

визначальним для підготовки спеціалістів готових до творчого пошуку рішень професійних завдань, самостійної інформаційної та дослідницької роботи. По-третє, процес навчання повинен бути безперервним і включати навчання в професійному середовищі, з використанням засобів професійної діяльності. Студенти повинні взаємодіяти з професійним співтовариством, спостерігати за вирішенням проблем професіоналами. По-четверте, надання студентам широких можливостей для вивчення освітніх програм, індивідуалізація навчання [2].

Таким чином, Smart-освіта – це принципово нове освітнє середовище; об'єднання викладачів, студентів і знань зі всього світу. Реалізація концепції цього освітнього напрямку є неможливою без накопиченого досвіду електронного навчання.

Список літератури:

1. Воронкова В.Г. Романенко Т. П., Андрукайтене, Регіна (2016). Концепція розвитку проектно-орієнтованого бізнесу в умовах цифрової трансформації до smart-суспільства // Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії. Вип.67. С.122-134.
2. Днепровская Н.В., Янковская Е.А., Шевцова И.В. Понятийные основы концепции smart-образования. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <file:///C:/Users/pc/Downloads/65-126-1-SM.pdf>
3. Мельник В.В. (2014). Глобалізація в культурній сфері: теоретико-методологічний аналіз// Гілея: науковий вісник. Українська академія наук, Національний педагогічний університет імені МП Драгоманова. Вип.87. С.219-225.
4. Мельник В.В. (2014). Становлення і розвиток культурної політики в умовах глобалізації Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії: [зб.наук.пр.] Запоріжжя: Вид-во ЗДІА, Вип. 58. С.148-156.
5. Сергієнко Т.І.(2015). Інформаційні війни як фактор впливу на політичну свідомість / Т.І.Сергієнко // Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії: Збірник наукових праць, Вип. 61. С. 264-265.
6. Соснін О.В., Воронкова В.Г., Ажажа М.А. (2016). Філософія гуманістичного менеджменту (соціально-політичні, соціально-економічні, соціально-антропологічні виміри): Навчальний посібник. Запоріжжя: Дике поле. 356 с.
7. Тараненко Г.Г., Олексенко Р.И., Молодыхенко В.В. (2016). Аксиодуховная составляющая в становлении и гармонизации социо-культурного бытия человека Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії. Вип.65. С.27-40.

ПРОБЛЕМИ УСВІДОМЛЕННЯ ТА ВРАХУВАННЯ В ПРОЦЕСАХ ДЕРЖАВНОГО УПРАВЛІННЯ ЗАГРОЗИ СТІЙКОСТІ УКРАЇНИ В ДОБУ ПАНУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Соснін Олександр (Київ, Україна), Кононець Марія (Київ, Україна)

Стрімкий розвиток комп'ютерної техніки в ХХ столітті революціонував інформаційно-комунікаційні технології (далі - ІКТ), обумовивши вихід мас-медіа і інформаційно-комунікаційні послуги на лідируючі позиції в житті суспільства. На сьогодні це обумовлює всі

соціальні і соціокультурні трансформації, значною мірою впливає на всі процеси державного управління. Позитивним є те, що ІКТ відсторонили громадян від зайвих контактів з чиновниками, понижуючи таким чином градус їх корупційних дій. З іншого боку, створюючи все нові і нові інформаційно-комунікаційні зв'язки в суспільстві, владні структури отримали можливість дедалі більше відстежувати кожен крок своїх громадян, чим невідворотно скорочують їх особистий простір, що веде до втрати людьми певної анонімності свого життя. Владні структури через сучасні ІКТ мають можливість майже миттєво дізнаватися не тільки про місцезнаходження людини, а й відслідковувати їх аккаунт в соціальних мережах.

Інженери вже презентують технологію дозволить виявити обличчя людини в 50-тисячному натовпі. Зокрема, система може відшукати обличчя людини і зіставити його з зображенням в базі даних за 0,5 секунди. За даними ЗМІ, технологія Blink Identity була розроблена для Міністерства оборони США для бойових дій на Близькому Сході, але в 2018 році вона почала впроваджуватися на комерційний ринок. (Так, наприклад, 14 квітня ц. р. стало відомо, що в Китаї поліція використовувала технологію розпізнавання осіб, щоб знайти і заарештувати чоловіка, який перебував серед 60 тисяч глядачів концерту, а 15 квітня ц. р. винахідники з Мюнхенського технологічного університету під керівництвом Маттіаса Ніснера, створили систему, яка ефективно може розпізнавати підміну обличчя на відео.) [12] Це є нічим іншим як робота по постійному оновленню досьє, які громадяни наповнюють особисто і в яких можна знайти і біографію, і інтереси, і плани на майбутнє, і дані про освіту, стан здоров'я тощо, а до того ж отримувати інші відомості, як то: про друзів і знайомих, фотографії, відеозаписи. Інтернет-технології фіксують хостинг користувачів, їх переміщення по світу або з сайту на сайт в інтернет-просторі.

