

## ИССЛЕДОВАНИЕ И РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ КУЛЬТУРЫ В ПОЛИПРЕДМЕТНОМ ПРОСТРАНСТВЕ РЕГИОНА

**В.И. Ионесов**, *д-р культурологии, профессор*  
**Самарский государственный институт культуры**  
 (Россия, г. Самара)

DOI: 10.24411/2500-1000-2020-10103

**Аннотация.** В рамках культурного пространства региона возникают противоречия, трудности, барьеры, переходящие в проблемы, которые необходимо исследовать и решать. Для их выявления, формулирования и разрешения существуют игровые имитационные технологии. Представлены технология, этапы, сценарий и показатели проведения проблемно-ситуационных игр, как инструмента исследования проблем и их разрешения для повышения эффективности культурного пространства региона.

**Ключевые слова:** экономика, культура, инновации, образование, проблемы, предложения, игровые технологии.

Современная культура связана со всеми направлениями жизни общества, включая экономику, политику, социологию, образование. Однако ориентиры деятельности культуры и других областей социума не всегда совпадают и зачастую противоречат друг другу. При этом иногда между различными областями социума с возникают конфликты [1, 11].

Рассмотрим подробнее различные аспекты современной культуры, которые взаимосвязаны со всеми направлениями жизнедеятельности российского общества [12]. Например, на какие-то события культурного значения не хватает бюджетного финансирования. Однако бывает и так, что финансирование есть, но эти денежные средства необходимо потратить достаточно быстро. Поэтому на скорую руку придумывается какие-то мероприятия, которые в результате не будут являться значимыми культурными событиями региона.

Во многих сферах деятельности есть профессиональные задачи, которые лежат на стыке различных предметных дисциплин, которые требуют участия специалистов различных отраслей знаний [4]. При решении некоторых задач возникают трудности, препятствия и даже противоречия, которые превращают задачи в проблемы, особенно если они носят междисциплинарный характер [20]. Отсюда настоятельная необходимость применения

новых более современных и эффективных методологических инструментов взаимодействия отдельных специалистов или их групп.

Рассмотрим перечень направлений, которые, по мнению автора, представляют актуальность при взаимодействии культуры и другими сферами жизнедеятельности региона [3, 17]:

- культура – генератор новых идей и эффективной экономической политики развития организаций и корпораций;
- экономика, политика, бизнес – зоны противостояния и взаимодействия с культурой;
- культура – как эффективный механизм интеграции социальных, гражданских, конфессиональных, профессиональных и экономических структур;
- методологические инструменты – как проводники ценностей и приоритетов нравственного, культурного, профессионального и научного характера;
- влияние интеллектуального капитала на социально-экономическое развитие общества, организаций и индивидов;
- образование, наука и культура – пространства, влияющие на качество жизни населения, интеллектуальный потенциал и человеческий капитал;
- симбиоз экономики, политики и культуры – свидетельство активного развития новых направлений трансотраслевой и междисциплинарной интеграции;

– культурная политика – основа системы эффективного взаимодействия и диффузии экономических и культурных процессов;

– креативные атрибуты экономики и управления в областях культуры, науки и образования.

Поэтому, очевидно, чтобы явления культуры были значимыми и привлекательными для людей, необходимы время, специалисты, новые идеи, их тщательная проработка и последующая реализация [7].

Для успешного решения освоения инструментов коллективной мыследеятельности необходимо применять при повышении в профессиональной компетентности специалистов и управленцев от культуры игровые проблемно-ситуационные модели [13].

Для решения сложных междисциплинарных проблем существуют методологические инструменты, которые имеют историю успешного практического использования. При этом используется несколько направлений их реализации, наиболее популярными из них, по мнению автора, являются два.

Первый подход – это приглашение к исследованию, обсуждению, а возможно и к последующему решению проблем специалистов из смежных областей деятельности, уже имеющих соответствующую квалификацию, компетенции и длительный опыт.

Второй подход – это привлечение специалистов данной области к краткосрочному обучению методологическим основам для последующего участия в рассмотрении и решении сложных проблем.

Третий подход – это использование первых двух подходов в той или иной степени для понимания понятийно-категорийного аппарата в одной или нескольких областях и применения инструментов и технологий коллективной мыследеятельности.

Рассмотрим подробнее реализацию этих путей развития специалистов различных областей для повышения качества и эффективности их взаимодействия и совместного исследования, проектирования и реализации процессов полипрофессионального пространства.

