



## Цифровая культура в учреждениях здравоохранения

Габидуллина Л. Ф.

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Ярославский государственный медицинский университет» Министерства здравоохранения Российской Федерации, Ярославль, Российская Федерация

### Аннотация

В статье рассматривается цифровая культура как особая среда, оказывающая формирующее влияние на общество. Интерактивное поведение и гипертекстуальность в цифровой культуре формируют клиповое восприятие, наталкивая на появление новых паттернов мышления. Результатом данного явления может стать глубокий разрыв между культурными кодами.

**Ключевые слова:** цифровая культура; ценности цифрового общества; интерактивность; вовлечённость; паттерны мышления

**Для цитирования:** Габидуллина Л. Ф. Цифровая культура в учреждениях здравоохранения. *Пациентоориентированная медицина и фармация*. 2023;1(2):21–30. <https://doi.org/10.37489/2949-1924-0010>

**Поступила:** 02 марта 2023 г. **Принята:** 07 марта 2023 г. **Опубликована:** 20 мая 2023 г.

## Digital culture in health facilities

Gabidullina L. F.

Federal State Budgetary Educational Institution of Higher Education “Yaroslavl State Medical University” of the Ministry of Health of the Russian Federation, Yaroslavl, Russian Federation

### Abstract

This article examines digital culture as a special environment that has a formative influence on society. Interactive behavior and hypertextuality in digital culture form clip perception, prompting the emergence of new patterns of thinking. The result of this phenomenon may be a deep gap between cultural codes.

**Keywords:** digital culture; values of digital society; interactivity; engagement; patterns of thinking

**For citation:** Gabidullina LF. Digital culture in health facilities. *Patient-oriented medicine and pharmacy*. 2023;1(2):21–30. <https://doi.org/10.37489/2949-1924-0010>

**Received:** March 02, 2023. **Accepted:** March 07, 2023. **Published:** May 20, 2023.

### Введение

Здравоохранение — это особая сфера деятельности, обеспечивающая право граждан на охрану здоровья. Сегодня в быстроменяющемся мире условия оказания медицинских услуг требуют изменений в системе культуры здравоохранения.

Если вчера цифровые технологии являлись инструментом, которые облегчали выполнение каких-либо функций или задач, то сегодня мы погружены в новую цифровую реальность. Как в любой реальности, в цифровом мире возникает особый феномен, который мы называем **цифровой культурой**. Рядом с нами живут особые этносы — цифровые племена, у которых свой язык, свои традиции, свой ореол обитания, своя культура. В этой статье будет раскрыта тайна цифровой культуры. Вы познакомитесь с глобальными изменениями, происходящими в обществе, узнаете о влиянии технологий на мир и поведение человека, о составляющих цифровой культуры. В чём особенность объектов цифровой культуры, таких как гипертекстовость,

динамичность, какие происходят изменения коммуникаций от воздействия цифровой культуры.

### Цель

Целью статьи является выявление основных направлений воздействия процесса цифровизации на культурное развитие общества, достижение эффективных результатов организаций. Актуальность темы обусловлена тем, что уровень цифровой культуры будет определять дальнейшее стратегическое развитие информационного общества.

Результаты исследований показали, что границы культуры, настоящей и виртуальной реальностей взаимосвязаны различными процессами, образующими цифровую культуру.

Цифровизация различных объектов культуры — это всё-таки не цифровая культура. Нужно чётко понимать, что цифровая культура — это ещё не перенос культуры и культурных объектов в виртуальную реальность. Данный феномен ос-

нован на глобальных изменениях взаимодействия, коммуникаций и технологий жизнедеятельности человеческого общества. Формирование цифровой культуры было связано с распространением интернета как массовой формы коммуникации; с повсеместным использованием персональных компьютеров, смартфонов и иных цифровых устройств.

Глобальное проникновение интернета, цифровых устройств связи и коммуникации обусловило появление феномена цифровой культуры. Если обратиться к научно-философскому понятию, то мы можем определить его как идеологию управления и функционирования социально-экономических систем, основанную на проникновении и совместном использовании цифровых технологий во:

- внутрисистемных процессах;
- взаимодействии системы с внешней средой.

В целом используются средства коммуникации, связи, вышедшей за пределы настоящей реальности, перешедшие при помощи цифровых технологий в виртуальную реальность. Важным моментом является совместное использование **цифровых технологий**.

Часто замечаем, как ребята в школе или просто находясь на улице, не выпуская своих гаджетов, общаются друг с другом при помощи социальных сетей. Это нужно воспринимать положительно и отрицательно. Им проще общаться, даже находясь друг с другом рядом, осуществлять коммуникацию посредством цифровых технологий. Они могут сразу продемонстрировать картинку, что-то придумать в виртуальной реальности, воспроизвести, найти в интернете информацию. С одной стороны, это обогащает, в то же время усложняет процесс.

Цифровая культура устанавливает нормы, правила, традиции, способы и формы коммуникации, которые требуют некоторых моделей, правил поведения внутри сообществ, функционирующих уже в цифровой среде.