Надаючи всю інформацію про себе особисто, людина, не вбачаючи або не помічаючи загроз, скорочує особистий простір. Так відбувається тому, що в вищезазначеному процесі зійшлися досягнення комп'ютерних технологій, кібернетики і накопичений досвід гуманітарних знань. Громадяни навіть не уявляють, що користуючись Інтернетом знаходяться під таким контролем владних структур, про який тоталітарні системи минулого навіть не мріяли. Процес скорочення особистого простору людини і втрата анонімності в діях громадян, безумовно, складний і багатовимірний. За умов недостатньо виваженого виконання державою інформаційно-комунікаційної функції (далі - ІКФ) він суттєво підвищує ризики виникнення загроз від негативних впливів на нашу свідомість, психіку і навіть здоров'я. Як наслідок, все це зменшує стійкість наших громадян до агресивних дій конкурентів або ворогів в інформаційно-комунікаційній сфері, ускладнює всі процеси адаптації громадян країни до

цивілізаційних змін, які активно відбуваються через вторгнення засобів і технологій віртуального простору в реальне життя.

Винахід радіо в кінці XIX століття радикально змінив існуючі на той час практики пропаганди. Йозеф Геббельс вважав радіо «найсучаснішим і найбільш важливим інструментом маніпулювання масами». У промові в 1933 перед директором імперського радіо він так формулював завдання пропаганди: «Просочувати народ своєї упевненістю і напрямом думок, аж до останнього волокна - втовкмачувати в людей так довго і так відшліфовувати і видовбувати, немов стамескою, і до тих пір поки не закінчився їхній час: це і є одне з основних завдань Німецького радіо!». Щоб досягти цього, з боку держави виявлялася турбота про те, щоб німецькі домоволодіння або домашні господарства вільно змогли купувати радіоприймачі.

Тенденцією сьогодення стає особливо гостро відчутна «втрата» людиною фізичного простору під впливом розвитку Інтернету. Втім, поки що, не дивлячись на постійне збільшення кількості мережевих ЗМІ, Інтернет по ряду параметрів ще не можна відносити до системи ЗМІ, перш за все тому, що не може відповідати вимогам інформаційної достовірності, та й не узгоджується до кінця з основними принципами і функціями журналістики (формування громадської думки, виховання, пропаганда тощо). Існування просторів є взаємозалежним, і за таких умов виконання державою виваженої інформаційно-комунікаційної політики стає виключно складним. Сьогодні серед користувачів Інтернетом поширений такий психічний розлад як комп'ютерна адикція. Вона може мати різні негативні наслідки для людини. Найбільш безпосередніми є соціальні. Користувач віддаляється від друзів і родичів, натомість все більше і більше часу витрачає на комп'ютер. Відносини починають згасати, коли користувач перестає відвідувати соціальні збори, пропускає зустрічі з друзями та уникає членів сім'ї, щоб отримати більше комп'ютерного часу. Навіть взаємодіючи зі своїми друзями, комп'ютерні адикти стають дратівливими, коли не мають можливості скористатися комп'ютером або смартфоном, що призводить до подальшої соціальної шкоди. Залежність від комп'ютерних ігор в Інтернеті зростає і є великою проблемою. Зокрема, у Китаї та Південній Кореї були випадки, коли люди загинули після безперервної гри протягом тривалого часу (іноді два дні або більше). У 2007 році в Китаї помер чоловік після триденного ігрового заїзду в інтернет-кафе (де відбуваються більшість онлайн-ігор в Азії) [8]. Це призвело до створення в вищезазначених країнах спеціальних центрів консультування для боротьби з ігровою залежністю, а Китай навіть запровадив жорсткі закони, що обмежують доступ до інтернет-кафе [10]

Врешті-решт, надмірне використання комп'ютера наносить шкоду емоційній сфері людини. Користувач поступово заглиблюється у штучно створений віртуальний світ. Наприклад, постійні комп'ютерні ігри

змушують більш емоційно сприймати цінності на події в грі, ніж на ті, що відбуваються в реальному житті. У довгостроковій перспективі комп'ютерна адикція (адикція, англ. Addiction - залежність, згубна звичка) спричиняє фізичні розлади, зокрема проблеми зі спиною, зі сном, хронічну втому, утруднення концентрації та депресію тощо. Той, хто проводить години за комп'ютером, вочевидь, не виконує жодних фізичних вправ, тому комп'ютерна залежність може побічно призвести до поганого загального фізичного стану та ожиріння.