Для исследования и разрешения противоречий и затруднений автором была использована одна из разновидностей организационно-деятельностных игр (ОДИ), созданная Г.П. Щедровицким во второй половине XX в., и апробированная им и его последователями в десятках различных экономических, социо-культурных и технических объектах различного масштаба в нашей стране. Одной из разновидностей ОДИ является модель проблемно-ситуационной игры (ПСИ), которая определяется как эффективный инструмент комплексного решения большого спектра междисциплинарных проблем [10].

Процесс формулирования, поддержания и развития интеллектуальной деятельности в рамках ПСИ состоит из нескольких, как правило, трех этапов.

На этапе подготовки игровой деятельности группа специалистов знакомится с системными, процессными и функциональными особенностями объекта управления, его структурой, атрибутами и параметрами [8]. Осуществляется подбор игрового и игротехнического коллектива, формируется комплекс методологических инструментов, критериальных норм и образцов деятельности, адекватных масштабам процессов и их частей, а также совокупность материалов содержательного наполнения.

В рамках основного процесса игрового моделирования последовательно выполняются конкретные операции мыследеятельности и коммуникаций в соответствии со сценарной последовательностью игрового процесса.

На послеигровом этапе проводится исследование и формирование полученных материалов игровой деятельности, готовится протокола для последующего обсуждения и принятия управленческих решений.

В рамках игрового процесса формируется и реализуется несколько последовательных этапов процесса исследования проблем, разработки, продвижения, оценки и принятия управленческих решений [5]:

- определение цели;
- диагностика ситуации;

- исследование и формулирование проблемы;
- декомпозиция проблемы на предметные задачи;
- постановка задач;
- выбор критериев и определение ограничений;
- поиск (выработка) альтернатив решений задач;
- выбор решения задач;
- композиция проблемы на основе решенных задач;
- разработка программы деятельности.

Необходимость формирования, поддержания и развития образовательной, операционной или инновационной деятельности специалистов и управленцев обуславливает применение ОДИ при их подготовке и переподготовке [6]. При этом особую роль играет такое построение и обеспечение педагогического процесса, при котором её участники приобретают навыки формулирования противоречий и трудностей, возникающих в процессах мышления, деятельности или коммуникаций.

Для формирования и поддержания в процессах коллективной мыследеятельности и мыслекоммуникаций на интенсивном уровне с использованием современных методологических инструментов используются специалисты, владеющими базовыми компетенциями и инструментальными средствами, широким и глубинным интеллектом, а также навыками игротехнического, технологического и рефлексивного обеспечения, при возникновении групповых личностных и профессиональных противоречий сценарным и процедурным вопросам уже в уже внутри игрового процесса.

Рассмотрим несколько важнейших фрагментов проведения ПСИ, которые являются ключевыми в процессе технологического процесса коллективной мыследеятельности, осуществляемого в рамках типового сценария её реализации.

**Проблемы** – это противоречия, трудности, тупики, выявленные в процессах мышления, деятельности и поведения людей, групп, а иногда и организации в целом, снижающие уровень управляемости, а, значит, и эффективности отдельных системных и процессных атрибутов организации, что может привести к патологическим, т.е. необратимым последствиям.

Как правило, вначале проявляются внешние признаки трудностей или противоречий, а внутренние, глубинные причины, могут долго не заявлять о себе. Но именно они представляют наибольшую опасность для ожидаемых результатов деятельности организации в обозримом будущем, а значит и для её коллектива и менеджмента [15]. Для поиска, выявления, обсуждения глубинных оснований возникновения и проявления элементов проблем необходим запуск и поддержание напряженном состоянии процессов мыследеятельности и мыслекоммуникации, протекающих в замкнутом игровом пространстве [2, 18].

Управленческая, методологическая и технологическая последовательность продвижения, обсуждения и формулирования содержательной логики является основным стержнем протекания игротехнического процесса.

Технология выбора рациональных альтернатив решений на уровне поставленных задач в рамках рассматриваемой проблемы представлен на рисунке 1.



Рис. 1. Выбор рационального решения задачи

**Решение проблем** – это последовательное, а иногда и циклическое осуществление совокупности процедур исследования противоречий и трудностей в мышлении, деятельности и поведении специалистов и управленцев, определение атрибутов их возникновения, а также поиск адекватных инструментов разрешения и затем формирование, обсуждение и выделение наиболее рациональных вариантов альтернатив решений с помощью методологических инструментов [14].

