



ЯРКИЕ КРАСКИ  
КРЕАТИВНЫХ  
ИНДУСТРИЙ



ЭВОЛЮЦИЯ  
И ФИЛАНТРОПИЯ

---

## Исследование международного опыта оценки социального воздействия проектов в области культуры, искусства и креативных индустрий

Подготовлено АНО «Эволюция и Филантропия»  
по заказу Центра поддержки творческих и  
социально-культурных инициатив "АРТ-ГЕЛИОС"  
в рамках проекта "Форум «Яркие краски креативных  
индустрий»", поддержанного  
Президентским фондом культурных инициатив

## Оглавление

Введение.....	3
SoPHIA. Социальная платформа для комплексной оценки качества и влияния проектов, связанных с культурным наследием.....	10
Mesos - социальное измерение культуры.....	20
Гайд по измерению результатов. Совет по искусству Ирландии.....	34
Manchester metrics - измерение качества в культурном секторе. Пилотный проект .....	40
Продленное влияние. Определение социальных и гражданских результатов и индикаторов.....	56
Me-Mind - Музейные события. Измерение влияния на локальный контекст (энвайронмент) с анализом данных .....	64

## Введение

Обсуждение и исследования возможностей оценки влияния культуры и культурных проектов на различные социальные области активно ведутся, начиная с 1980-1990х годов, хотя первые теоретические попытки в этом направлении относятся еще к 1950х гг., когда в Европе и США предпринимались первые попытки создать систему статистики в области культуры<sup>1</sup>. С новой силой эта проблематика была актуализирована в связи с новыми трендами в экономике и культурной политике – от концепции постиндустриального общества с идеей креативных индустрий как альтернативного направления развития экономики до повышения внимания к социальному благополучию общества, модели социальной инвалидности и инклюзии. Также развития методик оценки влияния культуры в последние десятилетия связывают с проблемой измерения «качества жизни» на национальном уровне. Многие правительства признают растущую необходимость также «измерять и способствовать прогрессу общества во всех его измерениях, рассматривая альтернативные показатели, такие как индекс валового национального счастья»<sup>2</sup>, а не более стандартных показателей ВВП и других экономических характеристик. Эксперты обозначают две основных цели для проведения оценки в области культуры – обеспечить отчетность за расходуемые инвестиции или гранты, вторая – развивать процесс обучения команд культурных проектов/институций работать с социальными изменениями<sup>3</sup>.

Говоря о подходах к оценке влияния культуры, необходимо в самом начале уточнить, что, собственно, вкладывается в понятие «культура»<sup>4</sup>, а также разграничить «культуру», «искусство» и «креативные индустрии», рамки которых не всегда легко различимы и в законодательстве разных стран трактуются различно. Наиболее объемное определение культуры дано ЮНЕСКО в 2001 г.: «Совокупность отличительных духовных, материальных, интеллектуальных и эмоциональных особенностей общества или социальной группы, охватывающие не только искусство и литературу, но и образ жизни, способы совместной жизни, системы ценностей, традиции и верования»<sup>5</sup>. Более узкое и прикладное определение «культуры» дает Джон Холден: «Искусство, музеи, библиотеки и наследие, получающие государственное финансирование»<sup>6</sup>. Это особая область деятельности, не включает, например, культуры коренных народов, а делает

---

<sup>1</sup> MEASURING CULTURAL PARTICIPATION. 2009 UNESCO Framework for Cultural Statistics Handbook No. 2, стр 11

<sup>2</sup> MEASURING CULTURAL PARTICIPATION. 2009 UNESCO. стр. 9

<sup>3</sup> Margarida Azevedo. The evaluation of the social impacts of culture: culture, arts and development. стр 71

<sup>4</sup> Margarida Azevedo. The evaluation of the social impacts of culture. стр 2

<sup>5</sup> MEASURING CULTURAL PARTICIPATION. 2009 UNESCO, стр.11

<sup>6</sup> Holden J. 2006. Cultural value and the crisis of legitimacy. London: Demos. Available from: [www.demos.co.uk/files/Culturalvalueweb.pdf?1240939425](http://www.demos.co.uk/files/Culturalvalueweb.pdf?1240939425)

основной упор на оценку того, как финансируемые культурные учреждения измеряют ценность и эффективность своей деятельности<sup>7</sup>.

Однако, когда речь идет об оценке воздействия, сегодня преимущественно имеются в виду именно художественные практики (искусство), проекты, связанные с материальным и нематериальным наследием (библиотеки и музеи) и иногда проекты в области креативных индустрий, имеющие финансирование из внешних источников. В каждом конкретном случае оценки необходимо четко описать исследуемую область «культуры», в которой будет работать та или иная модель, поскольку разнообразие результатов и условий непосредственно связаны с ограничениями или условиями тех или иных культурных практик. Эти рамки необходимо четко устанавливать, в частности, в связи с нематериальной природой большинства результатов культурного воздействия. При оценке важно находить баланс между внутренней и инструментальной ценностями, где внутренняя ценность считается связанной с качеством самого культурного опыта, а инструментальная ценность рассматривается как вклад культуры или искусства в достижение других целей, таких как социальные или экономические<sup>8</sup>.

Одним из векторов, подтверждающих и реализующих наиболее непосредственное социальное воздействие культуры, является концепция вовлечения (participation, participative practices). Результатом реализации вовлекающих проектов может стать и повышение уверенности в себе и социализация на уровне индивида, и консолидация сообщества или решение вопросов развития территории в более широком контексте. С точки зрения научной обоснованности положительное влияние участия в культурной деятельности (независимо от уровня «художественной компетентности» участвующих в ней людей) на восприятие собственного психофизического благополучия уже многие годы признается в научном сообществе и находит отражение в Общей психологической шкале Индекс благополучия<sup>9</sup>.

Развитие этого типа культурных практик имеет основание в 27 Статье Всеобщей декларации прав человека ООН (1948 г.): «Каждый имеет право свободно участвовать в культурной жизни общества, наслаждаться искусством и участвовать в научных разработках и их достижениях». Локальные и государственные политики в области культуры XXI века все чаще фокусируются на создании благоприятной среды, в которой будут обеспечены права на доступ и участие в культурной жизни. Прямые или косвенные результаты проектов, связанных с вовлечением аудитории, и проектировщики, и оценщики находят в самых разных областях – от ментального и физического здоровья до урбанистики и развития территорий. Концепция вовлекающей культуры предполагает частичное и постепенное изменение поведения аудитории культурных проектов с

---

<sup>7</sup> Adriana Partal & Kim Dunphy. Cultural impact assessment: a systematic literature review of current methods and practice around the world. Стр 8

<sup>8</sup> Kim Dunphy. A HOLISTIC FRAMEWORK OF EVALUATION FOR ARTS ENGAGEMENT. стр 5

<sup>9</sup> MEASURING CULTURAL PARTICIPATION, стр.9

пассивного восприятия на активное участие, посетители становятся соавторами, сопродюсерами – «просьюмерами». Эти практики позволяя людям активно взаимодействовать с культурными выражениями и продуктами – текстами, изображениями, видео, музыкой и т. д. – оказывая глубокое культурное влияние<sup>10</sup>.

\*\*\*

В части терминологии, связанной с методологией оценки мы также встречаем определенные проблемы. Даже в англоязычной литературе, говоря об «оценке», авторы используют различные термины: как правило, «measurement» используется в связи с процессом количественного измерения результатов, «evaluation» означает более комплексный подход (в том числе учет контекстов или контр-факторов), «assessment» часто предполагает определенный прогностический аспект. Однако на практике эти термины могут применяться и более-менее равнозначно. Это отчасти связано и с различным профессиональным бэкграундом авторов, отчасти – многонациональным составом команд разработчиков (особенно в панъевропейских программах). Тем не менее основной тенденцией среди авторов программ оценки является комплексность и всеохватность. Например, определение Оценки культурного воздействия (Cultural Impact Assessment, CIA) гласит: «процесс оценки вероятного воздействия предлагаемого проекта на образ жизни определенной группы или сообщества людей, при полном участии этой группы или сообщества людей и, возможно, предпринятый этой группой или сообществом людей. CIA обычно рассматривает последствия, как положительные, так и отрицательные, предлагаемого развития проекта, которые могут повлиять, например, на ценности, системы убеждений, обычное право, языки, обычаи, экономику, отношения с местной средой, социальную организацию и традиции местного сообщества»<sup>11</sup>. Оценка социального воздействия также может определяться как сложный процесс, включающий в себя разные подходы: «Анализ, мониторинг и управление запланированными и непреднамеренными социальными последствиями, как положительными, так и отрицательными, запланированных мер (политики, программы, проекты) и любых процессов социальных изменений, вызванных этими мерами»<sup>12</sup>.

Большинство исследователей сходятся во мнении о невозможности создания универсальной модели оценки социального влияния культуры и культурных проектов. И даже самые масштабные из них (как SoPHIA или MESOC) не претендуют на всеохватность и универсальность. Определяющими факторами для каждой методики оценки являются масштаб исследования/оценки, цели исследователя/оценщика, а также масштаб и цели самого проекта. И если последние как правило прописаны в концепции

---

<sup>10</sup> MEASURING CULTURAL PARTICIPATION, стр 12

<sup>11</sup> Adriana Partal & Kim Dunphy. Cultural impact assessment: a systematic literature review of current methods and practice around the world. стр 3

<sup>12</sup> Margarida Azevedo. The evaluation of the social impacts. стр 31

проекта, то цели оценщика, как правило, связаны с внешними факторами – социальной или политической повесткой, интересами донора/заказчика, академической проблематикой. Оценщик никогда не бывает нейтральным, и сама причина оценки диктует, что и как следует исследовать и измерять<sup>13</sup>. И то есть один и тот же проект может быть оценен с разных точек зрения. Динамизм и изменчивость искусства и культурных практик, не позволяет и, возможно, не позволит найти структуру, которая четко формулировала бы их ценность для всех случаев.

Некоторые программы оценки рассматривают большой спектр направлений/областей влияния культуры. Для обозначения поля воздействия культурной деятельности или вмешательств учитывают результаты, которые иногда являются культурными, но также социальными и экономическими, а во многих случаях вообще не конкретизируются<sup>14</sup>. Это связано, в первую очередь, с такими свойствами культурных практик, как креативность, открытость и эластичность, которые позволяют, не конкурируя, проникать в разные области деятельности, меняя среду и ценностные установки аудитории. Области влияния будут варьироваться от физического здоровья и социальной сплоченности, экономического и устойчивого развития. Выбор областей искомого влияния будет определяться и авторами проектов, и оценщиками в соответствии с их задачами. Их основанием может быть актуальная повестка (локальная, региональная, национальная), интересы конкретного заказчика оценки/ донора проекта, масштабные основания – например, Цели устойчивого развития. То есть приступая к оценке, мы должны в первую очередь уточнить, что в культуре и обществе для нас является приоритетным.

Отталкиваясь от необходимости оценить не только непосредственные результаты творческих проектов (outputs), большинство программ оценки предлагает исследовать также качественные социальные результаты (outcomes) и эффекты, имеющие более долгосрочную или масштабную характеристику (impact). Более того, оценка того же творческого проекта по прошествии времени может показать другие эффекты и результаты, если будет задан другой вектор или фокус исследования. В этой связи важно принимать во внимание ценностный потенциал творческих практик, искусства и культуры, которые со временем не теряют своей наполненности смыслами, и напротив, могут приобретать дополнительные по мере изменения общества.