Наслідки комп'ютерної адикції мають прояв в усіх сферах життя залежного. Зокрема, використання ІКТ на роботі пізно ввечері негативно вплине на роботу (можливі помилки та хибні рішення), що може призвести до втрати роботи. Оскільки комп'ютерна адикція, як і будь-яка інша залежність, наносить шкоду членам сім'ї, це може призвести до розлучення та інших негативних наслідків. 22 грудня 2017 року Всесвітня організація охорони здоров'я (ВООЗ) зробила заяву про те, що збирається вперше включити ігрову залежність до переліку психічних розладів Міжнародної класифікації хвороб [NewScientist]. Остаточне формулювання, в якій ігрова залежність буде фігурувати в переліку, ще потребує уточнення, але відповідно до попереднього варіанту Міжнародної класифікації хвороб, у людини буде діагностовано розлад, якщо вона віддає пріоритет комп'ютерним іграм «настільки, що іграм віддається перевага перед іншими життєвими інтересами». При цьому, подібна нездорова поведінка має тривати як мінімум один рік, перш ніж буде підтверджено діагноз. [11]

Для кожної держави завжди було принципово важливим створити безпечні умови для ефективної інформаційно-комунікаційної діяльності для своїх громадян і чиновництва, оскільки вона є запорукою їх інноваційного розвитку. Зауважимо, сьогодні, особливо, оскільки вибудова системи національної стійкості відбувається в процесі протистояння технологіям керованого хаосу, зокрема загрозам гібридних війн. Гібридні війни - це, перш за все, прагнення інформаційно-комунікаційно підпорядкувати супротивника в політико-правовій, фінансово-економічній і взагалі в будь-якій сфері життєдіяльності суспільства. Бойові дії тут є другорядними, а головною зброєю стає маніпуляція свідомістю - як спосіб програмування думок і прагнень людини, її настрою та психічного стану, з метою забезпечення поведінки, що є необхідною маніпулятору.

Нещодавно ми стали свідками скандалу навколо соціальної мережі Facebook через найбільший витік персональних даних про громадян в історії людства. Компанія CambridgeAnalytica використовувала без дозволу особисті дані понад 50 млн. користувачів Facebook для розробки програми, яка дозволила створювати індивідуальні портрети американських виборців з метою маніпулювання їх думкою за допомогою політичної реклами. Сьогодні з величезною прискіпливістю в США вивчають наслідки втрати

корпорацією контролю за збереженням персональних даних громадян – інформації виключно важливої для подальшого розвитку людства. В основі досліджень CambridgeAnalytica лежить психометрія - наукова спроба виміряти людську особистість. В сучасній психології її стандартом є OCEANmethod або Велика п'ятірка - диспозиціональна модель особистості людини. Продовжує лінію досліджень, розпочату Г. Олпортом, Г. Айзенком і Р. Кеттелом, яка передбачає, що особистість характеризує міра індивідуальних відмінностей людини в ступені і формі адаптації до соціального середовища з урахуванням біологічних властивостей індивіда [1-4].