В процессе проведения ПСИ возникает постоянная необходимость рассмотрения и оценки значимости проблем и предложений. Для этого в работе [10] представлен метод активного коллективного тестирования (МАКТ), который был разработан и далее неоднократно апробирован специально для игрового имитационного моделирования. На основе критериальных особенностей проблемного пространства и исследования ограничений был выбран комплекс показателей, который способен адекватно измерить параметры результатов мыследеятельностных процессов на структурном и интегральном уровне.

В качестве основных оценочных атрибутов были выбраны следующие показате-

ли результатов игровой деятельности: важность проблемы (предложения) (В); масштаб проблемы или предложения (М); сложность проблемы или предложения (С); обеспеченность ресурсами (О); тенденция развития проблемы или запаздывания предложения (Т), компетентность по отношению к каждой проблеме или предложению (К). Все показатели оцениваются экспертами по 10-балльной шкале. Только один показатель (Т) оценивается от +1 до -1.

Определение оценок целесообразности реализации предложений по разрешению проблем или выявления точек развития организации выполняется по формуле:

$$Ц = [B - \alpha(C - O)]KMT,$$

где  $\alpha$  – коэффициент, устанавливающий соотношение показателей сложности и обеспеченности.

Для проведения процесса игрового моделирования был разработан сценарий двухдневной ПСИ «Взаимодействие культуры с другими областями жизнедеятельности региона», регламент которой представлен в таблице 1.

Таблица 1. Регламент ПСИ «Взаимодействие культуры с другими областями жизнедеятельности региона»

День первый		
Время	Мероприятие	Содержание
9.00 – 10.00	Конференция 1. Вступительное слово	Представление темы, целей, задач, сценария. Образование групп и подгрупп, представление игротехнического коллектива.
10.00 – 12.00	Индивидуальная и групповая работа 1	Обсуждение понятийно-категорийного аппарата, Определение противоречий и трудностей. Выработка предложений, подготовка докладов.
12.00 – 13.00	Конференция 2. Проблема-тизация противоречий и трудностей	Формулирование проблем. Представление и коллективное обсуждение докладов групп. Выдача заданий на следующий этап.
13.00 – 13.55	Перерыв	
14.00 – 16.00	Индивидуальная и групповая работа 2	Аналитика структуры проблем. Обсуждение проблем, определение задач и выявление их содержания. Подготовка докладов.
16.00 – 17.30	Конференция 3. Постановка задач	Представление и коллективное обсуждение докладов групп. Выдача заданий на следующий этап.
17:00 – 20.00	Индивидуальная и групповая работа 3	Выбор и оценка значимых критериев решения проблем. Внутригрупповое обсуждение. Подготовка докладов.
День второй		
9.00 – 10.30	Конференция 4. Подведение итогов первого дня	Представление и коллективное обсуждение докладов групп. Выдача заданий на следующий этап.
10.30 – 13.00	Индивидуальная и групповая работа 4	внутригрупповое обсуждение идей, подготовка докладов
13.00 – 14.00	Конференция 5. Выбор наиболее рациональных решений задач	Представление и коллективное обсуждение докладов. Выдача заданий на следующий этап
14.00 – 14.55	Перерыв	
15.00 – 17.00	Индивидуальная и групповая работа 5	Технологическое обеспечение внедрения предложений, прогнозирование последствий. Обсуждение результатов, подготовка докладов
17.00 – 19.00	Конференция 6. Оценка достижения целей и задач	Презентация и коллективное обсуждение докладов. Выделение рациональных решений.
18.00 – 20.00	Конференция 7. Подведение итогов	Выступление экспертов. Представление результатов игры. Оценка работы, групп, участников и игротехников

В начале проведения ПСИ «Взаимодействие культуры с другими областями жизнедеятельности региона» по данной теме были сделаны обстоятельные сообщения о целях, задачах и ожидаемых результатах предлагаемого процесса игрового моделирования по заданной теме.

В рамках игрового процесса вначале специалисты индивидуально формулируют противоречий и трудностей, которые им представляются необходимыми для включения в общий пакет проблемы, существующих по заданной тематике в регионе. Затем обсуждаются содержание, причины возникновения проблем, а также возможные ожидаемые последствия [19].

Для того, чтобы будущие результаты индивидуальной и групповой работы участников ПСИ были более значимыми, уча-

стникам было дано достаточно времени дня для их подготовки и формулирования. В заключение групповой работы подготавливается материал для сообщения на конференции (пленарном заседании).

