субкультур, творческих и досуговых индустрий, социальных институтов, информационных сетей. В современном полифоничном социуме возникают новые формулы идентичности, основанные на цивилизационных, аксиологических, этнокультурных ресурсах. Значительную роль в этих процессах играют гибриды физического мира и цифровой симуляции, объединяющие пользователей в качестве акторов и респондентов, художника и зрителей, что позволяет организовать новую коммуникацию между людьми посредством цифровой «материи». Возникает потребность в ином, командном, высокотехнологическом типе профессиональной организации деятельности менеджеров социально-культурной сферы, аналогичной в культурно-педагогическом ракурсе хакатонам как форме группового взаимодействия. Шрейн-коны, краудфандинг-платформы и краудинвестинг, маркетплейсы, геолокация, технологии арт-формирования общественных пространств, роботомызыка становятся инструментарием взаимодействия профессионалов и аудитории, что значительно расширяет возможности, изменяет характер творческой активности различных социальных групп. В публикации рассматриваются вопросы использования информационных технологий в социокультурных практиках, обосновывается необходимость перехода к новой парадигме социально-культурной деятельности, интерпретируемой в качестве культурной коммуникативистики социальной и цифровой среды в контексте современных творческих индустрий.

Ключевые слова: социально-культурная деятельность, информационные технологии, индустрии досуга, массовая культура, подготовка кадров культурно-досуговой сферы

Aleksandr A. Sukalo

Information and technological resource of modernization of modern socio-cultural practices

Paradigm of socio-cultural activities, established mainly in the Soviet era and post-perestroika period, characterized by a contradictory approach to understanding its essence. The scientific discourse of recent years within the framework of the interpretation of the SCA as a set of technologies for organizing leisure activities for various social groups with assertion of the post-digital era loses, to a large extent, its conceptual grounds. Modern cultural communications represent a complex conglomeration of subcultures, creative and recreational industries, social institutions, information networks. In modern polyphonic society, new identity formulas arise based on civilizational, axiological, ethnocultural resources. A significant role in these processes is played by hybrids of the physical world and digital simulations uniting users as actors and respondents, the artist and viewers, which allows to organize a new communication between people through digital «matter». Occurs need at other, command, high-tech type the professional organization of activity of managers of social-cultural sphere, similar in the cultural and pedagogical perspective hackathons as a form of group interaction. Schreinkon, crowdfunding-platforms and crowdinvesting, marketplaces, geolocation, art-formation of public spaces, robotomusic become tools of interaction between professionals and the audience that significantly expands opportunities, changes the character of creative activity of various social groups. The publication discusses the use of information technologies in sociocultural practices, substantiates the need for transition to the new paradigm of socio-cultural activities interpreted as a cultural communicative digital environment in the context of modern creative industries.

Keywords: socio-cultural activity, information technology, leisure industry, mass culture, training in cultural and leisure sphere

DOI 10.30725/2619-0303-2018-3-96-100

Концептосфера современной социально-культурной деятельности отличается противоречивостью суждений и оценок ее роли и места как особого рода профессиональной культурной и педагогической деятельности.

Доминирующие представления о сущности социально-культурной деятельности опираются, в основном, на теоретические положения и взгляды, разработанные в рамках ее интерпретации в качестве просветительской и клубной деятельности. Об этом свидетельствуют дискуссии, прошедшие на научно-практической конференции «Перспективы развития системы подготовки кадров социально-культурной деятельности в современных условиях», состоявшаяся 17 мая 2017 г. в Московском государственном институте культуры, и на конференции «Клубная деятельность в Российской Федерации: концептуальные подходы и региональная практика», организованная 16 ноября 2017 г. в рамках VI Санкт-Петербургского международного культурного форума секцией «Народное творчество и нематериальное культурное наследие», а также публикации М. А. Ариарского, А. Д. Жаркова, Г. Ю. Литвинцевой, А. А. Сукало, В. Е. Триодина, Н. Н. Ярошенко и других исследователей по данной проблематике и по вопросам понимания роли и места социально-культурных технологий и практик в российском культурном пространстве, включая проблему подготовки кадров по данному направлению деятельности.

Здесь необходимо отметить несколько тенденций.