Подходы или методики оценки проектов в сфере искусства и культуры часто подвергаются критике за методологическую слабость, зависимость от конкретных кейсов или непроверенных данных, небольшой объем выборки, ограниченность проверки гипотез, малое внимание к механизмам<sup>15</sup>. Наибольшее одобрение вызывают подходы,

---

<sup>13</sup> Annalisa Cicerchia. Why we should measure, what we should measure. стр 10

<sup>14</sup> Adriana Partal & Kim Dunphy. Cultural impact assessment: a systematic literature review of current methods and practice around the world. Стр 8

<sup>15</sup> Adriana Partal & Kim Dunphy. Cultural impact assessment. стр 6

использующие сочетание качественных и количественных методов, лонгитюдные компоненты, учет мнения стейкхолдеров и команд. Серьезной проблемой оценки объявляется то, что качественные результаты часто рассматриваются с точки зрения ограниченного круга стейкхолдеров, а точки зрения организаторов и доноров традиционно служат основным источником данных<sup>16</sup>.

Определенную сложность для оценщиков составляет необходимость оценивать долгосрочные эффекты – как правило, команда проекта имеет возможность отслеживать только непосредственные результаты – продукты проекта. Таким образом, ни ситуация до старта проекта, ни после его завершения (или после завершения события) не включаются в отчет<sup>17</sup>. Исключение составляют ситуации, когда для обоснования актуальности проекта проектная команда уже провела предварительное исследование, чтобы сформулировать для себя задачи и механизмы.

Одной из важнейших концептуальных проблем является «единица измерения». Как правило культурный опыт — это переменная индивидуального уровня. Но причины и последствия изменений на этом уровне связаны и с более широкими социальными группами (сообщества, регионы). В этой связи сложно бывает установить непосредственную прямую связь и результаты, однако именно на длительном временном промежутке можно будет увидеть и разнообразные качественные результаты и эффекты. Среди методологических проблем, помимо указанных выше разногласий с определениями и отсутствия унифицированных индикаторов, исследователи отмечают ограниченность количественных данных, особенно при объяснении причинно-следственных связей, высокую стоимость и сложность использования качественных данных, потребность в том, чтобы оценщики обладали высоким «культурным интеллектом», а также запрос на лонгитюдные исследования<sup>18</sup>. В результате нередко оценщики и команда проекта сталкиваются с дилеммой: «то, что можно легко измерить, не важно, а то, что важно, нельзя легко измерить»<sup>19</sup>.

Говоря о подходах к оценке социальных эффектов культурных проектов и практик, выделяют еще ряд проблем и «подводных камней» и методологических вызовов<sup>20</sup>:

- «Однородность культуры». Оценщики могут предполагать, что различные типы культурных проектов оказывают одинаковое воздействие на людей или сообщества.

---

<sup>16</sup> Kim Dunphy. A HOLISTIC FRAMEWORK, стр 3

<sup>17</sup> USE OR ORNAMENT? The social impact of participation in the arts. стр 69 - 70

<sup>18</sup> Adriana Partal & Kim Dunphy. Cultural impact assessment. стр 6

<sup>19</sup> MARK J. STERN AND SUSAN C. SEIFERT. Civic Engagement and the Arts: Issues of Conceptualization and Measurement. стр 36

<sup>20</sup> Margarida Azevedo. The evaluation of the social impacts of culture. стр ix-x, 67-70

- «Однородность эффектов». Предполагается, что художественное влияние (даже если оно четко определено) будет иметь одинаковое воздействие на людей и сообщества, невзирая на социально-экономические различия участников, разнообразия контекстов и других факторов.
- «Линейность эффектов». Заблуждение о том, что эффекты увеличения затрат на искусство приводят к линейным результатам на уровне сообщества.
- «Изоляция эффектов». Проблема оценки влияния второстепенных проектов на крупные и сложные результаты (такие как социальный капитал, идентичность сообщества).
- «Устойчивость последствий», Способность искусства и культуры оказывать воздействие, сохраняющееся в долгосрочной перспективе.
- «Причинность следствий». Фактически, исследователи сходятся в том, что связи между участием в культуре и социальными результатами, носят зачастую опосредованный характер.

Также особняком в методиках оценки стоит вопрос об измерении качества художественного продукта. Проблема художественного качества, которая традиционно отдается на откуп экспертному сообществу, особенно в том, что касается области современной культуры, в первую очередь состоит в отсутствии четких и прозрачных критериев и носит субъективный характер. Однако периодически разрабатываются подходы к оценке качества если не объективной, то по крайней мере учитывающей точки зрения разных стейкхолдеров и набор согласованных критериев. При оценке социальных эффектов необходимо принимать во внимание, что важность, придаваемая ожидаемым полезным социальным результатам, часто затмевает эстетические или концептуальные характеристики, которые для культурного продукта все же находятся в приоритете. Кроме того, и доноры и оценщики могут попасть в «ловушку» проблемы альтернативных издержек: может оказаться, что решить тут или иную социальную задачу значительно проще другими средствами, не полагаясь на сложные и противоречивые эффекты культурных проектов<sup>21</sup>.

\*\*\*

Существенным условием прикладной оценки влияния культурных проектов, то есть оценки, которая подразумевает поиск эффективных путей развития и общества, и культурной сферы, является изначальная постановка социальных целей командами проектов. Опираясь, например, на Теорию изменений, проектировщики должны сформулировать для себя последовательную связь своей деятельности с желаемыми

---

<sup>21</sup> Annalisa Cicerchia. Why we should measure, what we should measure. стр 5



трансформациями в обществе, определить необходимые этапы, связать эти концептуальные основания с показателями и методами сбора данных<sup>22</sup>.

В идеале команды должны найти или разработать подходящие им интерактивные способы получения обратной связи от стейкхолдеров и аудитории для оценки программ, которые смогут дополнять совокупность статистических данных. Таким образом перед культурными акторами/культурной институцией встают следующие задачи:

- Стать обучающейся командой/организацией,
- Разработать подход, основанный на принципах совместной оценки и исследования,
- Нарращивать потенциал для методологий качественной оценки совместно партнерами, например, партнерство с местными центрами данных и статистики
- Разработать простые внутренние системы для широкого сбора данных об аудитории<sup>23</sup>.

Разработчики и исследователи программ оценки уделяют особое внимание трудностям, с которыми могут сталкиваться команды при самооценке. Стратегии сбора данных могут создать определенную проблему для культурных акторов. С точки зрения методологии устные истории и наблюдения могут предоставить ценную информацию о влиянии проекта, однако они могут быть раскритикованы, как трудоемкие и «анекдотические» (представляющие уникальный случай), а, следовательно, ненаучные. Количественные данные имеют также различные ограничения: они могут быть неточны, если не отражают интересы всех стейкхолдеров. Неправильная интерпретация культурных реалий возможна, особенно когда анализ связан с ценностями носителей традиционных культур. Навязчивость опросов аудитории, например, может раздражать ту часть аудитории, которая просто хочет насладиться представлением или выставкой. Они могут ограничить энтузиазм участников participatory практик, снижать уровень открытости и доверия между организаторами и публикой.

Необходимо принимать во внимание, что часто команды культурных проектов рассматривают сбор данных и аналитику как отвлечение от основной своей миссии. В лучшем случае, обращаясь к оценке проектов, команда получает возможность совершенствовать собственные продукты, в худшем – подстраивает результаты под необходимую отчетность перед донорами, получает необъективные данные для манипуляции публикой и партнерами<sup>24</sup>. К этому результату может привести отсутствие доверия и прямой связи между всеми вовлеченными сторонами и «безопасное пространство», необходимое для того, чтобы по-настоящему извлечь уроки из собственного опыта. Стремясь убедить донора в том, что программу стоит поддержать,

---

<sup>22</sup>MARK J. STERN AND SUSAN C. SEIFERT. Civic Engagement and the Arts: Issues of Conceptualization and Measurement. стр 5

<sup>23</sup> там же, стр 36 - 46

<sup>24</sup>Margarida Azevedo. The evaluation of the social impacts of culture. стр 71

творческие команды часто обещают гораздо больше, чем они могли бы выполнить в течение грантового периода, и могут не признавать какой-либо экспериментальный элемент в своих усилиях. С другой стороны, доноры часто требуют доказательств успеха своих инвестиций. И иногда стоимость качественной оценки результатов непропорциональна ни масштабу проекта, ни его потенциальному влиянию.

Далее представлено описание и анализ наиболее показательных примеров программ по оценке социального влияния культуры. Это программы были разработаны преимущественно по заказу национальных или международных грантодающих организаций или государственных агентств, занимающихся развитием культуры.

## **SoPHIA. Социальная платформа для комплексной оценки качества и влияния проектов, связанных с культурным наследием**

SoPHIA Social platform for holistic heritage impact assessment  
<https://sophiaplatform.eu/en>

### Ключевые характеристики, цель и масштаб

Платформа была разработана в рамках программы Европейского союза Горизонт 2020 (заказчик - Европейская Комиссия) для применения в странах ЕС на всех уровнях. Она призвана представить механизм оценки качества и влияния культурных и креативных проектов, связанных с объектами культурного наследия.

Создание этой программы/платформы стало ответом на запрос о необходимости оценки качества, разностороннего краткосрочного и долгосрочного влияния проектов, связанных с культурным наследием. В фокусе внимания – проекты, интерпретирующие, популяризирующие и адаптирующие для современной культуры, просвещения и туризма объекты наследия – финансирование которых осуществлялось из средств ЕС. Комплексная оценка позволяет проследить, как стратегические решения относительно объектов наследия могут изменить жизнь людей и окружающую среду, а также учитывать изменения, которые могли бы произойти и в отсутствие проекта.

Понимая важность и сложность влияния культуры на общество, разработчики поставили перед собой задачу не просто собрать показатели или индикаторы измерения, но создать

систему, учитывающую различные факторы и контексты, а также цели различных стейкхолдеров.

Культура оказывает влияние на самые разные аспекты развития общества – от безопасности и трудоустройства до экологии и цифровизации. Руководствуясь идеей о комплексном и многомерном влиянии культуры на развитие общества, авторы приняли решение объединить различный опыт в этой области, чтобы создать модель, с учетом приоритетов ценностей и целей устойчивого развития. Один из уникальных аспектов платформы - внимание к долгосрочным эффектам и учет контр-факторов (ситуаций, когда одна из приоритетных характеристик или стратегий входит в противоречие с другой) для определения лучших решений.

Платформа **SoPHIA** не только учитывает различные области влияния культурных проектов, но и контекст, в котором они создаются. Поскольку платформа была разработана для использования в разных странах и для проектов разного масштаба, в процессе разработки авторами были учтены особенности и ограничения законодательства различных стран Европы, различные применяемые модели оценки и интересы различных типов стейкхолдеров.

Помимо прочего, **SoPHIA** предлагает оценивать проект на разных стадиях его развития, включая подготовительный этап и реализацию, а не только по завершении. Кроме того, предлагается инструментарий для исследования долгосрочного влияния, не ограничиваясь непосредственно временными рамками проектной активности, поскольку в некоторых случаях именно оценка долгосрочных результатов дает возможность увидеть контр-эффекты и противоречия, если таковые имеются.

#### Целевая аудитория платформы (потенциальные пользователи)

Программа создана как универсальная и предназначена для использования различными акторами и стейкхолдерами культурных проектов:

**Администрации/управляющие органы** (местного, национального и международного уровня, включая ЕС) могут использовать модель, разрабатывая политику в отношении тематических направлений и качественных показателей инициируемых или поддерживаемых проектов, в выборе критериев для предоставления финансирования. А также применять ее при изучении результатов поддержанных проектов. Модель систематизирует актуальные приоритеты, опирающиеся на принципы устойчивого развития для использования их при выборе проектов для финансирования.

**Руководители проектов** могут использовать инструменты программы для самооценки, для планирования и эффективного мониторинга ожидаемых результатов, для принятия корректных решений в случае выявленных рисков. Важную роль данные модели могут играть при публичном освещении проекта - его социальных, экологических и иных эффектах, как краткосрочных, так и долгосрочных.

**Эксперты и независимые исследователи** имеют возможность использовать данные для корректной оценки результативности проектов, особенно с учетом продленных/отложенных эффектов.