Система ценностей, которая поддерживается с использованием цифровых технологий и способствует их результативному функционированию, является составной частью цифровой культуры. Когда произошли глобальные изменения, нам стало понятно, что обратного пути, кроме как глобальных катастроф, уже у нас нет. Цифровые технологии стали использоваться для того, чтобы общество обеспечивало свою жизнеспособность, свою наибольшую эффективность. Соответственно, с этого момента мы можем сказать, что без цифровых технологий мы существовать не можем, отсюда начинается отсчёт явления цифровой культуры.

Цифровая культура как наука — это достаточно новое явление и пока даже ещё не сформировалась. Остановимся на некоторых суждениях о данной проблеме.

1. С новыми медиатехнологиями под влиянием медиасреды и цифровизации возникла цифровая культура.
2. Через время и пространство «здесь и сейчас», в связи с объединением мобильных устройств и компьютерных сетей организовалось постинтернет-общество.
3. Новая информационная технология влияет на изменяющиеся отношения между способами создания и потребления культуры.
4. Новая форма культуры, которая формируется цифровизацией, отражающая использование электронных систем, хранящих, обрабатывающих и передающих цифровую речь, закодированную в виде цифровой последовательности.
5. Ценности, соглашения, мысли в современном обществе.
6. Используется в различных сферах трансформации мира с помощью цифровых технологий, от хакерства до независимой музыки и экономики солидарности.

Без цифровых коммуникационных технологий, социальных сетей, цифровых изображений и визуализации, виртуализации пространства и материального мира невозможно представить сегодняшний мир. Цифровая культура стала развиваться очень активно. То, что раньше для нас было естественно в нашей реальной, материальной среде, сейчас потихоньку перемещается в виртуальное пространство. Опять же границы между виртуальным и реальным начинают больше стираться, в какой-то момент мы перестаём понимать, где вот эта граница.

В результате долгого исследования цифровой и корпоративной культуры получилось следующее определение. Цифровая культура — это социально-этическая система, отражающая идеологию эпохи XXI века, включающая в себя следующие основные структурные компоненты:

- знания (умение пользоваться Big Data, выбор и обработка приоритетной информации);
- внутренние и внешние коммуникации, осуществляющиеся с помощью цифровых и информационных технологий;
- культура внутриорганизационных процессов;
- совокупность взаимосвязанных социальных, экономических, технологических, научных ценностей, отражающихся на основе высоких технологий.

**Идеология цифрового общества** — это система взглядов, идей, паттерны мышления. Она основана на изменении отношений и роли цифровых технологий, организации внутрисистемных процессов и характере взаимодействия систем с внешней средой и проявляется в миссии и целях современного



общества, оказывая существенное влияние на отношение человека к обществу, влияя на основные принципы деятельности человека, организаций, предприятий, на принятие решений.

Мы имеем спиральные, взаимозависимые, полуопределённые взгляды, которые основаны на том, каким образом существует современное общество, как понимается социальная корпоративная ответственность. Последняя уже связана с кибербезопасностью цифровой этики, цифровой грамотности. Раньше в обществе не знали, что могут быть такие проблемы, связанные с безопасностью защиты персональных данных, цифровой этикой. В современном обществе, владея определённой информацией, имея доступ к базам данных, владея аналитикой, можно добиваться гораздо больших целей. Достаточно иметь информацию, знания и уметь их использовать на практике. Это определённая деловая этика, которая опять же связана во многом с цифровой этикой и поведением человека в интернете. Опять же эта проблема не существовала ещё 20–30 лет назад.

В последние пятнадцать лет глобальное изменение в психологии произошло у человека по отношению к цифровым технологиям, цифровой культуре. Это управление социально-экономическими системами, и они давно используются на уровне взаимодействия небольших групп, на уровне компаний, предприятий, системы образования. Меняется подход и система взглядов.

Стратегии цифрового развития существуют на основе всех направлений сферы жизнедеятельности. Таковы глобальные взгляды, которые меняют постепенно, но глобально наше восприятие цифровой действительности, которая постепенно меняет то, каким образом мы выполняем наши непосредственные повседневные работы и какие-то должностные обязанности. Мы даже не замечаем, как постепенно выходим в эту цифровую среду.

**«Цифровые» знания** представляют структурированную информацию, обладающую определённой ценностью. Знания включают в себя совокупность интеллектуальной собственности, творческий и инновационный потенциал общества в цифровой экономике.

Знание — это не просто то, что мы получаем из интернета, а гораздо более сложная система, и интернет должен использоваться как система структурированных знаний, необходимых для решения тех или иных задач. Огромный поток знаний, которые вываливаются из интернета, требует от человека возможности и умений отрабатывать, видеть качество информации, действительно ли это важно. Для многих это проблема. Некоторые не умеют видеть качество той информации, с которой работают. Поэтому данная проблема ставит задачу: научить общество работать с информацией, с этими знаниями и уметь определить качество знаний.

В цифровую эпоху знания визуализированы, представлены с использованием цифровых технологий, а источником знаний являются цифровые системы, интернет. Картинки, графики, различные рисунки и другие позволяют визуализировать тот контент, который хотим донести. Часто абстрактная информация воспринимается гораздо легче, когда её хорошо визуализируют. С другой стороны, требуется огромное количество знаний по работе с данными и цифровыми технологиями для того, чтобы они могли правильно визуализировать. То есть, каким образом лучше визуализировать знания, также является большой проблемой.