Первая заключается в теоретических попытках осмысления новых реалий с позиций устоявшейся и признанной в научном сообществе методологии социально-культурной деятельности (М. А. Ариарский, Е. И. Григорьева, Т. Г. Киселева, Ю. Д. Красильников, В. В. Туев, Д. В. Шамсутдинова, Н. Н. Ярошенко и др.), вершиной которой можно считать разработку, обсуждение и принятие весной 2017 г. Межпарламентской ассамблеей СНГ модельного Закона о социально-культурной деятельности. При этом внутри научно-педагогического сообщества развернулась дискуссия о приоритетности использования в дальнейшем развитии теории и практики СКД концептов, опирающихся на понятия «социально-культурная деятельность» (М. А. Ариарский, В. Е. Триодин и др.) и «культурно-досуговая деятельность» (А. Д. Жарков, Г. Ю. Литвинцева и др.). Одним из аспектов этой дискуссии является понимание границ предметного поля социально-культурной дея-

тельности. Сторонники компактной интерпретации аргументируют свою позицию необходимостью эффективной технологической модернизации практик в соответствии с современными социальными и культурными процессами. При этом используются и подходы, сложившиеся в рамках постмодернистской методологии. Но, по сути, предметное поле исследований ограничивается культурно-досуговыми практиками и педагогическими технологиями.

Сторонники традиционного, расширительного толкования, весьма обоснованно полагают, что социально-культурная деятельность является самостоятельной отраслью научного знания и социальной практики, имеющей свой объект и предмет. Сведение же социально-культурной деятельности к пониманию ее в качестве культурно-досуговой искажает ее сущность и назначение.

Социально-культурная деятельность как совокупность технологий и практик призвана обеспечивать проведение национально и социально – ориентированной культурной политики; диалог культур; сохранение и трансляцию культурного наследия, кодов культуры. В рамках теории социально-культурной деятельности разработаны методологические основания, содержание и направленность творческих, развивающих, рекреационных, культурно-досуговых, реабилитационных, социально-защитных и других технологий, определены средства, методы и формы их использования, институциональные основания и ресурсная база.

В свою очередь СКД выступает как особый инструмент реализации государственной культурной политики посредством соответствующих социально-культурных институтов, обеспечивает реализацию сущностно значимой для общества цели – формирование культурной среды общества, регулирует процессы в сфере массовой культуры, создает условия формирования творческого потенциала общества и «человека творческого» как антитезы «человека потребляющего».

Современные темпы перехода в другое состояние общества, определяемые культурными и информационными процессами, глобальными социально-политическими факторами, снижают остроту обозначенного дискурса в силу следующих обстоятельств.

Сетевой тип современной организации социума характеризуется постепенной заменой иерархических структур социально-культурного пространства сложными сетевыми компонентами. Политические, образователь-

ные, маркетинговые, информационные, субкультурные, корпоративные и иные сети формируют новые стили и формы проявления активности индивидов и социальных групп. Сети, в силу своей универсальности, легко преодолевают границы, экономические, юридические, религиозные барьеры, определяют тенденции формирования «глобальной или мега культуры». В такой ситуации современные социальные институты все более обретают роль механизмов синхронизации и регуляции культурных процессов. В теории и методологии также формируются новые представления о морфологии современного культурного пространства, механизмах социализации и инкультурации.

Следующим обстоятельством является глобальное культурно-цивилизационное противостояние, обострившийся конфликт постмодернистско-либеральной и неотрадиционалистской концептосфер в последние десятилетия, новые культурные реалии и поля напряженности. Информационные войны, интенсивное использование коучинг- и меметических технологий, культурно-символических практик в значительной степени определяют эпистемологические модели, формирующие те или иные аксиологические установки у различных социальных групп [1].

Третьим фактором выступает интенсивное развитие информационных технологий. Темпы изменения реальности и возможностей объектно-предметного конструирования в виртуальной среде (примерами могут являться блокчейн-технология, шрейн-коны), по оценкам специалистов, примерно каждые два года кардинально изменяют как технологии, так и необычайно расширяют представления о большинстве сфер человеческой активности и возможностях их модификации. Это существенно меняет и содержание профессиональной и любительской деятельности. Фактически и технологически размываются границы между трудом и собственноручно досугом.

Система современных культурных коммуникаций представляет собой сложный конгломерат субкультур, творческих и досуговых индустрий, социальных институтов, информационных сетей и ресурсов. Взгляды Абрахама Моля о социодинамике культуры и ее мозаичном характере, сформулированные в 1960–1970-х гг., находят свое подтверждение в сетевом характере организации современного культурного пространства.