#### Участники

Проект создан при участии различных образовательных, культурных и исследовательских организаций:

TRE (Римский университет (Италия) [www.uniroma3.it](http://www.uniroma3.it))

InterArts (Фонд Интерартс (Испания) [www.interarts.net](http://www.interarts.net))

ЕМА (Европейская музейная Академия (Нидерланды) [www.europeanmuseumacademy.eu](http://www.europeanmuseumacademy.eu))

Educult (Институт культурной политики и управления (Австрия) [www.educult.at](http://www.educult.at))

Афинский Национальный технический университет (Греция) [www.ntua.gr](http://www.ntua.gr))

IADT (Институт Искусства, дизайна и технологии (Ирландия) [www.iadt.ie](http://www.iadt.ie))

IRMO (Институт развития международных отношений (Хорватия) [www.irmo.hr](http://www.irmo.hr))

#### Стратегические приоритеты и ценности

Программа создана в рамках концепции, согласно которой ценность культурного наследия не ограничивается сохранением памяти, а состоит в возможности развития современной культуры и общества в краткосрочной, среднесрочной и долгосрочной перспективе. В соответствии с ценностями устойчивого развития перед проектами в области наследия, финансируемыми из средств ЕС (или иных фондов, разделяющих эти ценности), стоят задачи интерпретации, популяризации или “адаптации” наследия для современной аудитории.

В этой связи сформулированы принципы, которым должны соответствовать проекты, оцениваемые SoPHIA:

**Многомерность влияния** (мультидисциплинарность, комплексность)

Качественно реализованные проекты оказывают благотворное влияние на широкий спектр областей человеческой жизни, а не только отражаются на культурном секторе.

### **Инклюзивность**

Качественно реализованные проекты в области культурного наследия должны быть доступны людям в разных аспектах (физически, ментально, интеллектуально), должны служить консолидации общества и вовлекать различные категории аудиторий (в том числе маргинализированных) и стейкхолдеров.

**Генеративность** (способность созданной в проекте среды способствовать генерации новых активностей и идей - продуктивность, перспективность).

### Модель

При разработке программы эксперты и стейкхолдеры провели оценку тех или иных проектов, на предмет отнесения их в категорию “удачных практик” и “неудачных практик”. Таким образом, авторы программы получили информацию о тех параметрах, которые необходимо учитывать при оценке. Экспертов просили заполнить анкету, которая включала следующие данные:

- Информация о кейсах, которые считаются исключительно хорошо реализованными,
- Роль интервьюируемого в этих случаях,
- Характеристики кейса,
- Общие (комплексные) аспекты оценки воздействия,
- Включение точек зрения стейкхолдеров в оценку воздействия,
- Темпоральная рамка (временной горизонт) оценки воздействия.

Поскольку вклад культурного наследия в устойчивое развитие и его устойчивость к изменениям всегда будут зависеть от выбранной точки зрения и момента времени, когда влияние оценивается, разработанная платформа учитывает помимо систематизированного перечня областей влияния (домены), еще два принципиальных параметра – люди и время. Каждое из этих оснований (осей) включает также различные параметры:

**Первое основание** (ось) представляет 6 тем/направлений потенциального воздействия, разложенные на более детальные результаты.

Эти результаты соответствуют основным целям устойчивого развития и описывают приоритетные направления европейской культурной и социальной политики. Как правило, большинство современных грантодающих организаций в области культуры руководствуются одной или несколькими из этих целей. Однако соединение всех их в

одной системе позволяет более точно планировать или описывать возможные эффекты от реализации проекта.



**Второе основание (ось)** — это люди/аудитория/стейкхолдеры.

В отличие от традиционной политики XX столетия современные тренды диктуют культурным проектам приоритет общественной пользы (для современников и будущих поколений) над приоритетами профессионального исследования или хранения.

Люди, прямо или косвенно являющиеся аудиторией культурного проекта делятся в модели SoPHIA на 2 категории через получаемые возможности:

- Возможность выражения собственного мнения (акторы проекта),
- Возможность быть вовлеченным и принимать участие (аудитория, заинтересованная в проекте (бенефициары и др.).

В числе аудиторий и стейкхолдеров проектов учитываются: менеджеры, акторы, образовательные организации, публика, прямые бенефициары, художники, бизнесы, креативные агентства, жители, НКО, институции.

**Третье основание (ось)** - фактор времени оценки. Модель учитывает различные показатели, которые важны для определенного периода в реализации проекта и долгосрочной перспективе.

- Предварительный период (оценка позволяет организаторам спланировать эффекты и учесть ограничения, грантодателям - оценить потенциальную эффективность)
  - оценивается соответствие проекта специализации тендера/конкурса (или способов финансирования),

- оценивается объем и структура финансирования.
- Период реализации (оценка позволяет учитывать текущие эффекты и корректировать проект при необходимости)
  - Оцениваются качественные стороны реализации проекта (в связи с аудиториями, локальными задачами, соответствие общим приоритетам и реальным возможностям),
  - Оценивается эффективность использования средств и ресурсов,
- Постфактум /продленный результат (по оценке долгосрочных результатов могут быть сделаны выводы о изменении конкретных регламентов или коррекции стратегий, например, для региона или конкретной области деятельности. Также продленные эффекты и результаты могут быть представлены общественному мнению для обсуждения текущих и будущих проектов)
  - Оцениваются “реальные” результаты - то есть полученные в ходе реализации проекта конкретные данные и показатели,
  - Оцениваются долгосрочные эффекты и влияние на различные области, заявленные и запланированные проектом.



Кроме того, авторы SoPHIA отмечают важность контекстуальных факторов:

- факторов, относящихся к реализации проекта, в том числе политических и исторических, которые сказываются на его развитии, а также на мнении и позиции разных стейкхолдеров относительно проекта.

- факторов, связанных с процессом оценки, которые относятся к вопросам о том, почему проводится оценка (кто инициировал оценку и с какой целью), какие критерии оценки учитываются и какие ресурсы доступны для проведения оценки.

### Результаты и показатели

Для каждого результата разработаны конкретные показатели, которые позволяют анализировать степень влияния.

Тема / Домен	Одна из 6 областей влияния, включенные в платформу, которые покрывают культурные, социальные, экономические и экологические вопросы
Под-тема	Каждая тема оценивается через несколько более узких тем, для которых предложен перечень показателей и вопросов
Описание	в описании для каждой под-темы устанавливается фокус внимания для оценки
Показатели (количественные)	перечень возможных показателей, которые помогают при проведении комплексного анализа (представляя разные данные, которые могут быть собраны)
Мнение людей и Качество проекта	перечень направляющих вопросов, чтобы собрать мнения стейкхолдеров
Пересекающиеся (смежные, междисциплинарные) области и контр-эффекты	вопросы, касающиеся взаимопересечения тем и под-тем и потенциальных встречных эффектов. Поскольку все темы в значительной степени взаимосвязаны, комплексная оценка возможна только с пониманием всех пересечений и контекстов

### Результат “Инклюзивность (безбарьерная среда и условия участия)” (пример)

Тема / Домен	Социальный капитал и управление
Под-тема	Инклюзивность
Описание	Безбарьерная среда и условия участия
Показатели (количественные)	Количество посетителей (до и после проекта через 5, 10, 20 лет) - по возрасту, полу, уровню образования, доходу, гражданству



	и языкам, зрительной и иных форм инвалидности и социальной маргинализации
Мнение людей и Качество проекта	Опыт пользователей (применяется ряд вопросов, чтобы собрать мнения стейкхолдеров)
Смежные / междисциплинарные области	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Образовательная доступность,</li> <li>- Инклюзивные характеристики качества жизни,</li> <li>- Инклюзивное представление локальной идентичности,</li> <li>- Инклюзивные принципы трудоустройства и самореализации на территории.</li> </ul>
Контр-эффекты	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Инклюзивность может противоречить вмести́мости и безопасности площадки,</li> <li>- Доступность для всех может противоречить спокойствию и сохранности объекта культурного наследия,</li> <li>- Гарантия полной доступности для всех может привести к снижению экономической эффективности.</li> </ul>

## Внедрение модели Sophia

В рамках SoPHia разработан Инструментарий (Toolkit), предлагающий пошаговую инструкцию по организации оценки.

Этап 1. Определение контекста для анализа Комплексной оценки.

Чтобы начать оценку проект должен быть всесторонне изложен и описан, выделены ключевые характеристики, география, виды деятельности, стейкхолдеры, ресурсы, цели и др.

Ситуационный анализ. Этот шаг необходимо реализовать в начале оценки и можно использовать для выработки рекомендаций, связанных с соответствием проекта соответствующей программе, стратегическим и политическим документам, а также рекомендаций по возможному улучшению и оптимизации ресурсов.

Этап 2. Внедрение системы междисциплинарной оценки

В соответствии с контекстом, состоянием и типом проекта формируется структура для оценки, выбираются темы и од-темы модели SoPHia, а также определяется их взаимосвязь и контр-эффекты.

Выбор показателей. Модель SoPHIA предлагает большое количество «количественных показателей» и широкий спектр вопросов, по которым выявляются мнения стейкхолдеров для каждой из ее тем и под-тем.

Этап 3 – Анализ и выводы – отчет о результатах и извлеченных уроках.

Результаты оценки интерпретируются с точки зрения сквозных проблем и побочных эффектов.

Ведущими вопросами для интерпретации результатов являются:

- Какие сквозные проблемы заметны между темами?
- Какие заметны контр-эффекты (побочные эффекты)?
- Можно ли определить дисбаланс между областями воздействия?
- Как этот дисбаланс ставит под угрозу устойчивость и устойчивость результатов проекта?

При анализе и формировании выводов рекомендуется учитывать ряд факторов:

- Отделение эффектов проекта культурного наследия от других воздействий
- Местная адаптация и европейская актуальность
- Быстрая реализация и долгосрочный эффект
- Распознавание и снижение рисков

Заключительным этапом процесса оценки является интерпретация и представление данных и результатов. Инновационный подход модели SoPHIA тем самым подчеркивает взаимосвязь различных уровней воздействия. Взаимосвязь реализуется через сквозные вопросы, и рассматриваются встречные эффекты между этими различными уровнями воздействия.

В рамках платформы был разработан Инструментарий (Toolkit) для организаторов проектов и тех, кто будет проводить оценку. В составе Инструментария также изложены примеры удачных и неудачных практик оценки и реализации проектов.

### Рекомендации

Несмотря на то, что программа SoPHIA была разработана для оценки проектов в области культурного наследия, ее комплексный подход может быть использован для оценки проектов в смежных областях. Ценным является выделение одной из специальных характеристик проектов – генеративность. Для оценки проектов в области культурного наследия такой подход является редким и перспективным. Для прочих направлений культурных и креативных программ – также актуальным.

Сложная система тем «доменов» SoPHIA при использовании должна быть адаптирована с учетом локальных проблем и политик – многие из приведенных аспектов являются универсальными, но некоторые могут быть заменены на более актуальные для российского контекста – особенно в части общественного обсуждения любых идей и предложений.

## Mesoc - социальное измерение культуры

Mesoc –Measuring the social dimension of culture

### Цели и масштаб

Mesoc – европейский проект, в рамках которого был разработан, протестирован и описан целый комплекс инновационных подходов к измерению ценности и влияния культуры на общество. Цель проекта – представить комплексный инструментарий для последовательного исследования и измерения влияния культуры на развитие общества. Многофакторный подход Mesoc охватывает не только этап планирования и реализации проекта, но также контексты, создаваемые локальными и региональными культурными политиками и аналогичными административными документами, учитывает наличие и разнообразие механизмов финансовой поддержки культуры, продвижения в СМИ и т.д.

Проект реализуется в 2020 – 2023 годах за счет финансовой поддержки Программы ЕС Горизонт 2020 (выбран по результатам грантового конкурса 2018 года «Общественная ценность культуры и влияние культурных политик в Европе»). В разработке проекта приняли участие 10 партнерских организаций из 7 стран Европы, а также 8 городов, в которых прошли пилотные проекты.