Если говорить глобально, то современная цифровая культура — это вся совокупность интеллектуальной собственности, различного творческо-интеллектуального инновационного потенциала, которая создаётся для развития информационного общества.

Члены социально-экономической системы опознают друг друга посредством внутрисоциальных коммуникаций при трансляции ценностей и идентификации индивида как части некоего сообщества.

Связь социальных систем, организаций и предприятий, человека с внешней средой осуществляется посредством внешних коммуникаций.

**Роль технологий в цифровой культуре определяется в следующих случаях:**

- повышения функционирования технологий в существовании, функционировании и развитии при переходе на модель цифровой культуры организации. Это обеспечивает возможность для более эффективного взаимодействия и развития креативности;
- именно технологии способствуют достижению цели роста человеческого капитала, развитию творческого и интеллектуального капитала;
- при этом стоит отметить как позитивные, так и негативные стороны воздействия цифровых технологий на социум и человека.

Роль цифровых технологий значительно возрастает по сравнению с тем, что было в начале, в середине XX столетия. Если мы переходим на цифровую культуру, на цифровизацию процессов, то можем позволить предоставить гораздо больше возможностей для развития креатива и коммуникации. От уровня проявления индивидуального подхода к организации различных процессов зависит эффективность развития человеческого капитала.

Объекты цифровой культуры, в отличие от традиционных особенностей объектов культурного наследия, находятся в постоянном изменении и могут быть исследованы в динамике, как процесс. Это связано с особенностями цифровой сетевой «гипертекстовой» среды: коллаборативностью, креа-

тивностью, совместным использованием продукта. Из-за чего стоит отметить то, что объекты цифровой культуры не бывают полностью завершёнными.

«Синтезирование» объектов посредством объединения предметов или явлений из различных исторических эпох или же изменение пространственно и временного контекста отражает особенности объектов цифровой культуры. Явление изменений пространства и времени в результате их существования в виртуальной реальности объясняется доступом к информационному контенту объектов цифровой культуры — гиперссылки и социальные сети (например, совместное интернет-творчество, фанфики, интернет-мемы).

Для осмысления разницы между цифровой и реальной культурой приведу пример. Всё, что оказывается в цифровой среде, будет постоянно видоизменяться. Постоянные изменения, связанные гипертекстовым обновлением, коллаборативностью, совместным использованием, дают возможность поймать чёткую картинку и следовать за ней. Мы не можем понять, где этот объект начинается и где он уже закончился, поэтому совместное интернет-творчество обуславливает то, что мы никогда не можем исследовать, доступ постоянно будет меняться. Важно то, что информация в цифровой культуре недолговечна. То, что месяц назад взрывало интернет, сегодня уже устарело. Базовых ценностей ещё цифровая культура не создаёт.

У нас существует возможность размещения изменения пространства-времени, то есть мы это делаем, настолько легко — создаём синтезированные объекты, куда мы внедряем различные персонажи из исторических эпох и объединяем, создавая синтезированную реальность.

Если в Древнем Риме могут оказаться люди из будущего или любые фантастические картинки в различных играх в виртуальном мире, то это искажает восприятие реальности и пространства-времени. Некоторое время назад психологи, педагоги говорили о том, что компьютерные игры влияют на психику людей, потому что множество созданных виртуальных жизней создают ощущение, что в их жизни будет так же. Таким образом, грани реальности стираются и возникает неправильное восприятие пространства и времени. Можно видеть это в знаменитых играх, где виртуальная реальность дополнена.

Использование дополненной виртуальной реальности — это:

- получение мгновенного доступа к информационному контенту;
- персонализация контента (например, музыки, информации на выставках произведений искусств);
- визуализация «традиционных» культурных объектов и создание интерактивной среды.

Персонализация контента вызывает определённые ощущения индивидуализации информации, многие вещи нам становятся более понятными. При создании вымышленных миров, в которых не существует действительности, формируем определённый опыт симуляции, при помощи дополненной виртуальной реальности. В этом есть много положительного. Создание вымышленных миров позволяет унифицировать определённые процессы. Только сложно сказать, плохо это или хорошо? Сейчас человек может создать своего цифрового двойника, поселить своего аватара, придав ему черты по своему желанию. Таким образом, у человека появляется вторая жизнь в интернете. Это, с одной стороны, положительно, потому что человек может наконец реализовать себя так, как он не мог реализовать в реальной жизни, как хотел бы того. С другой стороны, это одна из тем для исследования: каким образом это влияет на отношение человека к жизни и вообще на его физическую активность?

Хотелось бы из вышесказанного подчеркнуть, что сейчас факт наличия доступа к технологиям не оценивается как уровень развития цифровой культуры, потому что не является безусловным фактором роста эффективности, развития, как человека, так и общества.

Необходимо формировать цифровую культуру, цифровую грамотность у людей, позволяющую им использовать и извлекать максимальную пользу из цифровых технологий. Поэтому необходимо именно формировать цифровую этику, цифровые ценности, которые учат человека, как жить в этой цифровой среде с цифровой культурой и извлекать определённую пользу.

Цифровизация как пугает, так и открывает новые горизонты. Цифровая культура — набор принципов и компетенций, характеризующих преимущественное использование информационно-коммуникационных цифровых технологий для взаимодействия с обществом и решения задач в профессиональной деятельности. Цифровая грамотность — это использование всех возможностей, которые даёт современное общество со своими технологиями, этичность и внимательность друг к другу при коммуницировании в новом социальном формате. Цифровые технологии облегчают работу во всех направлениях жизнедеятельности.