Традиционные культуры, в том числе и национальные, коммуницируют с хаосом масскульты, различными эпистемологиче-

скими матрицами, социальными полями и различными практиками. Но, в то же время, из кажущейся хаотичной многомерной неопределенности возникают новые формулы идентичности на цивилизационных, этнокультурных и аксиологических основаниях. Немалую роль в этом играют гибриды физического мира и цифровой симуляции, позволяющие объединять пользователей в качестве актеров и респондентов, художника и зрителя и т. д., что позволяет организовать новую коммуникацию между людьми посредством цифровой «материи». Сформировавшись на основаниях сетевой реальности современного социума и информационных технологиях, новая партиципативная культурная среда представляет особый феномен, определяющий качество жизнедеятельности как отдельного индивида, так и социальных групп. Современная массовая цифровая культура породила новые явления, такие как постцифровое искусство, в котором размываются концепции классической эстетики и «теории красоты», постцифровой социум, где реальные общественные связи, отношения, электоральные предпочтения, оценки во многом определяются средствами цифровой культурно-символической коммуникации [2].

По мнению А. Я. Флиера [3, с. 21], изменения культурной реальности требуют модернизации представлений о тернарной модели культуры, довольно длительный период понимаемой в качестве совокупности традиционной, элитарной и массовой субкультуры. Современная морфология культуры выстраивается в виде трех социально-функциональных компонентов: культуры-обычая, культуры-идеологии и культуры-референции, определяемых удовлетворением актуальных социальных интересов человека в сферах его жизнедеятельности. В свою очередь, трактовка в разных познавательных ракурсах позволяет обозначить одно и то же по сущности явление как «обыденную культуру», «традиционную культуру» и «культуру-обычай». Это же относится и к понятиям «специализированная культура», «массовая культура», «культура-идеология» и дополняется парой «массовая культура» и «культура-референция» [3, с. 21–24]. Данная модель синхронизируется и структурируется с тернарной моделью культуры и позволяет на новых методологических основаниях с культурологических позиций анализировать современные типы социальной активности человека с учетом фактора их гибридности в информационной среде.

Сложившаяся реальная ситуация требует качественного нового осмысления социаль-

но-культурных технологий и практик, разработки новых подходов и методов интеллектуального поиска, систематизации информации, прогнозирования и принятия решений, оснащенности и подготовленности специалистов к работе в современном культурно-информационном пространстве.

Возникает потребность в ином, командном, высокотехнологическом типе профессиональной организации деятельности менеджеров социально-культурной сферы, аналогичной в культурно-педагогическом ракурсе хакатоном как форме группового взаимодействия.

Хакатоны культурных пространств и технологий, в отличие от форумов разработчиков программного обеспечения, во время которого специалисты из разных областей (менеджеры, программисты, дизайнеры) сообща работают над решением какой-либо проблемы, могут быть предназначены для относительно быстрого достижения целей (политических, социальных, образовательных, рекреативных, культурно-символических, социально-защитных и др.). Хакатон данного типа предположительно должен включать креативного менеджера, программиста, евент-технолога и дополняться в зависимости от ситуации опинион-лидером, проект-менеджером, арт-менеджером, коучером, социальным педагогом и другими специалистами по профилю решаемой группы проблем.

Технологическим ресурсом таких хакатонов, очевидно, будут являться шрейн-коны, представляющие собрание огромного массива элементов по какому-либо признаку. Многотысячные и даже миллионные массивы объединяются в особые системы, графически выраженные как разнонаполненные по показателям шары неправильной формы – шрейн-коны. Их содержание – от фотографий из социальных сетей до массивов различных проектов по заданной тематике. Специалисты полагают, что данные цифровые фабрики в ближайшем будущем станут самовоспроизводящимися культурными системами. В этом случае хакатоны могут из массива проектов, сценариев, различных разработок посредством программного инструментария в крайне сжатые сроки, введя необходимые данные, получать готовый к использованию культурный продукт.

Одним из примеров может служить проект 2014 г. Selfcity, реализованный под руководством Л. Мановича, философа, медиатеоретика. Командой под его руководством было скачано 3200 селфи из разных городов мира.

После обработки с помощью специальной программы были проанализированы особенности респондентов и создан интерактивный инструмент, позволяющий анализировать тонкие отличия в культурах, геолокациях, моделях поведения и пр. В данном случае массив данных не имеет индивидуальности, визуализируется в качестве новой репрезентационной формы. Накопленные таким образом массивы тематических данных – художественных, социальных, научных и пр. – позволят посредством программирования быстро монтировать различные проекты, создавать художественные образы и, в результате, формировать новую реальность.