Відповідно до назви, модель передбачає, що особистість людини включає в себе п'ять загальних і відносно незалежних рис (диспозицій): екстраверсію; доброзичливість (дружелюбність, здатність прийти до згоди); сумлінність (свідомість); невротизм (протилежний полюс - емоційна стабільність); відкритість досвіду (інтелект). Психологи довели, що кожна характеру може бути виміряна за допомогою вищезазначених диспозицій. Завдяки цьому можна досить точно сказати з ким маєш справу, які вцієї особи бажання або страхи, яка поведінка їй притаманна. І якщо раніше проблема використання даного методу полягала в надто великій кількості часу на збір даних, то з появою Facebook все стало набагато легше. Саме цей метод використовувала компанія CambridgeAnalytica. Спочатку ті, хто встановлював додаток відповідали на питання психологічного характеру, далі ця інформація порівнювалась з тим, що опитувані «лайкають» та «репостять» у Facebook. Так вдалося отримати взаємозалежність. А після цього респондентам розсилали спеціальні рекламні агітаційні повідомлення. Таким чином соціальна мережа перетворилася на досконалу зброю. Перед нами постає гостра проблема суттєвого коригування існуючих методів і адміністративно-правових норм інформаційно-комунікаційних процесів, і, насамперед, в державному управлінні. Віртуальне інформаційно-комунікаційне середовище (або кіберпростір), про яке ми сьогодні говоримо у зв'язку із гібридною агресією проти України, терміново має бути виокремлено в структурі проблем інформаційної безпеки як надважливий сектор. Всі існуючі проблеми військово-політичної, науково-технічної і освітньої діяльності, державотворення і державного управління мають бути у зв'язку з цим переглянуто. Проблема більш за все вимагає нашої уваги в структурі проблем протистояння технологіям керованого хаосу. Саме в них, за оцінками фахівців, відбувається неконтрольоване управління свідомістю людини перетворенням інформації, потоки якої формує/спрямовує агресор.

Жахливий приклад впливу ЗМІ на думку населення - геноцид 1994 року у Руанді. Жертвами цього геноциду стали 800 тисяч руандійців (майже ціле населення великого міста), представників племені Тутсі (14% жителів Руанди), які були вбиті своїми ж співгромадянами, теж

руандійцями, але представниками іншого племені - Хуту (85% жителів Руанди). У перебігу 1990-1993 рр. на території зазначеної африканської країни палала громадянська війна. У квітні 1994 року в результаті військового перевороту до влади прийшов тимчасовий уряд, що складався з представників народності хуту. Міжнародний Гаазький трибунал прийшов до висновку, що причиною кровопролиття стали засоби масової інформації. Державне радіо, яке перебувало під контролем хуту, пропагувало ненависть відносно тутсі. Саме через нього часто координувалися дії погромників, наприклад, передавалася інформація про місця укриття потенційних жертв. Швидкість вбивств перевищувала в п'ять разів швидкість вбивств в німецьких концтаборах в роки Другої світової війни [12]. Ключову роль зіграли газета «Кангур», державне радіо Руанди і приватна радіостанція «Тисяча пагорбів». Тобто, геноцид починався з приймача, зокрема радіоведучі називали в прямому ефірі «тутсі» - тарганами, нівелюючи цим їх людську природу, пропагандистські гасла звучали в кожному будинку. Хуту отримували чіткі інструкції та вказівки по знищенню тутсі, а також схвалення подібних дій. ЗМІ стали зброєю масового ураження. Звичайно в країні, де більшість не вміла читати і не мала грошей на телевізор, радіо було поза конкуренцією.

Використовуючи знання з фізики, а саме закони поширення радіохвиль доцент Гарвардського університету - Девід Янагізава-Дротт дослідив причини масової різни та особливості впливу пропаганди на свідомість громадян. У RTLM - однієї з двох станцій, було загалом два передавача: один, 100-ватний, в столиці Кігалі, інший, 1000-ватний, на високому гірському піку Муге. «Тисяча Горбів» в назві станції не випадково, тому, що у Руанді гориста місцевість. А оскільки гори перекривають шлях радіосигналам, у деяких селах прийому немає, а в деяких є тільки часткове покриття. Янагізава-Дротт використовуючи супутникову карту рельєфу, розрахував рівень сигналу у кожному населеному пункті, потім вчений проаналізував вищезазначені факти з даними про те скільки людей і в яких населених пунктах були засуджені за участь в геноциді. Висновки щодо впливу ЗМІ жахають - в зоні впевненого прийому RTLM було засуджено на 62-69 % більше, ніж в населених пунктах до яких сигнал передавача не доходив, або доходив частково. Це спостереження ламає зручну теорію, що заклики вбивати в ефірі - не причина, а наслідок настроїв широких мас. [8]

Кіберпростір вже виявив певні характерні особливості в нових підходах до реалізації багатьох концепцій «зйому» і використання інформації, скажімо, при проведенні бойових дій в «війнах нового покоління» (*New Generation Warfare*). Всі вони обумовлюють появу не тільки нових поглядів на свободи і права, а спонукають владу до обмежень в правилах поведінки громадян із інформацією і ІКТ оскільки типовими компонентами гібридної війни є використання методів, які поєднують в