### Участники проекта

UNIVERSITAT DE VALENCIA, econcult (Университет Валенсии Исследовательский центр по экономике культуры) <https://www.uv.es/cultural-economics-tourism/en/econcult-research-unit-cultural-economics-tourism.html>

KEA EUROPEAN AFFAIRS (Исследовательский центр по международной политике, специализирующийся на культуре, креативных индустриях и спорте. Брюссель.Бельгия) <https://keanet.eu>

POLITECNICO DI MILANO, Department of Architecture and Urban Studies (Политехнический университет Милана. Департамент архитектуры и урбанистики)

UNIVERSITAT DE BARCELONA, Department of Economics (Университет Барселоны, Департамент экономики)

RELAIS CULTURE EUROPE ASSOCIATION (Национальный офис для информирования и консультаций по Европейским грантовым программам в области культуры (Франция) <https://relais-culture-europe.eu>

GRAD RIJEKA, City Office Муниципалитет города Риека (Хорватия)

DIMOS ATHINAION EPICHEIRISI MICHANOGRAFISIS, EU Projects Sector (Афинская городская IT компания. Сектор программ Европейского союза)

ASOCIATIA CENTRUL CULTURAL CLUJEAN (Центр по культуре и устойчивому развитию (Клуж Напока, Румыния) <https://cccluj.ro>

WORLDCRUNCH (англоязычный новостной веб-сайт в Париже) <https://worldcrunch.com>

SVEUCILISTE U RIJECI, Department of Informatics (Университет Риеки, Департамент информатики, Хорватия) <https://uniri.hr>

### Целевая аудитория (пользователи программы)

Проект адресован всем стейкхолдерам и участникам области культуры и креативных индустрий – от политических деятелей до авторов творческих проектов и независимых исследователей.

### Стратегические приоритеты и ценности

В соответствии со стратегическими приоритетами, обозначенными в новой повестке Европейской Комиссии 2018, в области социального и культурного развития, проект выделяет 3 основных направления влияния (помимо экономического):

- 1) здоровье и благополучие,
- 2) вовлеченность / участие,
- 3) реновация городов и территорий.

Авторы руководствуются подходом, согласно которому “ценность культурной деятельности все больше заключается в социальных взаимодействиях, которые она активизирует и порождает”.

Поскольку культурная деятельность возникает в определенных социальных контекстах и оказывает влияние на среду, в которой она разворачивается, Mesos выявляет три основных уровня воздействия культуры:

- а) уровень индивидуума (включая непосредственных создателей культурного продукта и представителей аудитории),
- б) уровень сообщества или коллектива,
- в) уровень общества в целом.

Амбициозная задача проекта – изучить, как работает взаимовлияние и синергия всех выделенных фокусов на всех масштабных уровнях.

Для оценки самых разных областей культуры и креативного сектора составлена матрица Mesoc, позволяющая представить влияние каждого сектора в конкретном фокусе и их взаимосвязь:

Культурный сектор/ приоритетный фокус развития	Здоровье и благополучие	Вовлеченность / участие	Реновация городов и территорий
Наследие материальное и нематериальное			
Архивы			
Библиотеки			
Книги и пресса			
Изобразительное искусство			
Исполнительское искусство			
Аудиовизуальные средства и мультимедиа			
Архитектура			
Реклама			
Художественные промыслы			

#### Разработка программы

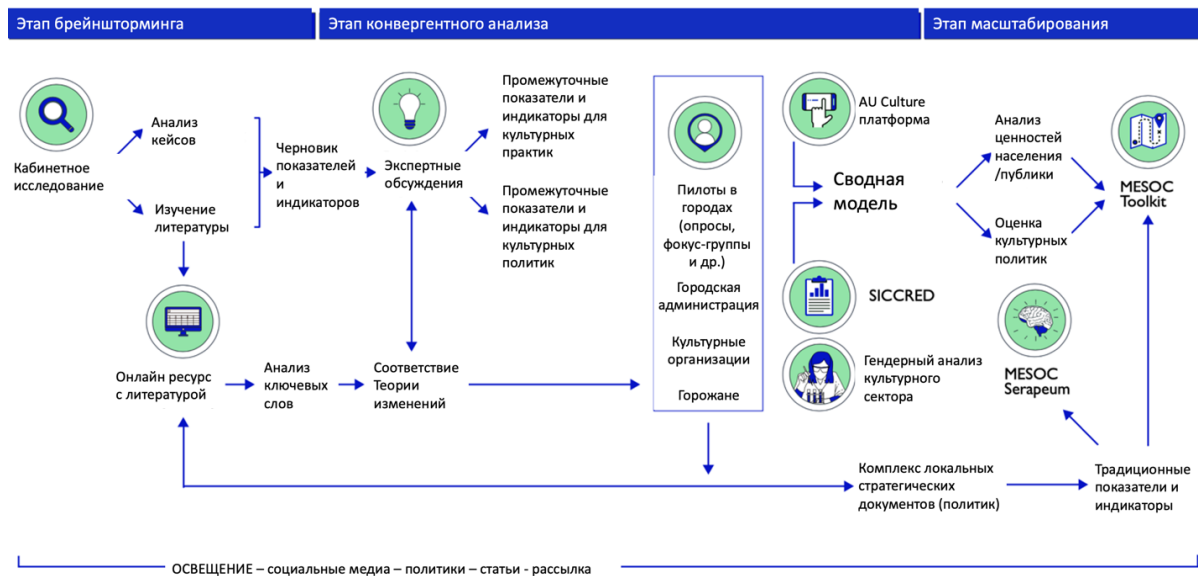
Mesoc собрал опыт самых разных исследований и методов, разработанных ранее, и авторы имели возможность привлечь широкий круг экспертов – от политиков и бизнесменов до культурных проектировщиков и горожан.

Начальная фаза кабинетного исследования привела к созданию онлайн-каталога, (около 1000 документов о подходах и кейсах исследования влияния культуры - интернет-репозиторий). Эти материалы были исследованы: «снизу вверх» (через ключевые слова и семантический анализ культурных влияний, с использованием методов обработки языка, разработанных Университетом Риеки) и «сверху вниз» (с использованием экспертных знаний партнеров по проекту консультантов). Результаты были суммированы экспертной консультационной сессией по методу Delphi (включающей опросы, онлайн и офлайн воркшопы, дебаты и др). Это дало возможность проанализировать и резюмировать весь накопленный опыт и обсудить его применимость.

Были запущены 11 пилотных проектов в разных городах Европы. В сотрудничестве с местными экспертами в области культуры изучались и обсуждались зоны социального

воздействия, валидировались методика и подход MESOC. <https://mesoc-project.eu/city-pilots>

В таблице представлены этапы разработки программы MESOC



## Модель

Mesoc опирается на Теорию изменений, которая включает в себя определение причинно-следственных связей между изначальной ситуацией (вводными данными), действиями (культурным событием, проектом, программой), результатами и эффектами, и может помочь организациям определить ключевые факторы социального воздействия. Ниже приведена схема гипотезы по этапам и механизмам воздействия культуры на общество.



Говоря иначе, логическая матрица изменений выглядит следующим образом: используя доступные ресурсы, культурные организации и команды создают активности и продукты, которые, с одной стороны, могут расширять доступность культуры для общества и тем самым способствовать развитию городской среды и пространств, с другой - порождают определенный культурный опыт, влияющий на благополучие конкретных людей, сообщества, общественные связи. Суммарный культурный опыт, меняющий отношение, понимание, поведение позволяет проводить трансформации на уровне общественной политики и рынков в разных направлениях.

Определяя приоритетные области влияния для своей модели, авторы Mesoc учитывали явления, характеризующие развитие культуры в последнее время:

- повышение ценности социальных взаимодействий и изменение смысла и опыта, которые порождает культура (как следствие технологического развития и снижения порога входа в культуру),
- развитие области экономики впечатлений и влияния ее на территориальное развитие,
- расширение возможностей социального взаимодействия и самовыражения в рамках культурных событий и, как следствие, развитие и сплочение сообществ.

Таким образом, и были выделены приоритетные три области влияния культурных проектов – Здоровье и благополучие, Вовлеченность и участие, Городское развитие.

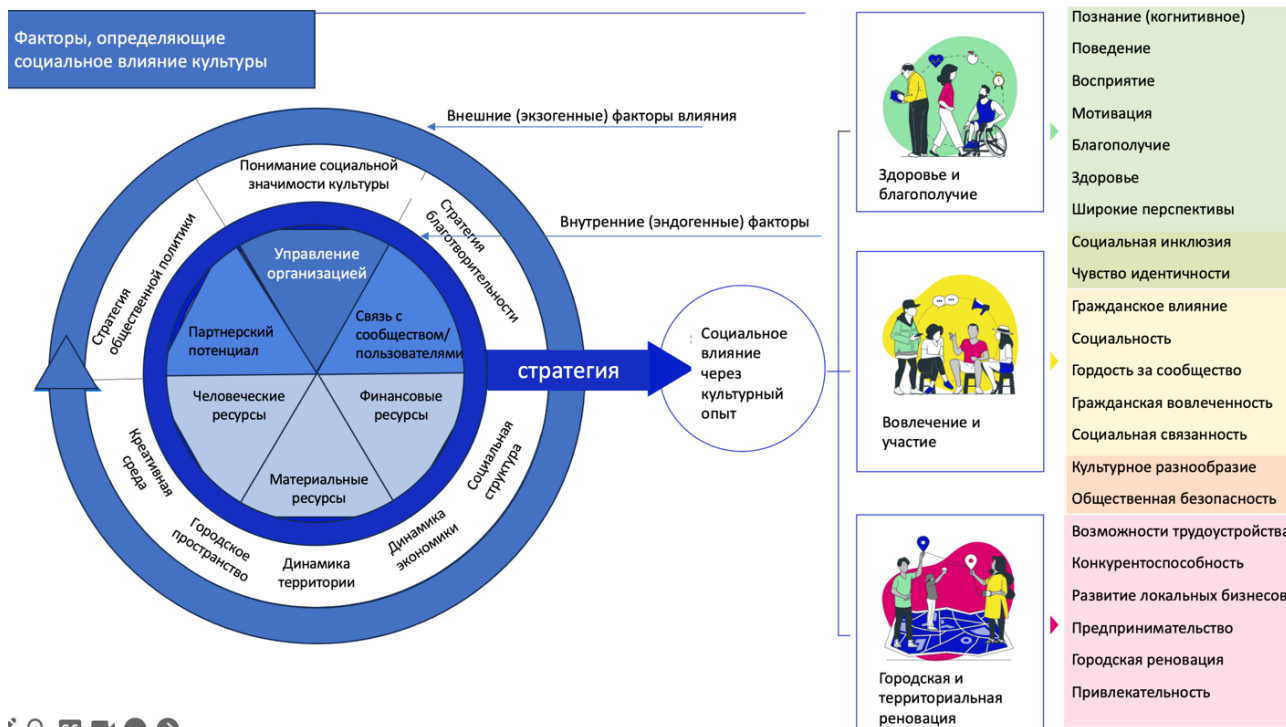


## Контексты и результаты

Модель Mesoc указывает на необходимость учитывать факторы контекстов, определяющие или влияющие на результаты и эффекты в каждом случае. Некоторые из них являются внешними по отношению к организации, реализующей культурный проект, некоторые - внутренними:

- Понимание (признание) социальной ценности искусства и культуры,
- Стратегия социальной политики,
- Стратегия благотворительности,
- Динамика территории,
- Управление организацией и опытом,
- Потенциал партнерств и нетворкинга,
- Человеческие ресурсы,
- Финансовые ресурсы,
- Материальные ресурсы.

Каждый из этих факторов находится во взаимосвязи с остальными. Авторы отмечают, что сложные переплетения всех этих составляющих невозможно проследить и измерить напрямую и скорее требуется предварительное определение благоприятствующих условий и факторов, наличие которых может способствовать позитивному воздействию культуры в каждом конкретном случае.