На конференции докладчиками от каждой группы были представлены собственное видение по каждой из выявленных в группе проблем для ознакомлены всех остальных участников игровой деятельности, а затем и предложения о вариантах решения проблем по определенным формам.

После заслушивания докладов и дискуссии по данным темам каждому участнику игры было предложено проставить оценки по каждой проблеме и каждому варианту решения выявленных проблем по методике, представленной выше.

Все мнения и оценки по все выявленные проблемы были собраны, обработаны отдельной рабочей группой и переданы на рассмотрение и утверждение всех участников игры на конференцию.

Фрагмент перечня выявленных проблем в рамках ПСИ «Взаимодействие культуры с другими областями жизнедеятельности региона», ранжированных по значению целесообразности их реализации, представлен в таблице 2.

Таблица 2. Проблемы выявленные в рамках ПСИ, ранжированные по значению целесообразности их реализации (фрагмент)

Ранг	Проблемы	Показатели						
		В 0-10	М 0-10	С 0-10	О 0-10	Т 0-2	К 0-10	Ц
1	Неэффективные технологии взаимодействия образования, науки и культуры	9,1	8,4	8,1	6,6	0,9	7,3	460,8
2	Недостаточный уровень интеграция социальных, гражданских и конфессиональных структур	8,5	8,6	6,7	7,8	0,8	6,5	404,7
3	Нерегулярное привлечение общественности для обсуждения использования памятников культуры для значимых событий	7,7	8,9	8,8	6,7	1	5,5	325,5
4	Незавершенность полного определения задач управления культурой на региональном уровне	6,8	7,8	7,3	5,4	0,8	6,1	227,7

Аналогично выполняется процесс выявления, обсуждения и выбора комплекса инновационных предложений для решения проблем, выявленных в процессе игры, Использование МАКТ позволяет с определенной достоверностью определить все параметры этих предложений и компетентность каждого участника игрового процесса.

По итогам игрового процесса были определены усредненные значения показате-

лей всех параметров по представленным выше проблемам, которые были рассмотрены и определены в процессе проведения ПСИ «Взаимодействие культуры с другими областями жизнедеятельности региона».

Фрагмент состава инновационных предложений, ранжированных по значению целесообразности их реализации, представлен в таблице 3.

Таблица 3. Предложения по выявленным проблемам организации (фрагмент)

№ п/п	Наименование предложения	Показатели						
		В 0-10	М 0-10	С 0-10	О 0-10	Т 0-2	К 0-10	Ц
1	Создание междисциплинарных комиссий общественной палаты по взаимодействию образования, науки и культуры и других сфер	8,8	7,9	5,4	9,1	0,9	7,3	458,3
2	Привлечение национальных общественных организации к формированию и поддержке общекультурных мероприятий	6,8	7,8	6,3	5,4	0,8	6,1	414,2
3	Системное привлечение общественности для обсуждения использования памятников культуры для значимых событий	7,4	8,9	8,3	6,7	1	5,5	343,4
4	Формирование функционально-полного состава задач управления культурой на региональном уровне	9,1	7,4	8,1	6,6	0,9	7,3	245,0

Таким образом, проведение ПСИ «Взаимодействие культуры с другими областями жизнедеятельности региона» позволяет не только получить определенные результаты, но и выполняет обучающую роль для участников игры [16], а также предполагает дальнейшее распространение методологических инструментов, используемых в данной ПСИ на другую предметную или профессиональную тематику.

Большинство проведенных игр по представленной выше методологии, показали заинтересованность специалистов и управленцев различных сфер деятельности, а также и слушателей курсов повышения квалификации в освоении методов и технологий игрового имитационного моделирования [9]. Первых интересует интерпретация профессиональной управленческой деятельности коллегами, вторых – новый мир профессиональной деятельности.

Методологизация и технологизация процесса коллективной мыследеятельности в рамках ПСИ позволяют выйти на новый уровень:

– однозначного понимания процессов, этапов и процедур проблемно-ситуационного моделирования и последовательность их сценарного выполнения в рамках игровой деятельности;

– участия в индивидуальной и групповой работе, а также на конференциях и общих дискуссиях;

– осмысления и оценки своего вклада и степени своего участия в полученных результатах на всех этапах игровой деятельности;

– освоения применяемых инструментов мышления, деятельности и коммуникаций в процессах индивидуальной работы, обсуждения, выработки принятия различных видов решений, а также выразить собственное мнение, если оно имеется;

– ускорения процессов освоения компетенций, приема и передачи опыта, использовать возможности для развития их профессионализма в своей области деятельности и проникновения в смежную область деятельности [15].