собі витончені знання гуманітарних і технічних наук. У сукупності вони сприяють виникненню та поглибленню в державі, обраній для агресії, внутрішніх конфліктів - як давно існуючих, так і штучно створених ворогом. Існує чимало загальнотеоретичних наукових і практичних думок/міркувань щодо методів реагування держави на загрози гібридних війн своєю науково-технічною і інформаційно-комунікаційною діяльністю. Незаперечною серед них є підпорядкованість меті домінування ідей реальної справедливості в розподілі благ при проведенні фінансово-економічної, інженерно-технічної і інформаційно-комунікаційної політики заради підтримки необхідного рівня обороноздатності в різних просторових вимірах - сухопутному, морському, в новітній час - повітряно-космічному і інформаційно-комунікаційному. Є підстави стверджувати, що у сукупності вони є умовою забезпечення цілісності і загального стабільного розвитку будь-якої країни і це давно стало аксіомою державотворення високорозвинених країн, однією з найважливіших характеристик якості їх життя і розвитку економік.

Проблеми ефективного використання/застосування новітніх знань в державному управлінні в умовах комп'ютерної доби і активного застосування методів гібридних війн тісно пов'язано із захистом інформації. Так проблеми державного управління системою національних інформаційних ресурсів з наукового і технічного потенціалу України стали на сьогодні виключно актуальними. Безумовно, на сьогодні вони стають предметом наукових досліджень в багатьох галузях знань. Вивчення і систематизація такого досвіду, безумовно, нададуть нового імпульсу не тільки для розвитку наукових і освітніх процесів, а й в розбудові нових суспільно-політичних відносин в країні. Самі по собі ці проблеми мають більш широкий діапазон завдань порівняно із звичними традиційними способами захисту документованої інформації на паперових носіях, оскільки до суто технологічних мають величезне психологічне і політико-правове наповнення. Незважаючи на поступовий перехід багатьох видів діяльності у віртуальний простір, тим не менше, ніхто не відміняв законів психологічного сприйняття. Ще Ж. Годфруа вказав нам, що тільки сім (!) відсотків змісту повідомлення передається змістом слів. Решта розподіляється на інтонування, тобто, зміст визначається тим, як ці слова вимовляються, і (більше половини) яким є вираз обличчя того, хто говорить. Тому комп'ютерні злочини (зокрема, шахрайство) залишаються найбільш зростаючими видами злочинної діяльності. Науковцями виділяються такі ознаки віртуальної комунікації як: глобальність, анонімність, дистанційність, миттєве поширення, дискриптивність (ліберальність) контенту і його доступність всім користувачам без обмеження. Незважаючи на мережеві правила («нететикет»), адміністрування і прийняття міжнародних кодексів, що регулюють процеси в кіберпросторі, інформаційно-етична регламентація відбувається

спонтанно. Оголошення засобів соціально-мережевого спілкування зонами «свободи» фактично означає декларацію свободи від моралі. Виникають морально-правові парадокси: стеження за повідомленнями, перехоплення і збір особистих даних відбувається «з метою захисту права на» ... недоторканність особистого життя; або, вступають в протиріччя факти приховування інформації з фактами незаконного оприлюднення інформації (Е. Сноуден, А. Навальний). Кібер-атаки, «тролінг», хакерство, «піратство» та інші форми девіантної поведінки в інформаційному середовищі не піддаються моральній регуляції, до того ж і застосування правових норм сильно утруднено (в силу тієї ж анонімності спілкування). Це означає, що формування інформаційної етики - тривалий процес, співрозмірний формуванню єдиних глобальних норм інформаційної безпеки.

Однак, необхідність у правовій і моральній регуляції інформаційного простору наростає. Особливо перед такими викликами інформаційного суспільства як: кібертероризм, інформаційна війна, «цифрова нерівність», права і свободи особистості в Інтернеті, захист дітей і підлітків в онлайновому середовищі тощо. Самоорганізація всередині різноманітних груп і співтовариств в рамках віртуальної комунікації підштовхує учасників до вироблення правил, використання культурних і моральних норм в мережевій і іншій взаємодії. У свою чергу, міжнародні кодекси (ООН, ЮНЕСКО та ін.) задають орієнтири інформаційному світу, а вчені-гуманітарії зобов'язані брати участь в процесі соціалізації, вихованні та утворенні культури спілкування і функціонування інформаційного середовища, а також бути ініціаторами гуманітарної експертизи та етичного аналізу розвитку високих технологій майбутнього.