В рамках Mesoc также предложена структура результатов, представляющих 3 основные направления влияния, и показателей, большинство из которых поддается количественному измерению.

### Кейсы пилотных проектов (по направлениям)

#### **Здоровье и благополучие**

Последние годы все чаще возникает вопрос о связи между культурой, здоровьем и благополучием. Этот показатель влияния культуры можно проследить как на индивидуальном уровне, так и на общенациональном или региональном. Отчасти этот интерес объясняют разочарованием многих правительств в традиционном использовании валового внутреннего продукта (ВВП) или дохода в качестве меры счастья, здоровья и благополучия своих граждан.

В этом контексте культурные практики стали считаться важными элементами определения благополучия и здоровья нации, а также отдельных граждан.

Этот подход основан на обширных данных о том, что участие в культурной жизни может оказывать существенное влияние на некоторые состояния здоровья, включая “самооценку психологического благополучия, смертность от рака или продолжительность жизни”. В частности, было обнаружено, что участие в культурной жизни является вторым предиктором психологического благополучия после (наличия/отсутствия) серьезных заболеваний и в этом отношении оказывает значительно более сильное влияние, чем такие переменные, как доход, место жительства, возраст, пол или род занятий. Более того, исследования показывают, что эта связь еще сильнее в социальных контекстах, где культурное потребление является высоким. По данным опроса Евробарометра 2017 года, 71% опрошенных согласились, что проживание рядом с местами, связанными с культурным наследием Европы, может улучшить качество жизни.

Пилотные проекты Mesoc исследовали связь между культурой, здоровьем и благополучием. Обсуждения в рамках проекта привели к выявлению основных направлений влияния культуры в этой сфере (ключевые слова, использованные для обозначения роли культурного опыта в отношении здоровья и благополучия):

- реактивация личной памяти;
- вызывание положительных эмоций;
- уменьшение одиночества;
- улучшение медицинского обслуживания;
- дополняющая фармакологическая терапия;
- повышение психомоторных навыков;

- генерация новых ощущений;
- укрепление личностной идентичности и повышение уверенности в себе;
- расширение участия и инклюзивности.

Понятие «культурное благополучие» также служит признанию эффективности постоянного участия в конкретной культурной, художественной и творческой деятельности как фактора субъективного благополучия, удовлетворенности жизнью и здоровья, активного старения, расширения прав и возможностей людей с ограниченными возможностями или обездоленных групп, а также фактором борьбы с неравенством в отношении здоровья и укрепления социальной сплоченности.

Относительно состояния здоровья, исследованные результаты включали снижение стресса, улучшение психологического состояния, улучшение контроля эмоций и сенсорную реабилитацию госпитализированных пациентов, людей с ограниченными возможностями и других целевых групп и лиц, осуществляющих уход за ними, вклад культурного опыта в преодоление ранних разочарований пациентов за счет повышения настойчивости и уверенности. Также было замечено, что культура способствует межличностным отношениям и повышает когнитивные способности людей с деменцией, улучшая качество их жизни.

*Проект Inner Space (Внутреннее пространство) основан на заявке города Клуж-Напока на звание культурной столицы Европы. Междисциплинарный, многосторонний проект подчеркивает уникальность Клуж, включив психологическое благополучие в число стратегических факторов устойчивого развития, а также превратив город в развивающийся центр искусства и благополучия.*

Проект сочетает различные исследовательские проекты с художественными программами и программой наращивания потенциала и защиты интересов горожан. В рамках проекта проведено множество разнообразных активностей:

- Художественная программа – арт-резиденции, со-продакшн, публичные показы
- Пилотный проект – Искусство и благополучие в Onisifor Ghibu High School Cluj-Napoca (искусство для школьников)
- Пилотный проект – Программа культурных ваучеров для благополучия (пилотная версия творческих мастерских для людей с синдромом эмоционального выгорания. Семинары помогли снизить тревожность, повысить самооценку и устойчивость)
- Форум Искусство и благополучие
- Тренинги для учителей для повышения физического и эмоционального благополучия

Все они были оценены с точки зрения эффективности и качества (формат опросов и экспертных сессий) и методически подготовлены к воспроизведению и масштабированию.

## Вовлечение и участие

Предварительным условием для достижения других социальных эффектов, включая содействие здоровью и благополучию, а также обновлению городов и территорий, является активное участие граждан в культурной деятельности. Кроме того, расширение возможностей индивидуального и коллективного культурного участия согласуется как с признанием права на участие в культурной жизни в качестве права человека, так и с пониманием того, что развитие отношений и вовлечение сообществ является неотъемлемой частью идеи культуры. То есть культура требует участия, чтобы существовать и развиваться.

Понятие «участие» рассматривается на всех уровнях. Согласно Шерри Р. Арнштейн (1969) «уровни участия граждан можно расположить по «лестнице», начиная от манипуляции (где участие сводится к символическому жесту связей с общественностью, совершаемого государственными учреждениями) до гражданского контроля (где граждане активно участвуют в планировании, разработке политики и управлении программами)». Существует ряд промежуточных уровней, включая информирование, консультации, партнерство и делегирование. Для оценки необходимо рассмотреть качественные аспекты участия, в том числе то, как происходит участие, кто участвует и каковы могут быть ожидаемые и достигнутые результаты.

Доступ к участию в культурной деятельности может также способствовать укреплению гражданских навыков и проложить путь к более постоянному участию и участию в культурной и общественной жизни – то есть они также могут оказывать влияние на более структурные формы участия. Культурные проекты могут создать пространство для встреч, позволяя членам сообщества взаимодействовать, поощряет такие ценности, как терпимость, уважение и взаимное признание, и создает чувства принадлежности к сообществу и городу.

Участие в культурных проектах может укрепить личностные навыки участников как на индивидуальном, так и на групповом уровне, а также способствуют развитию сотрудничества в сообществе и, тем самым, способствуют гражданской активности и социальной сплоченности. Участие в культурных проектах, особенно для групп с ограниченными ресурсами или недостаточно защищенными, может обеспечить им большую известность, признание и социальный капитал, обеспечивая сотрудничество с культурными учреждениями и другими заинтересованными сторонами и открывая путь для последующих партнерских возможностей.

Одно из ставших наиболее известными направлений - признание форм культурного самовыражения меньшинств, которые часто были отделены от основной культурной сцены. Культурные проекты могут предоставить пространство для визуализации и обсуждения вопросов, представляющих общественный интерес, в том числе тех, которые редко становятся достоянием общественности.

Разработка инклюзивных культурных проектов, основанных на широком участии, также может стать шагом на пути к более постоянному участию в культурной деятельности, например, путем формирования новых привычек доступа к культурным объектам (библиотекам, общественным центрам и т. д.) и другим формам культурного участия.

Роль культурного опыта в сфере участия и вовлечения:

- обеспечение социального участия;
- расширение социальных сетей/связей;
- улучшение общественных услуг;
- повышение чувства принадлежности;
- предоставление возможностей для расширения возможностей;
- объединение людей;
- обеспечение защищенности уязвимых групп.

В Барселоне проведен пилотный проект La Gata Perduda (Потерянный кот) – соучастное создание оперы творческими профессионалами-резидентами и людьми из бедных районов. В рамках проекта жители барселонского района Раваль создали оперу, вдохновленную опытом сосуществования в небольшом районе более 40 национальностей. Опера создавалась более трех лет, в ее создании принимали участие жители, работавшие над текстом, музыкой, костюмами, визуальным брендингом и другими аспектами постановки. Местные любительские хоры и студенты-музыканты выступали вместе с профессиональными оперными певцами из Лисеу. Участие 1000 местных жителей в планировании, создании и представлении оперы стало возможным благодаря тесному сотрудничеству 72 вовлеченных в проект организаций. Район Раваль продемонстрировал «наибольшую плотность коллективизма» в ЕС. Опера стала не только оригинальным художественным произведением, но и новым подходом к социальной интеграции.

### **Реновация/обновление городов и территорий**

Возрождение городов, обновление и брендинг территорий - актуальная повестка последних 30 лет во многих странах. Возникают вопросы необходимости изменения экономических моделей в бывших промышленных городах, растет конкуренция между территориями за привлечение инвестиций и туризма. Стратегии в этой области требуют

комплексного подхода, признающего как конкретный вклад, который могут внести образование, экономическая политика, городское планирование или социальная интеграция, так и необходимость принятия комплексной перспективы, балансирующей все эти аспекты.

Культура в этом отношении не является исключением. С 1980-х годов четко осознается связь между культурой и обновлением городов и территорий. Создание программы «Культурная столица Европы» в 1985 году стало ранним примером того, как европейские институты осознали связь между культурой и городским развитием.

Подходы в этой области часто подчеркивают потенциальный вклад культуры в экономическое развитие, при этом такие концепции, как «креативный город», становятся все более популярными. Города также все чаще рассматривают культурное планирование и программирование как стратегии, обеспечивающие экономическое развитие и интегрирующие его с проектами пространственного и социального восстановления. Помимо экономического аспекта, культурная политика и практика могут способствовать развитию и поддержанию человеческого капитала, одной из основ обновления городов и территорий.

Постепенно возникло более сложное понимание взаимосвязи между культурными инициативами и возрождением городов и территорий, которое, помимо экономического измерения, признает роль культуры с точки зрения инноваций, самосознания, самоуважения и социальной сплоченности, расширения прав и возможностей людей, межкультурного диалога и т. д. Таким образом, это нематериальное измерение, которое служит для демонстрации того, как культурная политика и практика могут способствовать развитию и поддержанию человеческого капитала, является одной из опор городского и территориального обновления. Подходы в этой области включают в себя множество региональных стратегий инноваций и социального развития, которые интегрируют культурную деятельность и участников. Европейские институты также исследовали эту концепцию посредством таких инициатив, как «Культура для городов и регионов», «Культурное наследие в действии» и многих других проектов территориального сотрудничества.

В этом контексте учитывается и то, как культурные продукты интегрированы во все области формирования местной политики, как государственные органы, отвечающие за культуру, принимают во внимание более широкие соображения территориального развития, как различные уровни управления сотрудничают в реализации стратегий, и какая степень сотрудничества существует между государственными, частными

стейкхолдерами и заинтересованными сторонами гражданского общества при объединении культуры и территориального развития.

Создание или реконструкция культурных объектов может способствовать благоустройству конкретных территорий. Менее ощутимым образом культурная политика и проекты могут способствовать укреплению чувства общности и идентичности, усиливая нематериальное измерение возрождения. Это тесно связано с влиянием культуры с точки зрения вовлечения и участия граждан - маловероятно, что обновление городов и территорий будет успешным, если оно явно не предполагает участие граждан. Понимание этого также означает, что культурные объекты и их программирование должны все чаще разрабатываться как комфортные пространства, способствующие диалогу, участию и процессам совместного творчества.

Взаимосвязь между культурой и обновлением городов и территорий сложна и противоречива. Например, может включать в себя менее желательные последствия: джентрификацию городских территорий, окружающих крупные культурные объекты, потенциальный вклад в увеличение социального и городского неравенства или трудности в прогнозировании социальных последствий крупномасштабных культурных мероприятий.

Были выявлены следующие направления влияния (ключевые слова):

- повышение эффективности регенерации городов;
- повышение амбициозности воздействия (регенерации городов/ ремонта);
- изменение образа жизни, ценностей и личных историй;
- повышение ценности наследия;
- содействие новым взглядам на городские материальные и нематериальные ценности;
- реактивация малоиспользуемых городских пространств;
- создание зон сосуществования;
- интерпретация городских изменений.

Fabbrica del Vapore – креативный центр, расположенный в бывшем электромеханическом заводе в периферийном районе Милана. Более 14 000 квадратных метров для культурных мероприятий, равномерно распределенных между помещениями для творческих резиденций и общественных выставок. Задачи центра - поощрение творчества, участия и развития молодежи; инкубатор культурных проектов; предоставление пространств для творческих и общественных связей; и представление творческого контента для публики.