Следующим шагом в деятельности хакатонов будет являться использование краудфандинг-платформ (краудинвестинг – коллективное сотрудничество людей (доноров), которые добровольно объединяют свои деньги или другие ресурсы вместе, как правило через Интернет, чтобы поддержать усилия других людей или организаций (реципиентов)), а также технологию маркетплейсов (за изменением рынка естественным образом изменилось понятие – теперь под «маркетплейсом» часто понимают и площадку, и набор услуг, и коммуникативное разнообразие).

В настоящее время наиболее известна краудфандинговая платформа кикстартинг, англоязычная площадка, нацеленная на развитие и поддержку творческих инициатив людей со всего света. Каждый инициативный человек может разместить проект (дизайнерский, музыкальный, кинематографический и т. д.) и получить содействие в его реализации. Маркетплейсы а также опинион-лидеры предоставляют возможности использования своих платформ для продвижения проектов и их финансирования.

Данный технологический ресурс и его возможности подтверждают точку зрения о «постцифровом повороте», когда новые коммуникации, артефакты и пр. создаются самими пользователями. При этом доминируют методы «вирусного распространения идей», игнорируются права интеллектуальных собственников, существуют неограниченные возможности трансформации текстов, коллажа, изменения любого контента.

Следующим аспектом деятельности хакатонов станет формирование культурных пространств на основе использования технологий мультимедиа, геолокации, VR и 128 кадров, оцифровки музейных фондов и т. п.

Современная цифровая геолокация позволяет художнику (плейнорумы Хладни, перфор-

мансы и инсталляции Р. Икеда, конвертирующего данные в мерцающие штрих-коды) размещать свои работы в разных регионах мира. Однако увидеть их можно только на цифровых устройствах с помощью специальных программ. Фактически, это новая технология арт-формирования общественных пространств. Создание новых мультикумов (в культуре – тематически близкая совокупность произведений искусства, объединенная в систему в интернет-ресурсе), изборизация музеев, развитие видеоигр, роботомызыка, монтаж видео посредством шрейн-конов и др. на основе цифровых технологий значительно расширяют возможности и изменяют характер досуга различных социальных групп, определяют характер формирования креативных пространств.

Таким образом, возможно сделать следующие выводы:

1. Сложившаяся в советскую эпоху и постперестроечный период парадигма понимания СКД как совокупности технологий организации досуга различных социальных групп и ее модификации в настоящее время утрачивает свои концептуальные и, в значительной степени, институциональные основания. Современная социально-культурная деятельность представляет собой сложную культурную коммуникативистику социальной и цифровой среды, дополняемую современными технологиями и практиками творческих индустрий сферы досуга.

2. Важным соображением в пользу необходимости интенсивного освоения новых технологий и социально-культурных практик является фактор культурно-информационной безопасности, сохранения и защиты отечественных аксиологических и антропологических ресурсов. Приоритет в овладении

досуговым цифровым пространством обеспечивает большой шанс на победу в информационных, коучинг- и миметических войнах.

3. В контексте модернизации системы высшего образования перспективная модель подготовки менеджеров СКД может рассматриваться в ракурсе социально-культурной коммуникативистики, информационных технологий и практик современной индустрии досуга. Это позволит оптимизировать организацию учебного процесса, модифицировать содержание основной образовательной и рабочих программ по данному направлению подготовки кадров.

Список литературы

1. Сукало С. А. Культурно-символические основания политических практик в современной России: монография / М-во культуры РФ, С.-Петерб. гос. ин-т культуры. Санкт-Петербург: С.-Петерб. гос. ин-т культуры, 2017. 132 с.
2. Деникин А. А. Постцифровая эстетика в арт-практиках цифрового искусства // Обсерватория культуры. 2017. Т. 14, № 1. С. 36–45.
3. Флиер А. Я. Модернизация модели морфологии культуры // Обсерватория культуры. 2017. Т. 14, № 1. С. 20–26.

References

1. Sukalo S. A. Cultural and symbolic foundations of political practices in modern Russia: monograph / Ministry of Culture of Russ. Federation, Saint Petersburg State Inst. of Culture. Saint Petersburg: Saint Petersburg State Inst. of Culture, 2017. 132 (in Russ.).
2. Denikin A. A. Post-digital aesthetics in art practices of digital art. *Observatoriya kul'tury*. 2017. 14 (1), 36–45 (in Russ.).
3. Flier A. Ya. Modification of morphology of culture. *Observatoriya kul'tury*. 2017. 14 (1), 20–26 (in Russ.).