Управление процессом взаимодействия различных специалистов осуществляемое в игровой и тренинговой форме ориентировано на формирование нового диапазона деятельности и поведения, профессиональное самоутверждение людей в процессах деятельности и коммуникаций на реализацию их личностных качеств и профессиональных устремлений, повышение производительности и улучшение качество труда в интегральных и полипрофессиональных видах деятельности и общественных сообществах.

#### Библиографический список

1. Акофф Р., Эмери Ф. О целеустремленных системах / пер. с англ. М.: Сов. радио, 1974. 272 с.
2. Баксанский О.Е., Фурсов В.В. Образование в условиях трансдисциплинарности и конвергентного социального взаимодействия // Философия образования. 2018. № 1 (74). С. 44–62.
3. Брабандер Л. де. Забытая сторона перемен. Искусство создание инноваций. М.: Проект, 2010. 203 с.
4. Герасимов Б.Н. Моделирование процесса управления изменениями в организациях // Креативная экономика и социальные инновации. 2011. № 1. С. 10-19.
5. Герасимов Б.Н. Содержание управленческой деятельности // Вестник Самарского государственного экономического университета. 2013. №8 (106). С. 33-37.
6. Герасимов Б.Н. Современный российский менеджмент в контексте вызовов времени // Вестник Университета (Государственный университет управления). 2012. № 20. С. 46-53.
7. Герасимов Б.Н. Введение в теорию и методологию научного менеджмента // Креативная экономика и социальные инновации. 2017. Т. 7. №1. С. 41-59.
8. Герасимов Б.Н. Игровое моделирование управленческих процессов в организациях // Менеджмент и бизнес-администрирование. 2017. №2. С. 33-40.

9. Герасимов Б.Н., Ионесов В.И. Перспективы взаимодействия культуры, экономики и политики в современном мире // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2017. №8. С. 9-17.

10. Герасимов Б.Н., Шимельфениг О.В. Личностное постижение мира. Саратов: Амрит, 2018. 448 с.

11. Ионесов В.И. Культурный процесс как предвосхищение бытия и дополняющая опеределённость // Креативная экономика и социальные инновации. 2016. Т. 6. №2. С. 74-87.

12. Ионесов В.И. Мультикультурализм как интеграционный процесс // Креативная экономика и социальные инновации. 2011. №1 (3). С. 60-65.

13. Ионесов В.И. О креативности действия во взаимоотношениях экономики и культуры // Креативная экономика и социальные инновации. 2016. Т. 6. №4 (17). С. 47-56.

14. Ионесов В.И. Креативные ресурсы управления изменениями // Креативная экономика и социальные инновации. 2011. №1. С. 8-9.

15. Корчагина Т.В. Мериторные блага в условиях формирования экономической системы нового типа: дис. ... канд. экон. наук: 08.00.01. М., 2011. 186 с.

16. Пахтер М., Лэндри Ч. Культура на перепутье. Культура и культурные институты в XXI веке. М.: Классика-XXI, 2003. 96 с.

17. Тросби Д. Экономика и культура. ИД Высшей школы экономики. М.: 2013. 256 с.

18. Хольтман Ю. Причины и ход мирового экономического кризиса. Код доступа (29.08.2016). – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.proza.ru/2010/06/20/674>

19. Хэмэл Г., Брин Б. Будущее менеджмента. СПб.: BestBusinessBooks, 2013. 280 с.

20. Шимельфениг О.В., Герасимов Б.Н. Развитие жизнедеятельности человека на основе постижения мира и самоопределения // Креативная экономика и социальные инновации. 2018. Вып. 8. №4 (25). С. 113-130.

## RESEARCH AND SOLUTION OF CULTURAL PROBLEMS IN THE POLY-SUBJECT SPACE OF THE REGION

V.I. Ionesov, *Doctor of Cultural Sciences, Professor*

**Samara State Institute of Culture**

**(Russia, Samara)**

**Abstract.** *Within the cultural space of the region, contradictions, difficulties, and barriers arise, turning into problems that need to be investigated and solved. Game simulation technologies exist to identify, formulate, and solve problems. The technology, stages, scenario, and indicators of problem-situation games are presented as a tool for investigating problems and resolving them to improve the effectiveness of the region's cultural space.*

**Keywords:** *economy, culture, innovation, education, problems, offers, game technologies.*