Хотя муниципалитет Милана играл ключевую роль в создании Fabbrica del Vapore с момента его реконструкции, активные горожане взяли на себя инициативу по наполнению пространства. Таким образом, культурная политика и проекты могут способствовать

укреплению чувства общности и идентичности, укреплению нематериального аспекта реновации. Это тесно связано с воздействием культуры на гражданское участие и вовлеченность – как правило, городское и территориальное обновление ждет успех, если предполагает участие граждан.

### Продукты

В рамках проекта MESOC был создан ряд продуктов для разработчиков культурных проектов, представителей административных органов, грантодающих организаций и независимых исследователей:

Интерактивный гайдлайн для специалистов, желающих создавать благоприятные условия для культурной деятельности в целях достижения социальных результатов - <https://www.mesoc-project.eu/resources/methodological-guidelines/interactive>.

SICCRED - модель на основе искусственного интеллекта для оценки официальной статистики по измерению эффекта увеличения занятости людей в культурном и творческом секторах на региональном уровне, и расширенный поиск материалов в национальной культурной статистике на уровне ЕС с точки зрения гендерного равенства. Эти данные были структурированы в набор рекомендаций для ключевых статистических и политических исследовательских институтов, таких как ЮНЕСКО, ОЭСР, JRC (Joint Research Centre Data Catalogue) и Евростат. <https://www.mesoc-project.eu/resources/SICCRED>

MESOC Toolkit - инструментарий для оценки эффективности европейских регионов и городов с точки зрения создания социальной ценности и механизмов воздействия культурной политики и практики. Создан на основе базы документов и проведенных пилотных проектов. Toolkit работает по Матрице MESOC и позволяет пользователям загружать собственные материалы, включая их в сравнение с загруженными ранее. <https://toolkit.mesoc-project.eu/>

MESOC Serapeum — набор ИИ инструментов, предлагаемых исследователям и политическим аналитикам, заинтересованным в изучении влияния культуры на общество. Среди функций Serapeum, — семантический поиск, просмотр документов, кластеризация и тематический анализ, поиск по показателям и др. <https://www.mesoc-project.eu/resources/serapeum>.

Интернет-репозиторий MESOC - качественный ресурс, включающий около 1000 собранных и проанализированных командой документов, в которых рассматривается социальное воздействие культурной политики, программ и мероприятий по всей Европе.



Это помогает предоставить актуальное резюме существующей литературы и материалов, представляющих связи между культурой, здоровьем и благополучием, вовлеченностью и участием людей, а также реконструкцией городов и территорий, а также более широкие социальные аспекты воздействия. <http://repository.mesoc-project.eu/>.

Гайд по гендерной интеграции в культурной статистике - рекомендации по отражению роли женщин в культурной и творческой сферах. <https://www.mesoc-project.eu/resources/gender-and-culture-and-creative-sector-guide-gender-integration-culture-statistics>.

Культурная платформа AU — веб-приложение и мобильное приложение, которое позволяет оценивать воздействие на людей после участия в культурном мероприятии. [www.aucultur.eu](http://www.aucultur.eu). Дизайн интерфейса прост, однако присутствует и элемент геймификации.

## Резюме

Mesoc – самая масштабная из рассмотренных программ. Она представляет многосторонний и последовательный подход к оценке влияния проектов в области культуры и креативных индустрий на динамику социальных изменений, а также экономические и политические аспекты. Учет всех уровней планирования и реализации культурных проектов (от культурной политики и регламентов до форматов взаимодействия с аудиторией) позволяет оценить последовательность реализации культурных политик и стратегий, а с другой стороны – найти проблемные точки, которые тормозят развитие тех или иных инициатив.

Разработанные в рамках проекта цифровые инструменты адресованы разным участникам и стейкхолдерам и могут использоваться как в комплексе, так и отдельно друг от друга.

Успех культурного влияния, по мнению авторов Mesoc, во многом зависит от наличия грамотно разработанной культурной политики и приоритетных целей/фокусов влияния культуры и креативного сектора на общество, а также, что не менее важно, от согласия профессионалов культурного профессионального сообщества следовать этим стратегиям, а не игнорировать их по причинам наличия иных негласных приоритетов.

## Гайд по измерению результатов. Совет по искусству Ирландии

Arts Council's Outcomes Measurement Guidebook (Ireland)

<https://author.artscouncil.ie/uploadedFiles/wwwartscouncilie/Content/Arts in Ireland/Strategic Development/FINAL 2022 AC Measurement Guidebook.pdf>

### Цели создания и масштаб

Главная цель создания гайда - представление стейкхолдерам и партнерам (главным образом в правительстве и местных администрациях) результатов инвестиций в культурные проекты, которые поддерживает Arts Council Ирландии. Проект был запущен в 2016 году в связи с Framework for Collaboration – стратегической программой по взаимодействию Arts Council с локальными органами управления в масштабе всей страны. Основное внимание уделяется изучению результатов и эффектов на локальном и региональном уровне.

### Целевая аудитория

Гайд адресован организаторам проектов – локальным административным органам по культуре и культурным институциям. Он предлагает подробное руководство по организации процесса изучения и проверки эффектов и результатов культурных проектов в краткосрочной и долгосрочной перспективе. В пошаговую инструкцию собраны советы и чеклисты, которые должны помочь менеджерам: от выбора приоритетных параметров оценки конкретного проекта до вовлечения членов команды в эту работу, способов взаимодействия с аудиторией и стейкхолдерами. Большое внимание уделено организации сбора данных – от способов определения круга стейкхолдеров до поведения сотрудников, проводящих опросы, возможных форм и объемов интервью, открыток, электронных киосков и т.д. Также разработаны советы на случаи ошибок или проблем в сборе данных.

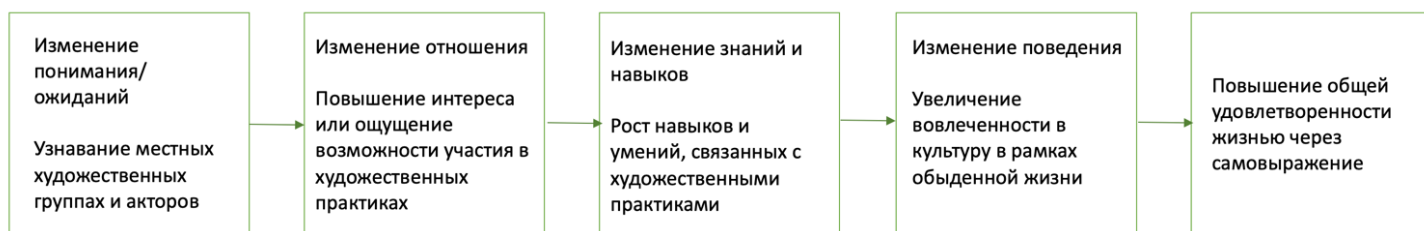
Консультантом создания гайда и автором финального текста гайда выступила команда Quality Matters.

### Стратегические приоритеты и ценности

В момент разработки программы Ирландия рассматривала культурные и художественные проекты, в первую очередь, как фактор и инструмент общественного развития и консолидации общества. То есть приоритетной целью культурных проектов была помощь жителям страны в налаживании социальных связей, выражении своих идей, снижении стресса, ощущении себя частью локальной и национальной общности. Немаловажную роль проекты должны играть в сохранении и популяризации ирландского языка и в целом ирландской культуры (не сугубо традиционной, а в совокупности – современной и исторической) с учетом большого числа мигрантов. Внимание также уделялось экономическому вкладу культурных проектов – как катализаторов местных предпринимательских активностей.

### Модель

Исходя из Теории изменений, Arts Council предлагает логическую схему последовательного влияния культурных/художественных проектов на благополучие в обществе:



Также **Outcomes Measurement Guidebook** описывает подходы к внедрению результатов исследования и оценки для улучшения программ - учет рекомендаций респондентов, мнений о относительно качества. Главный постулат **Outcomes Measurement Guidebook** - постоянный/регулярный мониторинг результатов и эффектов принесет больше пользы, чем разовая проверка.

### Результаты

**Outcomes Measurement Guidebook** при универсальности описанных в ней механизмов настроен на анализ эффектов и результатов, которые важны локальным стейкхолдерам проектов, исходя из текущей ситуации и культурной политики Ирландии.

#### Увеличение поддержки художников

Увеличение объема знаний, навыков, представленности в общественном пространстве и возможностей, которые становятся доступны художникам в результате реализации программ.

**Улучшение связанности/сплоченности или интеграции местного сообщества**  
Культурные/художественные практики рассматриваются как возможность для людей взаимодействовать друг с другом и сообществом в целом. Это позволяет устанавливать новые социальные связи и повышать гордость за свое сообщество.

#### **Увеличение разнообразия аудиторий**

Художественные программы, поддерживаемые за счет общественных средств (средств налогоплательщиков) могут быть сфокусированы на расширении разнообразия и вовлечении новых аудиторий. Взаимодействие с художниками может давать возможность для новых интересов и самовыражения.

#### **Вдохновение новыми идеями.**

Участие в культурных событиях вдохновляет людей, дает возможность приобщения к новым идеям, создает ценные впечатления и воспоминания, дает возможность рефлексии/познания мира и себя.

#### **Увеличение принятия и восприятия культуры и искусства**

Культура – важная часть общественной жизни в Ирландии. Финансируемые из общественных источников проекты должны служить увеличению разнообразия культурного опыта и создавать креативную и динамичную общественную среду.

#### **Улучшение навыков, расширение потенциала**

Через тренинги и образование или косвенно через участие в культурных активностях как художники, так и обычные граждане могут получить ценные навыки, полезные в дальнейшем трудоустройстве или карьере, улучшении благополучия.

#### **Повышение эффектов благополучия**

(в том числе снижение стресса, повышение уверенности и самооценки и т.д.).

Некоторые программы могут влиять на ментальное здоровье или повышение самооценки за счет специальных форматов участия аудитории.

#### **Улучшение экономической ситуации (повышение доходности бизнесов).**

Художественные проекты могут оказывать косвенное влияние на экономику и местные бизнесы, которые могут получать доход за счет событий, фестивалей или других активностей.

Значение каждого результата раскрывается через показатели (или индикаторы), на оценку которых и направлены непосредственно опросы.

Для получения данных по каждому из результатов разработан ряд вопросов, ответы на которые помогают предположить или оценить результаты и эффекты в **трех темпоральных рамках**:

- до события (на подготовительном этапе),
- непосредственно после завершения события,
- спустя некоторое время после события.

Опросы, предлагаемые Arts Council, сформированы по основным ожидаемым результатам проекта и адресованы **трем группам респондентов**:

- художники или люди, занимающиеся творческими практиками,
- местная публика/сообщество, посещающие или вовлеченные в проекты,
- местные предприниматели / бизнесы.

Следует обратить внимание, что локальная администрация и власти не включены в этот перечень, хотя именно они являются организаторами проектов, поддерживаемых Arts Council. А вот вовлечению команды или сотрудников организатора уделяется значительное внимание, поскольку оценка влияния должна стать постоянным/регулярным процессом, который позволяет улучшать качество работы команды.

Значительное внимание **Outcomes Measurement Guidebook** уделяет подходам к проведению опросов, получению непредвзятых и честных ответов (интервьюеры не должны быть знакомы с респондентами, респонденты должны понимать, что их ответы в любом случае послужат улучшению работы и т.д.). Также предложен целый ряд различных инструментов, которые помогут сделать опросы более эффективными (электронный киоск, “опросная будка” (как фотобудка), голосование жетонами или фантиками от конфет, специальный дополнительный контент как бонус участникам онлайн опросов, “маршрут ценностей” и т.д.)

### Микрокейс

“Учебный” микрокейс включен в текст **Outcomes Measurement Guidebook** для иллюстрации подхода к принятию решения об инструментах исследования.