**Ценности цифрового общества** представляют собой систему отношений «субъект-объект», в которой субъектом является человек, а объектом — любой материально-вещественный, морально-этический, событийный или другой объект.

Цифровая среда, определённые цифровые сообщества точно так же накладывают определённые обязательства по отношению к тем участникам, которые находятся в этом цифровом сообществе. Со-



ответственно, вот такие термины, как «троллить», «банить», — это всё те явления, которых нет в нашем живом обществе. Мы не можем «забанить» человека в коллективе, но «забанить» аккаунт социальной сети мы можем. Вышеуказанные слова уже прижились и в некоторых случаях переместились на цифровую культуру. Если раньше можно было «троллить» в интернете, то сейчас мы «троллим» в живой среде. Цифровые ценности точно так же, как ценности обычного общества, оказывают влияние на человека, на поведение детей, взрослых и определяют то, каким образом они действуют в будущем. Это объясняется тем, что страшнее быть «забаненными», выкинутыми из социальной группы и заблокированными.

Современная культурная ситуация требует от нас взаимодействия с информационно перенасыщенной предметной средой. Обретение более или менее надёжных ориентиров делает эту сложнейшую коммуникацию не только понятнее, но и увлекательнее. Узнавать и угадывать тенденции в их связи с основополагающими метасюжетами куда интереснее, чем теряться в потоках бесчисленных культурных кодов.

Все ценности, культурные и жизненные, существуют только в пространстве культуры как сферы бытия, подразумевающей особую ментальную осмысляющую деятельность субъекта. Австрийский философ Фридрих фон Хайек отмечал, что *«можно, видимо, утверждать, что мыслящий человек создал культуру тогда, когда культура создала его разум»* [1, с. 78].

Ценности появляются на том уровне жизнедеятельности, где человек обретает ощущение своей субъектности с присущими ей свободой действий, целенаправленностью поведения, а также самосознанием, регулирующим это поведение. Некоторые жизненные ценности могут проявляться на биофизиологическом или на материально-практическом уровнях жизнедеятельности. Таким образом, человек транслирует через ценностное отношение свою культуру и формирует их.

Культурация (процесс вхождения индивида в культуру) подразумевает не только принятие ценностей, но и их деформацию и создание.

Истина — это аспект познавательной деятельности субъекта (проверяется на практике), а ценность — это аспект деятельности ценностно-осмысляющей (переживается, постепенно формируется в жизненном опыте). Ценности не исчезают, но меняются вместе с человеком и обществом.

Формирование ценности происходит в неустрашимом зазоре между социокультурными контекстами, дающими ценностные значения, и психологическими процессами в сознании субъекта. Ценности создаются внутри культуры, по законам культуры. Все смыслы формируются культурным субъектом

(частным или коллективным). Кроме того, снижение гносеологической (познавательной) значимости разума также способствует концептуальному укреплению аксиологии как теории с иррациональной природой. Как отмечает Светлана Никонова [2, с. 129], *«ценности творятся людьми. Изменение концептуальной парадигмы способствует лишь изменению аксиологических связей, ценностных смыслов. Осмысление бытия через ценности присуще человечеству»*.

Виртуальная реальность позволяет создать пространство, свободное от тех или иных культурных и материальных обременений и с особым акцентом на образности. Это своего рода свежий взгляд на «действительную реальность», позволяющий рассчитать площадку для формирования новых культурных форм.

Виртуальная реальность открывает широкие возможности для творческой самореализации индивида, несмотря на сомнения некоторых исследователей, считающих погружение в виртуальные пространства ограничивающим воображение и лишаящим индивида стимула к творческой деятельности. Возможно, эта проблема проявит себя в недалёком будущем. Виртуальное пространство служит благотворным «полигоном» для творческой деятельности. Причём этот «полигон» может играть роль как пространства для апробации, так и конечного места для репрезентации творческого продукта, без последующего переноса в «действительную реальность». Виртуальная реальность выступает в этой ситуации как самодостаточное пространство для выражения творческих идей и трансляции культурных кодов из «действительной реальности», без лишних культурных и материальных обременений.

Формирование особенных образов в виртуальной реальности приводит к явлению, именуемому «киберистерией».

**Интертекстуальность.** Не только общественное сознание формируется через средства массовой коммуникации, но и индивиды свободно меняют культурные идеалы и традиции в зависимости от коммуникативной ситуации. Это является причиной кризиса социально-культурной идентичности. С наступлением цифровой эпохи общество не делится на локальные социумы, образование которых в первую очередь связано с географической близостью индивидов и уже потом с их интересами, культурными установками. Социумы преобразуются в интернет-сообщества. Индивиду ничто не мешает быть членом множества сообществ с различными идеалами и ценностными установками. В цифровой культуре человек является точкой в сети, где происходит сквозное пересечение множества текстов. Эти тексты формируют различные культурные дискурсы, а индивид переключается между ними с одного

на другой. В более широком смысле происходит смена на реальностей. Индивидуум (от *лат.* *individuum* — «неделимый») становится дивидуумом (делимым), так как его личность в сетевом пространстве репрезентируется во множество новых модусов, дробится на аватары, аккаунты, статусы, что начинает оказывать влияние и довлеть над личностными установками в «действительной реальности». Концепция единого ценностного базиса ликвидируется множеством накладывающихся друг на друга и сосуществующих альтернативных реальностей. Эстетика становится относительной, или, точнее, этик становится много. Цифровая культура формируется в условиях доминирования масс-медиа, не предоставляющих возможности для формирования универсальной эстетической модели или единого понимания категории «прекрасное — безобразное». Постоянная смена декораций перед индивидуумами приводит к формированию клип-культуры. Эстетические приложения и коллажи клиповости транслируются из сетевого пространства в «действительную реальность» и находят своё проявление в художественных практиках.