Список літератури:

1. Айзенк Г., Вильсон Г. Как измерить личность / Ганс Айзенк, Гленн Вильсон Retrieved from <https://www.litmir.me/br/?b=176730&p=1>
2. Айзенк Г.Ю. (1999). Структура личности. СПб.: Ювента, М.: КСП+. 464 с.
3. Кэттелл, Раймонд (2007). Психология Ганс Айзенк, Гордон Оллпорт. М.: Прайм-Еврознак. 128 с.
4. Гордон Оллпорт (2002). Основные положения психологии личности / Перевод Л. Трубицыной и Д. Леонтьева. Allport G.W. Becoming: Basic Considerations for a Psychology of Personality. New Haven: Yale University Press, 1955. В кн.: Г.Оллпорт. Становление личности. Избранные труды. М.: «Смысл». С. 166-216.
5. Інформаційне суспільство в світі та Україні: проблеми становлення та закономірності розвитку : колективна монографія (2017) / За ред. д. філософ, н., проф. В. Г. Воронкової. Запоріжжя: Вид-во ЗДІА. 282 с.
6. Мельник В.В. (2013). Становлення і розвиток полікультурного суспільства в умовах євроінтеграції Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії: [зб.наук.пр.] Запоріжжя: Вид-во ЗДІА. Вип. 54. С.69-81.
7. Мельник В.В. (2015). Культура буття людини як соціокультурний феномен Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії: [зб.наук.пр.] Запоріжжя: Вид-во ЗДІА. Вип. 60. С.253-268.
8. Смирнов И., Безносок Е., Журавлёв А. (1995). Психотехнологии. Компьютерный психосемантический анализ и психокоррекция на неосознаваемом уровне. М. : Издательская группа «Прогресс» "Культура". 416 с.

9. CNN.com. «Man dies after 3-day gaming binge». <http://64.236.24.12/2007/TECH/09/17/internet.death.ap/index.html>
10. Yanagizawa-Drott D. Propaganda and conflict: evidence from the Rwandan genocide. August 2014. Retrieved from <http://qje.oxfordjournals.org/content/early/2014/08/21/qje.qju020>.
11. Young, Dr. Kimberly S. (1998). Caught in the Net: How to Recognize the Signs of Internet Addiction and a Winning Strategy for Recovery. Wiley, Feb. 27.
12. www.newscientist.com
13. <http://africaners.com/uk/istoriya-afriki-2/genotsid-u-ruandi/>
14. <https://bykvu.com/bukvy/90672-v-ssha-bilety-na-kontserty-mogut-zamenit-tehnologiej-raspoznavaniya-lits>
15. Баева Л.В. (2016). Этика информационного мира: проблемы становления и развития // Философия и культура. № 4. 514-522. DOI: 10.7256/1999-2793.2016.4.17665

ИННОВАЦИОННО-КУЛЬТУРНЫЙ МЕНЕДЖМЕНТ КАК УСЛОВИЕ ПОВЫШЕНИЯ КУЛЬТУРЫ И ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОГО (КРЕАТИВНОГО) ПОТЕНЦИАЛА ОРГАНИЗАЦИИ

Старовойт Елена (Киев, Украина)

Актуальность исследования. Актуальность исследования формирования концепции инновационно-культурного менеджмента в организациях в современных условиях в том, что организация начинает организовывать свою деятельность на основе развития инноваций и культуры, что в своем соединении дает инновационно-культурный менеджмент. Когда нормы социальной системы (организации) приемлют изменения, то и организация в лице этих лидеров становится инновационной. Поэтому лидеры организаций должны соответствовать нормам системы, чтобы в организации внедрялся инновационно-культурный менеджмент. Нормы системы должны содействовать инновационности, а организация должна быть заинтересована в появлении таких лидеров. Лидеры, которые содействуют инновационности, есть агентами изменений, внедряют нововведения в организации и содействуют формированию концепции инновационно-культурного менеджмента (Старовойт, 2017).

Проблемная ситуация – внедрение инновационно-культурного менеджмента зависит от наличия той критической массы инновационности, которая превалирует в организации, и которая становится достаточной для того, чтобы ту или другую инновацию приняли в организации.

Организация – стабильная система индивидов, которые работают вместе для достижения общественных целей с использованием служебной иерархии и разделения труда. В то же время эта инновация должна стать интерактивной, которую в первую очередь должна принять «критическая масса индивидов», а потом распространиться на всю организации.