Ситуация:

Творческая группа финансируется Arts Council для вовлечения в искусство представителей местного сообщества. Сотрудничая с близлежащим общественным центром, группа помогает группе местных жителей подготовить и поставить спектакль. Со временем некоторые участники проявляют больший интерес к исполнительскому искусству, в то время как другие менее вовлечены в программу.

Задача:

Команда проекта должна решить, как лучше всего понять, привела ли их деятельность к повышению понимания искусства. Какой метод будет лучшим?

→ Вариант А: После завершения программы компания просит всех участников ответить: «В какой степени эта программа повысила ваше понимание искусства?».

→ Вариант Б: В начале программы всем участникам предлагается заполнить анкету; один вопрос гласит: «По шкале от 1 до 5 согласны ли вы с утверждением: «Участие в художественном процессе важно для меня?»». После завершения программы всем участникам предлагается пройти опрос еще раз для сравнения ответов.

Преимущества Варианта Б:

→ есть шанс получить более честные ответы, поскольку респонденты не смогут вспомнить, что они ответили до события.

→ опрос до и после события позволяет респондентам избежать искушения угодить организаторам, сказав; «Да, ваша программа была великолепной». Также возможно, что эта опрос до и после события может показать, что у некоторых людей не произошло никаких изменений или произошли даже отрицательные изменения, что поможет улучшить программу в будущем.

## Резюме

**Arts Council's Outcomes Measurement (Ireland)** - одна из немногих программ, которая уделяет внимание не только влиянию культуры на социум, но и развитию сообщества культурных акторов и распространению культурных практик как части социального сценария. Оптика программы нацелена на исследование связи развития культурных практик, в которые вовлекаются местные сообщества, с благополучием общества в целом (в том числе - в экономическом плане).

Как правило, проекты, финансируемые из грантовых средств, не предполагают повышения финансового благополучия художников, кураторов, продюсеров. В то время как именно их мотивированность и устойчивость позволяет создавать новые качественные проекты. Предложенный подход учитывает, что не только художники, но и обыватели, вовлеченные в творческий процесс могут изменить свою жизнь к лучшему за счет искусства.

Ценным также кажется и то, что во внимание принимается мнение бизнес-сообщества в регионе о том, помогает ли конкретная культурная программа привлекать новых или большее число клиентов.

Гайд разработан с учетом ограниченных возможностей не самых развитых регионов страны, поэтому в нем значительное внимание уделено как отдельным простым инструментам, так и вопросам мотивации команды организаторов проектов, простым шагам и рекомендациям.

## Manchester metrics - измерение качества в культурном секторе. Пилотный проект

<https://www.artscouncil.org.uk/media/1811/download?attachment>

### Цели создания и масштаб

Проект был реализован в 2014 году группой Manchester Metrics при поддержке Arts Council England и программы Culture counts (Австралия). Цель проекта – выработать и протестировать систему оценки качества культурных проектов совместно с культурными акторами и экспертами, отражающую актуальный взгляд сектора на показатели качества. Во главу угла были поставлены характеристики, связанные с вовлечением аудитории, оригинальностью, локальным влиянием. Проект должен быть не только сформировать представление о качестве культурных проектов, но и способствовать за счет анализа и рефлексии развитию культурных проектов в этих направлениях.

Запрос на объективные подходы к оценке качества существует в культурном пространстве долгие годы, однако до сих пор повсеместно принятым остается только оценка, основанная на мнении признанных экспертов и экспертного сообщества. В то же время для организаций, поддерживающих культуру финансово или иных партнеров, этих аргументов может быть недостаточно. Привычная для профессионалов в области культуры опора исключительно на экспертные оценки может показаться внешним наблюдателям (а иногда и конкурентам в профессиональной среде) проявлением личных интересов и договоренностей, а другие показатели (например, число посетителей или объектов) не являются точными мерами художественного качества.

### Участники разработки

в Manchester metrics Group вошли представители культурных организаций на северо-западе Англии

Whitworth and *Manchester City Galleries* (Галереи Уитворт и города Манчестера)

<https://www.whitworth.manchester.ac.uk>

Manchester Literature Festival (Манчестерский литературный фестиваль)

<https://www.manchesterliteraturefestival.co.uk>

Imperial War Museum North (Имперский военный музей, северный филиал)

<https://www.iwm.org.uk/visits/iwm-north>



Contact Theatre (Театр Контакт) <https://contactmcr.com>  
Chinese Arts Centre (Китайский Арт-центр) <https://www.eseacontemporary.org>  
Manchester International Festival (Манчестерский международный фестиваль)  
<https://factoryinternational.org>  
Museum of Science & Industry (Музей науки и промышленности)  
<https://www.scienceandindustrymuseum.org.uk>  
Royal Exchange Theatre (Театр) <https://www.royalexchange.co.uk>  
Bolton Octagon (Болтон Октагон Театр) <https://octagonbolton.co.uk>  
Intelligence Agency (Консалтингово-аудиторское агентство)  
Oldham Coliseum (Театр) <https://coliseum.org.uk>  
Steve Mead (Manchester Jazz Festival)  
Manchester Museum (Музей Манчестера) <https://www.museum.manchester.ac.uk>  
Cornerhouse/Library Theatre/Home (Международный центр современного искусства и независимого кино) <https://homemcr.org/history/cornerhouse/>  
Hallé (Музыкальный центр/филармония) <https://halle.co.uk>

### Разработка программы

В основе **Manchester metrics** - модель Culture Counts, разработанная в Западной Австралии. Ее преимуществом является активное участие представителей сектора искусства и культуры в разработке показателей оценки. Представителям сектора искусства и культуры была предоставлена возможность:

- сформировать характеристики измерения того, что они делают, таким образом, чтобы они отражали их художественные амбиции и намерения,
- обеспечить лучшее согласование между данными, которые им необходимы для творческих программ и развития аудитории, и данными, которые им нужны для целей публичной отчетности,
- создать систему измерения и оценки, которая могла бы уменьшить требования к отчетности для них как получающих финансирование, одновременно повышая качество и последовательность аргументации,
- добиться более глубокого общего понимания целей и стремлений сектора.

Команда авторов поставила перед собой задачу не пользоваться ранее применявшимися в Великобритании показателями качества культурного продукта, чтобы создать “с чистого листа” актуальные и востребованные показатели, основанные на реальной практике.

Для того, чтобы подойти к решению этой проблемы на первом этапе разработчики руководствовались следующими вопросами:

- Что мы понимаем под качеством?
- Что мы подразумеваем под охватом?
- Какие области результатов мы должны измерять, чтобы зафиксировать качество и охват?
- Какие метрические утверждения лучше всего отражают суть этих результатов?
- Можно ли разработать матрицу показателей, отражающих качество, которая была бы коллективно одобрена и использована?

Первые встречи группы были наиболее масштабными с точки зрения содержания обсуждений. Были подняты ключевые вопросы и проблемы, касающиеся набора результатов и подхода группы к разработке показателей с точки зрения их применимости в различных формах искусства, а также принципов дизайна, лежащих в основе их формирования. Эти обсуждения были чрезвычайно ценны для понимания характера окончательного результата и набора показателей.

После каждой встречи участники группы получали презентацию в PowerPoint с формирующимся набором результатов и показателями – фактически «живой рабочий проект» работы группы по формированию показателей. Эта презентация была отправной точкой для обсуждений на каждом следующем совещании. Пять встреч проходили каждые две недели, что давало достаточно времени для размышлений между встречами, а также для внесения изменений в текст презентации.

Основные элементы списка результатов были определены после первых трех встреч, а оставшиеся две встречи были посвящены разработке подходов к показателям, отражающим основную суть результатов, и тому, как группа хотела передать свои рекомендации в Arts Council England.

Также были проведены личные встречи-интервью с рядом художественных экспертов Arts Council, чтобы получить их мнение о том:

- что является важным показателем качества,
- что они думают, с точки зрения результатов или показателей, когда проводят художественную оценку произведения,
- как оценка в культуре может развиваться в будущем.

Результаты были сгруппированы по трем категориям:

- качество – в том числе: качество продукции; качество опыта и участия для аудитории; и качество творческого сотрудничества с художниками, кураторами, продюсерами и т. д.
- охват – в том числе результат для партнерских отношений, добавляющих ценность,
- организационная культура (здоровье организации) – включая показатели качества культурного лидерства.

Проект был реализован в 2 этапа:

- концепция и определение метрик,
- тестирование.

Самой сложной задачей для авторов было определение результатов:

- набор индикаторов не должен быть слишком большим, чтобы процесс анкетирования был быстрым и простым для респондентов, особенно представителей публики. Было установлено ограничение в 10 метрик для включения в опрос аудитории и 15 для опроса, который должен быть заполнен авторами проектов и коллегами.
- метрики для общественной оценки должны были быть настолько понятными, чтобы различные члены аудитории могли одинаково воспринять и отреагировать на них.
- метрики должны были быть применимы к целому ряду различных типов культурного опыта, от музейной выставки до пантомимы.

Группа Manchester Metrics и Arts Council of England решили, что этап тестирования будет сосредоточен на качестве, а не на состоянии организации или охвате, так как они могут быть исследованы более стандартными методами. Этот этап тестирования включал следующие ключевые элементы:

- Manchester Metrics Group разработал стандартизированные метрики для некоторых из ключевых типов качественных результатов, определенных на первом этапе.
- использовалась цифровая система «Culture Counts» на восьми культурных мероприятиях, которые проходили в период с ноября 2013 г. по январь 2014 г.
- анализ полученных данных и процесс рефлексии относительно ключевых результатов для будущего развития и использования системы показателей.

Culture Counts <https://culturecounts.cc/products/culture-counts-evaluation-platform>

- приложение по сбору мнений - собирает отзывы о качестве проекта, работы или события от трех разных групп:
- художники, кураторы и/или культурные организации, создавшие произведение или организовавшие мероприятие (самооценка),
- коллеги-эксперты, такие как другие художники, люди, работающие в культурных организациях в той же области, и ученые; иногда могут также включать спонсоров и представителей деловых и политических кругов (оценка коллег)
- зрители и посетители (общественная оценка).

## Модель

Окончательный набор состоял из девяти основных результатов (относительно проекта/события), которые применялись и для самооценки, и для оценки коллег, и для общественной оценки:

- Презентация: это было хорошо подготовлено и представлено,
- Отличительные особенности: это отличалось от того, что я испытал до того,
- Четкость: это было хорошо продумано и собрано,
- Актуальность: в проекте есть, что сказать о мире, в котором мы живем,
- Вызов: заставляет задуматься,
- Увлекательность: это поглощало и удерживало мое внимание,
- Значимость: это что-то значило лично для меня,
- Энтузиазм: я бы пришел на что-то подобное снова,
- Локальная ценность/воздействие: важно, чтобы это происходило здесь.

Еще пять показателей были включены только для самооценки и оценки коллег:

- Концепция: это была интересная идея/программа,
- Риск: художники/кураторы действительно поставили перед собой сложную задачу,
- Оригинальность: проект был новаторским,
- Совершенство (национальный масштаб): оно является одним из лучших в своем роде в Великобритании,
- Совершенство (глобальный масштаб): оно является одним из лучших в своем роде в мире.

Для процесса саморефлексии организаторы проекта должны были выделить любое количество членов команды, готовых заполнить анкету. Для выбора коллег/экспертов было предложено 2 подхода – а) эксперты, с которыми авторы проекта знакомы и периодически взаимодействуют, б) эксперты, представленные Arts Council.

В большинстве мероприятий в рамках проекта опросы среди аудитории проводили интервьюеры из группы маркетинговых исследований, работающих в Манчестерском музее и Консалтинговом агентстве в Манчестере. В редких случаях интервью проводились сотрудниками организации-оператора проекта и волонтерами - все они проходили предварительный тренинг для лучшего понимания целей исследования. У интервьюеров не было демографических квот, но они старались получить не менее 50 откликов на событие от самых разных представителей аудитории.

Исследования мнения команды и мнений экспертов проводились дважды – до и после события (ожидания и реакция). Опросы публики проводились исключительно после события.