**Интерактивность.** Объектами цифровой культуры являются технообразы. В отличие от традиционных культурных образов, которые нацелены на их интерпретацию индивидуумами, на соотношение их культурного кода с универсальными ценностными установками, технообразы ориентированы на действие, на процесс формирования множества собственных эстетик, на переход из дискурса в дискурс со сменой смысла. В этом заключается принцип интерактивности. Культурные образы цифровой эпохи появляются вне определённой целостной эстетической картины. В цифровую эпоху объективные причины эстетики постепенно растворяются, чем обусловлено соответствующее смещение объективного фокуса на явления и процессы. Эстетика того или иного объекта не привязывается к конкретному времени и месту в пространстве, но оценивается по степени его интеграции в тот или иной культурный процесс. В цифровой культуре, отличающейся высокой динамичностью и изменчивостью информационно-коммуникационной среды по отношению к предшествующим эпохам, формируется понятие «открытого произведения», да и саму эстетику вполне закономерно можно охарактеризовать как «открытую».

**Вовлечённость и новая чувственность.** Цифровая культура формируется в условиях доминирования масс-медиа. Массы сами формируют свою культуру. Джон Фиске говорил, что массовая культура — это «живой, активный процесс, который может развиваться только изнутри и не может быть навязан сверху или извне» [3, с. 23].

Преобразование медиа отражается на содержании жизни человека как на коллективном социо-

культурном уровне, так и на личностном эмоциональном, психологическом уровне. Замена исторически сложившихся коммуникационных процессов формирует у человека ощущение отчуждённости от естественной жизненной модальности и потери «человеческого образа» в широком смысле этого понятия — социальном, культурном, эмоциональном и биофизиологическом. Эта проблема естественна для процесса культурного развития общества, и в условиях четвёртой информационной революции с утверждением цифровой культуры можно наблюдать её обострение. Как реакция на процессы замены одних привычных видов медиа другими, новыми, видами современного человека возникает необходимость ощущения своей исконной природы, приобщение общечеловеческому культурному процессу, что проявляется в особом эстетическом направлении, ориентированном на выражение искренних чувственных переживаний. Эту тенденцию исследователи обозначают по-разному: «новая чувственность», «новая духовность», «транссентиментальность» — имея в виду один и тот же ценностный вектор.

Рассматривая вопросы оцифровки культуры, виртуализации обыденных жизненных процессов, изменений в мировоззренческих моделях (аксиологии, мифологии и идеологии), мы уже отмечали усиление у современного человека желание вернуть себе подлинность существования как реакцию на ощущение тотальной дегуманизации или деантропологизации. Омассовление культуры, мировоззренческий релятивизм провоцируют ситуацию, в которой стирается не только личность, но и человек в широком смысле этого понятия. Возможность вывести социальный и бытовой аспекты жизни в её виртуальную имитацию провоцирует осознание множества реальностей, каждая из которых является онтологической надстройкой. Погружение в виртуал способствует изменениям психического состояния, сопряжённым с деструктивными манипуляционными практиками. В концептуальном содержании нынешнего противодействия описанным процессам (искусственности рациональности мышления, виртуализации, омассовления культуры и культурного хаоса) можно усмотреть аналогии.

Цифровая культура создаёт комфортную «кажимость» для своих носителей, оказывающихся вброшенными в мир культурной иллюзии. «Сверх-Я» человека, как совокупность моральных, этических и эстетических установок, нравственных идеалов, норма поведения, довлеть над природным человеческим «Я», но полностью его не ликвидирует. Всякая культура строится на этом конфликте — на дуализме двух начал: культурного и надкультурного.

Виртуальная реальность является источником художественных образов, но и самостоятельной территорией высказывания.



Таким образом, виртуал даёт возможность переосмыслить по-новому подход к проектированию, найти альтернативные подходы, абстрагировавшись от культурных и физических обременений реального мира. Освоение виртуальной реальности служит причиной развития интертекстуального культурного пространства. Приведённые выше примеры перемещения образов из виртуала в консуетал можно рассматривать как наглядное проявление интертекстуальности, причём подразумеваемой не только заимствование, но и существование реальностей разного порядка. Очевидно, что законы формирования дополненной реальности зависят от конкретных коммуникативных задач и лишь нормы поведения могут обеспечить комфортное взаимодействие, следовательно, правильные эстетические переживания пользователей.

Заканчивая описание принятия цифровой культуры и плавно переходя к попыткам её отвержения, следует отдельно упомянуть следующее явление. Цифровая культура, предоставляя пространство для формирования новых ценностных моделей, ведёт человека к отчуждению от привычной культурной среды. Пытаясь обрести потерянную культурную опору, осмыслить своё онтологическое положение, человек вновь обращается к образам аналоговой культуры, при этом не отказываясь от коммуникативных возможностей, возникающих в условиях цифровой культуры.

**Важность организационной культуры в учреждениях здравоохранения.** Большая доля инициатив цифровой трансформации проваливается из-за сопротивления сотрудников. Можно цифровизировать процессы, но если члены команды не будут готовы к трансформации организационной культуры, которая гораздо сложнее, чем внедрение ИТ-систем, то не произойдёт вовлечения в процесс каждого сотрудника для принятия решений и способствования инклюзивному росту, не будут использованы меры активной поддержки эффективных изменений, применение новых технологий не приведёт к намеченным результатам, потому ей следует уделять больше внимания.

Принятие решений на основе данных касается в первую очередь культурного аспекта работы организации. Ключевое, что необходимо изменить, — это то, как люди ведут себя во время стандартной ежедневной работы. Так, о многом скажет, идёт ли сотрудник при появлении нестандартной задачи к «старожилам» организации за советом или запрашивает аналитическую выгрузку из информационной системы у ИТ-департамента.

Если мышление сотрудников изменилось, то внедрение инструментов аналитики во многом становится второстепенной, операционной задачей. Мотивированный и квалифицированный сотрудник при поиске необходимой для решения информации сможет эффективно использовать и несовершенные средства. Кроме того, понимая конечную цель, он будет максимально содействовать появлению и внедрению необходимых аналитических инструментов.

Перед тем как углубиться в тему внедрения культуры принятия решений на основе данных, будет полезно рассмотреть одну из категоризаций решений и как каждый вид решений изменяется при внедрении цифровых технологий. Итак, любые решения в организации можно разделить на:

- операционные;
- тактические;
- стратегические.

Для перевода принятия таких решений в алгоритмический вид от человека требуется описать стандартный процесс, запрограммировать алгоритм и обеспечить качество данных, поставляемых на вход. Перевод операционных решений в цифровой вид также позволяет фиксировать большое количество данных о ежедневных операциях организации. Эти данные становятся основой для принятия других видов решений, более масштабных.

Цифровая трансформация организации позволяет постепенно внедрить набор технологических инструментов, с помощью которых станет возможно изменить типичные сценарии принятия решений.

Если понятие «управление данными» относится к конкретным методам и инструментам, то *data-driven<sup>1</sup> подход* — к культурным изменениям внутри организации. Основная задача этого подхода — сделать так, чтобы сотрудники организации принимали решения исключительно на их основе, а не на базе своего личного опыта или интуиции. Без внедрения такого подхода невозможна реализация стратегии руководства данными в управлении организацией.

*Попытаемся ответить на вопрос: «Какая организация может считаться data-driven?»*

Итак, data-driven-организации повышают свою эффективность за счёт применения практик по работе с данными — данные становятся не просто отчётами и визуализациями, а реальным инструментом, позволяющим построить алгоритм принятия управленческих решений.

Понятие «доказательное управление» зародилось в начале 1990-х годов. Его родоначальником можно по праву считать доказательную медицину.

<sup>1</sup> **Data-driven** (англ. «управляемый данными») — это культура принятия стратегических решений на основе данных с интеграцией аналитических отчётов.

Те принципы, на которых строилась доказательная медицина<sup>2</sup> в 1970–1980-е годы, сегодня лежат в основе многих прикладных методов в различных сферах, таких как образование, политика и менеджмент. Основателем доказательной медицины считается шотландский врач *Арчибальд Кокрейн*, опубликовавший в 1972 году монографию «Полезность и действенность: случайные размышления о здравоохранении». Кокрейн говорил о важности регулярных обзоров однотипных медицинских исследований. Так родилась база данных систематических обзоров Cochrane Library и крупнейшая международная организация доказательной медицины Cochrane Foundation, которая занимается созданием систематических обзоров — исследованием опубликованных статистических данных. Исторические данные за десятки лет позволяют оценить, полезен ли в целом тот или иной метод лечения или же доказательств его полезности недостаточно.

**Внедрение культуры работы с данными в организации.** Руководители организаций, реализующих масштабные трансформации, отмечают критическую важность фактора культуры для успешного внедрения изменений. Более того, успех любых «цифровых» изменений неразрывно с ней связан.

Существуют десятки определений понятия корпоративной культуры. Приведём некоторые из них.

Организационная культура в цифровом мире — это то, как сотрудники общаются, приходят к единому мнению, решению и достигают эффективным образом высоких результатов.

На формирование культуры оказывают влияние внешняя среда (например, уровень конкуренции), отрасль, география, религия (особенно для регионов, где она играет заметную роль в обществе), традиции, даже язык, на котором общаются сотрудники организации.

Примечательно, что чем более мультинациональной и в целом разнообразной является команда, тем гибче и живее её культура. Помимо столкновений в ней происходит также взаимное проникновение и обогащение.

Напротив, в моносреде обычно сильны традиции, служащие весьма серьёзным ограничением, например, в восприятии молодых сотрудников. Чрезмерная отфильтровка «не своих» может привести к застою в развитии организации. Сильные, устойчивые традиции, с одной стороны, поддерживают стабильность организации, с другой — являются препятствием для внедрения изменений.

В любой организации культура существует как воздух — в виде слов, моделей поведения, при-

вычек. Она формируется в течение всего времени существования организации.

Если в организации доминирует культура страха, она войдёт в немедленное противоречие с подходами, например, быстрой ИТ-разработки, которые предполагают право на ошибку.

Большую роль в изменении организационной культуры играют лидеры. Люди всегда смотрят и ориентируются на поведение первых лиц организации и своих непосредственных руководителей. Если те лично демонстрируют цифровую грамотность, готовность к инновационному мышлению в терминах «цифры» и принятия решений на основе данных, то и сотрудники начнут следовать этому примеру.

Успешное управление культурой — это последовательное, поэтапное, целенаправленное формирование желательного поведения сотрудников и руководителей организации. Следует подготовиться, что изменение культуры займёт длительное время: месяцы и годы.

Этот процесс быстрее пройдёт в небольшом коллективе. Руководитель-лидер вполне может повлиять на культуру в своём подразделении либо в проектной команде в нужную сторону. Для изменения же культуры крупной организации, например федерального министерства, обязательно нужно мощное лидерство первого лица, терпение и настойчивость, потому что сложившаяся среда непременно будет сопротивляться.

**Что препятствует изменению культуры внутри организации?** В организационной культуре важен переход к управлению на основе данных. Аспекты культуры, которые осложняют переход организации к новым правилам принятия решений, — это страх наказания, сплетни вместо точной информации, отсутствие уважения и доброжелательности к чужим идеям, обесценивание чужих достижений, консерватизм, имитация применения современных инструментов.

Успех цифровой культуры медицинских организаций зависит от правильно подобранной команды и компетенций её участников.

По исследованиям Ward Howell, при условиях интенсивного развития экономики, повышаются требования к скорости реализации проектов внутри организаций. Быстрое реагирование и экспериментирование в разных ситуациях часто делает неэффективным делегирование полномочий между подразделениями. Поэтому в государственных медицинских учреждениях должны создаваться органы управления — единые центры управления и принятия решений, которые несут всю ответственность за получение результата проекта и его дальнейшего

<sup>2</sup> **Доказательная медицина** (англ. evidence-based medicine) — это выбор тактики лечения пациента, основанный на данных, которые получены в результате крупных клинических исследований.





развития. В их распоряжении должны быть все ресурсы и необходимые компетенции. Лишь в таком случае можно обеспечить в медицинских учреждениях улучшение коммуникации между участниками и ускорить реализацию поставленных задач, отслеживать статус их выполнения и эффективность. Отсюда наблюдается уровень развития цифровой культуры и насколько сплочённо, результативно, профессионально команда решает задачи и достигает стратегических целей цифровой трансформации медицинской организации.

В регионах некоторые отрасли здравоохранения только вступают на путь цифровой трансформации, приглашая высококвалифицированных специалистов, осваивая модель организационного устройства команд цифровых проектов.

Таким образом, происходит улучшение организационных моделей в госсекторе [4, с. 112].

При укреплении и развитии цифровой культуры в медицинских учреждениях особое внимание необходимо уделять ключевым — личностным, профессиональным — компетенциям сотрудников.

Цифровая культура в медицинских учреждениях полностью зависит от актуальных вызовов и амбициозных задач, которых ставит перед собой та или иная организация. Процесс удержания профессионалов, привлечение новых высококвалифицированных кадров в области здравоохранения, разработка высокотехнологических решений, внедрение цифровых сервисов, управление на основе данных показывают высокий уровень цифровой культуры данного учреждения.

Таким образом, цифровую культуру повышают такие факторы, как высокий уровень цифровых компетенций медицинского персонала, сотрудников подведомственных организаций и учреждений, применение компетентностного подхода.

Цифровая культура является одним из связывающих блоков моделей компетенций. По исследованиям авторов по подготовке руководителей цифровых трансформаций, определяются ключевые компетенции для оценивания организационной культуры, а это базовые, личностные, профессиональные компетенции. Такие качества каждого участника команды, как нацеленность на результат, клиентоориентированность, коммуникативность, эмоциональный интеллект, креативность, критичность, управление цифровым развитием, развитием организационной культуры, управление инструментами, применение цифровых технологий, улучшают и способствуют дальнейшему развитию организации. Устаревание повседневных, рутинных процессов за счёт цифровизации процедур в деятельности сотрудников приводит к необходимости найти новые методы организации труда в цифровой среде. Концептуальные изменения в профессиональной деятельности

требуют введения новых регламентов, правил взаимодействия в цифровизации, сопровождения и формирования мотивации у сотрудников.

Такое взаимовлияние приводит к цифровизации процессов и изменению цифровой культуры каждой организации. В результате сотрудники должны принять цифровую культуру, интерпретируя каждый по-своему, становясь её носителем. Ценности и установки, принятые каждым участником цифровой трансформации, способны нарушить сопротивление, возникшее во время цифровых изменений.

Таким образом, в модели компетенции цифровая культура является ключевым блоком, характеризующим изменения, произошедшие в результате развития личностных и профессиональных компетенций участников цифровой трансформации.

Цифровая компетентность, клиентоориентированность, ориентированность на данные, коллаборация [5, с. 76], гибкость и принятие рисков следует отнести к ключевым ценностям цифровой культуры в организациях.

### Заключение

Подводя итоги данного исследования, хочется надеяться, что удалось выявить главные, первостепенно важные аспекты столь многообразного явления, как цифровая культура.

А понимание оснований даёт нам некоторый понятийный каркас в области цифровой культуры, приводящий в порядок наш опыт и готовый распределять новые информационные нагрузки, что оказывается преимуществом не только для исследовательской работы. Знакомство с сюжетами цифровой культуры, внутри которой осуществляются наши коммуникационные практики, способствует формированию универсального подхода не только к освоению безграничной культурной информации, но и к возможности преобразовать её в надёжный профессиональный инструментарий.

Формирование и трансляция цифровой культуры — это вызов, который необходимо принять, так как ориентация на клиентов, быстрота внедрения технологических инноваций являются приоритетными направлениями цифровой культуры, чем нежели традиционная культура, которая противоречит цифровой культуре по подходу к принятию решений, длительному согласованию процессов.

Учитывая сложность цифровых шагов, наличие сопротивления сотрудников при принятии изменений, необходимо уделять внимание организационным аспектам, используя стимулирующие методы и поддержку поведения, соответствующего ценностям цифровой культуры.

Резюмируя описание особенностей цифровой культуры организаций, хочется отметить то, что на её основе формируются требования к уров-

ню компетентности для каждой роли в команде цифровой трансформации. Основными задачами информационного пространства информационной культуры медицинского учреждения являются: адаптация и социализация сотрудников медицинского учреждения; коммуникация между всеми субъектами информационной культуры; управление и согласование работы всех элементов информационной культуры.

В качестве перспективы информационного пространства информационной культуры медицинского учреждения в России следует выделить: развитие единого информационного пространства [6, с. 117], объединяющего различные медицинские учреждения; развитие системы телемедицины; информатизацию административно-хозяйственной деятельности; развитие непрерывного дистанционного образования медицинского персонала; информатизацию и расширение научно-исследовательской работы; информатизацию системы управления биз-

нес-процессами в здравоохранении, позволяющую осуществлять постоянный и объективный их мониторинг, аналитическую обработку данных с целью принятия адекватных управленческих решений; повышение уровня информационной культуры сотрудников медицинских учреждений.

Если раньше какие-то технологии труда, производственные технологии могли использоваться локально, то сегодня мы объединены единой цифровой сетью и фактически одним из существований цифровой культуры является именно совместное использование цифровых технологий.

Цифровая культура — это система ценностей, установок, норм и правил поведения, но их ещё необходимо принимать, поддерживать и транслировать командой цифровой трансформации.

Культура принятия решений, стратегические решения, основанные на данных, интеграция аналитических отчётов — это важная часть цифровой культуры.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

### Конфликт интересов

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

**Участие автора.** Габидуллина Л. Ф. — поиск литературы, обобщение материала, формулировка результатов и выводов; проверка результатов литературного поиска, проверка оформления, утверждение общей концепции работы и отдельных её элементов.

### Финансирование

Работа выполнялась без спонсорской поддержки.

## СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ

**Габидуллина Ландыш Фаритовна** — к. фил. н., ассистент кафедры медицинской кибернетики ФГБОУ ВО «Ярославский государственный медицинский университет» Министерства здравоохранения Российской Федерации, Ярославль

*Автор, ответственный за переписку*

**e-mail:** landush10@yandex.ru

 <https://orcid.org/0009-0002-8423-6098>

РИНЦ Author ID: 1195763

### Литература/References

1. Каган М. С. Философская теория ценности. — СПб.: Петрополис, 1997. — 205 с.
2. Никонова С. Б. Эстетическая рациональность и новое мифологическое мышление. — М.: Согласие, 2012. — 416 с.
3. Fiske J. Understanding Popular Culture. — Boston, 1989. — <https://archive.org/details/understandingpop00fisk>.
4. Гаркуша Н. С. Организационная структура и компетенции цифровой трансформации в системе государства / авт.-сост. Н. С. Гаркуша, А.

## ADDITIONAL INFORMATION

### Conflict of interests

The author declares no conflict of interest.

**Author participation.** Gabidullina L. F. — literature search, generalization of material, formulation of results and conclusions; verification of the results of literary search, verification of design, approval of the general concept of the work and its individual elements.

### Financing

The work was carried out without sponsorship.

## ABOUT THE AUTHORS

**Gabidullina Landysh F.** — PhD, assistant of the department of medical cybernetics of Yaroslavl State Medical University, Ministry of Health of the Russian Federation, Yaroslavl, Russian Federation

*Corresponding author*

**e-mail:** landush10@yandex.ru

 <https://orcid.org/0009-0002-8423-6098>

RSCI Author ID: 1195763

5. Гаркуша Н. С. Модель компетенций команд цифровой трансформации в системе государственного управления / под ред. М. С. Шклярук, Н. С. Гаркуши. — 2-е изд., испр. и доп. — М.: РАНХиГС, 2022. — 93 с.
6. Орловский В. М. От носорога к единорогу. Как управлять корпорациями в эпоху цифровой трансформации / Виктор Орловский, Владимир Коровкин. — М.: Эксмо, 2020. — 192 с.