Важным условием проведения оценки было использование простых слов и выражений и доступных для понимания ответов, которые будут одинаково понятны как постоянной культурной аудитории, так и тем, кто впервые посещает культурное мероприятие.

Также разработчики обращают внимание на необходимость в будущем учитывать в оценке различия между событиями/продуктами, основанные на формате выставки и формате перформанса, поскольку отклик на них может быть различным. Особое место отведено культурным проектам, созданным детьми и молодежью.

## Результаты

Для каждого из результатов авторы разработали понятное описание и предпочтительный тип ответа в анкете. Не все показатели вошли в финальный список по результатам обсуждения и тестирования.

1. Совершенство (лучший в этом роде вообще, лучший в этом роде в стране / регионе)

Совершенство имеет смысл как отдельная категория результатов только в том случае, если оно определено как абсолютный стандарт качества и оценивается в процессе экспертной оценки. Эксперты должны обладать достаточными знаниями и опытом для вынесения национальных или международных сравнительных суждений.

2. Качество продукта

Несколько показателей посвящены собственно качеству самого культурного продукта

Результат	желательный ответ экспертов	желательный ответ публики
<b>Оригинальность</b>	чувствуется свежесть уникальная амбиция  заходит на новую территорию	чувствуется новым и отличающимся по сравнению с тем, что я видел раньше  полон неожиданностей
<b>Релевантность / актуальность</b>	Это была современная интерпретация	Тут было что сказать  Релевантно моему опыту и мне
	Бесстрашный	

<b>Риск</b>	Бросающий вызов Формирует мнение	
<b>Презентация / Завершенность</b>	Хорошо сделано (в соответствии с бюджетом)	Отличное зрелище Отличный звук Классная атмосфера

### 3. Качество опыта

<b>Результат</b>	<b>желательный ответ экспертов и публики</b>	<b>желательные действия публики</b>
<b>Чувства</b>	Мне действительно понравилось, Это меня выбило из колеи, Это было невероятно, вдохновляюще, Это заставило задуматься, Это улучшило жизнь, Это меня разозлило, Это пролетело мимо, Это было отличное времяпрепровождение  <i>стоит поддерживать за счет государственных средств</i>	
<b>Отношения</b>	Заинтересовало меня Заставило меня задуматься Заставило больше интересоваться...	
<b>Поведение</b>	Я намерен приехать снова Я хочу узнать больше Я говорил об этом с...	“шерить”: писать посты в соцсетях, комментировать размещать видео, рекомендовать.  'включаться': купить/загрузить сопутствующий продукт (книгу, спектакль, DVD/CD),

		стать волонтером, пожертвовать, привести кого-нибудь, чтобы посмотреть
<b>Понимание</b>	Я по-другому отношусь к... Я понимаю... Это изменило мои взгляды Я узнал что-то новое Сделал меня более осведомленным о... У меня возникло желание узнать больше о...'	

#### 4. Качество связи (сонастройки)

<b>Результат</b>	<b>желательный ответ публики / целевого сообщества по интересам</b>
<b>Качество связи</b>	Они признали наши интересы и увлечения

<b>Результат</b>	<b>желательный ответ партнерского сообщества</b>
<b>Качество связи</b>	Мы чувствуем, что нас ценят как группу  Мы чувствуем, что нас слушают как группу  Мы смогли внести реальный вклад в их работу

#### 5. Качество творческого процесса

<b>Результат</b>	<b>желательный ответ экспертов</b>
<b>Отличительные особенности практики</b>	Четкое художественное авторство Художественная целостность Влияние на практику других Готовность экспериментировать и рисковать
	Высокое качество исполнителей

<b>Технические навыки</b>	Высокое качество производственно-технического персонала Высокое качество удобств Высокое качество продюсеров и кураторов'
<b>Опыт сотрудничества</b>	«Я повысил свою репутацию» «Со мной хорошо обращались» «Мне бросили вызов и растянули» «Я чувствовал себя в безопасности» «Я почувствовал художественную химию» «У меня была свобода слова» «Был высокий уровень взаимного доверия» «Отличное и четкое общение» «Вдохновлен опытом людей, с которыми я работал» «Отличная среда обучения» «Отличная публика»
<b>Качество и разнообразие художников/рабочих сил, работающих с нами/для нас</b>	Высококачественные художники, производственный персонал хотят у них работать  Другие параметры: Навыки/меры повышения квалификации

#### 6. “Здоровье организации”

Были разработаны три ключевые области результатов для оценки культурных организаций:

- Финансовые показатели,
- Качество культурного лидерства,
- Качество отношений и связей (партнерств и репутации).

<b>Результат</b>	<b>желательный ответ экспертов</b>
<b>Ясность целей/ соответствие миссии</b>	Четкая миссия определяет то, что они делают Блестящее руководство  Понятно, чего они пытаются достичь Понятно, что они ценят Ясное направление культурных амбиций



	Персонал... Высокий уровень осязаемой, приверженности Осведомленность о стратегии организации
<b>Независимость</b>	Верные себе  Чувство самостоятельности  Мы доверяем качеству их художественной практики
<b>Честность</b>	Они остаются верными четким принципам
<b>Локальное влияние</b>	Они приносят пользу городу/сообществам, с которыми работают Они серьезно относятся к своей роли местного лидера Публика сказала бы: «Я горжусь, что это происходит здесь»

<b>Результат</b>	<b>желательный ответ / поведение партнеров</b>
<b>Партнерство, повышающее ценность</b>	<i>Партнерство с другими секторами/организациями поддержало наши цели</i>  <i>Партнерство позволило нам получить доступ к навыкам, знаниям и возможностям</i>  <i>Это партнерство повысило ценность нашей деятельности</i>

### Рекомендации

Авторы рекомендуют разрабатывать несколько дополнительных метрик, которые лучше представят локальную специфику, профиль события или его миссию/цели.

Также рекомендуется включать в исследования качественную обратную связь. Развернутые вопросы, которые требовали бы от публики не менее развернутых ответов,

позволили бы получить более полноценное представление о мнении аудитории и экспертов.

#### Критика результатов после тестирования

Авторы предположили, что **«совершенство (глобальное)»** не является удачным индикатором для включения в какой-либо универсальный набор показателей, а скорее является дополнительным показателем, который следует использовать для тех культурных мероприятий, которые искренне стремятся к международному значению и оцениваются только коллегами, обладающими знаниями и опытом в этой области.

В рамках тестирования публике оказалось проблематичным оценить параметры **«концепция»**, **«четкость»** и их фактическое воплощение - **«презентация»**. На этапе разработки метрики было решено, что «представление» и «четкость» будут оцениваться всеми респондентами, а «концепция» — только командой и экспертами.

В некотором смысле связанными являются показатели **«увлечение»** и **«энтузиазм»**. Сложно представить кого-то, испытывающего большой энтузиазм от события, в то время как его внимание переключается на другие предметы. В этом смысле «энтузиазм» кажется менее полезным индикатором. Ощущение энтузиазма может относиться к более широкой рамке или контексту – энтузиазм от посещения города, здания, праздника и т.д. Однако, для многих организаторов культурных проектов важно получить такую оценку от аудитории.

В соответствии с современными культурными трендами авторы включили в перечень индикаторы, показывающие, насколько событие является новаторским, раздвигает границы и стереотипы, имеет уникальный характер, представляет эксперимент.

Индикатор **«Отличительные особенности»** для самооценки, экспертов и общественных респондентов показывает, насколько событие или работа отличались от того, что они видели раньше. **«Оригинальность»** и **«риск»** рекомендуется включать только в качестве показателей только для самостоятельной и экспертной оценки.

Индикаторы **«актуальность»** (релевантность), **«вызов»** и **«значимость»** должны указывать на то, насколько проект лично затрагивает аудиторию, ее интересы и эмоции. Это более субъективные индикаторы, чем «концепция» и «презентация», однако не менее важные именно в отношении качества культурных проектов. В некоторых случаях, однако, представителям аудитории было трудно ответить на этот вопрос (особенно родителям, которые привели своих детей, чтобы увидеть рождественское шоу). В случае с

просветительскими событиями – выставками, перформансами – эти показатели могут быть чрезвычайно информативными.

Не менее сложный индикатор - «**локальное воздействие**» - показатель значимости и ценности события для данной местности. Интервьюеры сообщали, что этот вопрос был проблематичным на мероприятиях, на которых многие люди не были местными жителями. Это может объяснить относительно низкую оценку коллег по этому параметру 0,5, поставленную концерту к двухсотлетию Верди, — экспертами этого мероприятия были национальные критики, приехавшие из-за пределов Манчестера, чтобы оценить выступление. Очевидно, что сегодня определенная мера локального влияния важна для многих культурных организаций, особенно тех, которые находятся за пределами крупных городских центров и развивают деятельность в соответствии с конкретными местными обстоятельствами, но важно точнее определить индикатор, чтобы отражать суть идеи вклада культурного события в развитие местного контекста.

Важно отметить и сложности, с которыми столкнулись авторы при тестировании самооценки:

- баллы самооценки часто были выше, чем оценки экспертов и публики, и могут больше говорить о степени уверенности, мотивации и веры в себя, необходимых для запуска выставки или производства, чем, собственно, о качестве работы,
- сравнение результатов самооценки до и после события не представляло большого интереса – кажется, что взгляды художников, кураторов и других специалистов в области культуры не сильно меняются после того, как шоу или выставка открылись для публики,
- самооценка в ее нынешнем виде не особенно актуальна для гастролей, которые были задуманы и разработаны в другом месте,
- предварительная самооценка практически невозможна для постоянных музейных и галерейных выставок.

## Микрокейсы

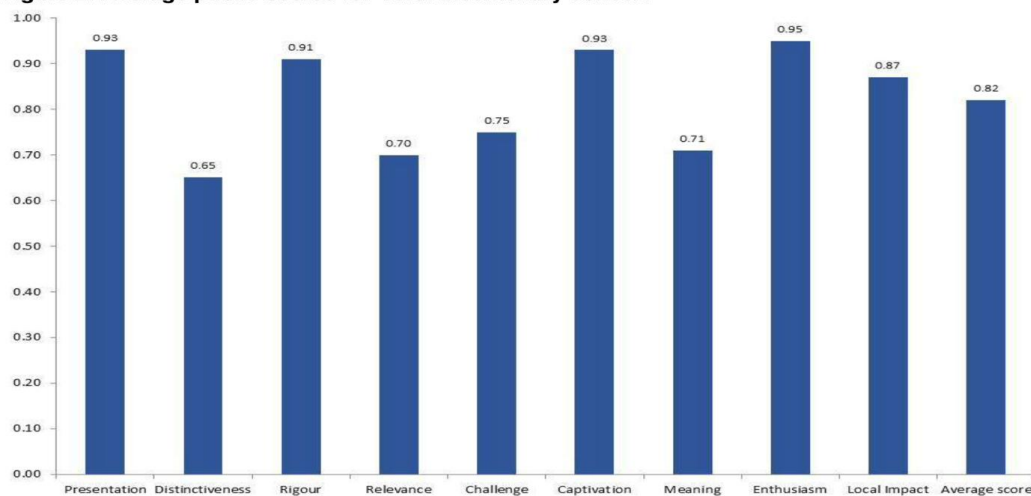
### Пример 1

Концерт, посвященный двухсотлетию Верди, был исполнен Halle Orchestra в Бриджуотер-холле 24 ноября 2013 года. В общей сложности 48 зрителей заполнили анкету Culture Counts, и среди 44 человек, указавших свой пол, было немного больше мужчин (55%), чем женщин (45%). Средний возраст выборки составил 64 года - пожилая аудитория, которая довольно типична для концертов классической музыки.

Оценки зрителей были особенно высокими по параметрам «энтузиазм» (средний балл 0,95), «увлечение» (0,93), «представление» (0,93) и «четкость» (0,91), что свидетельствует

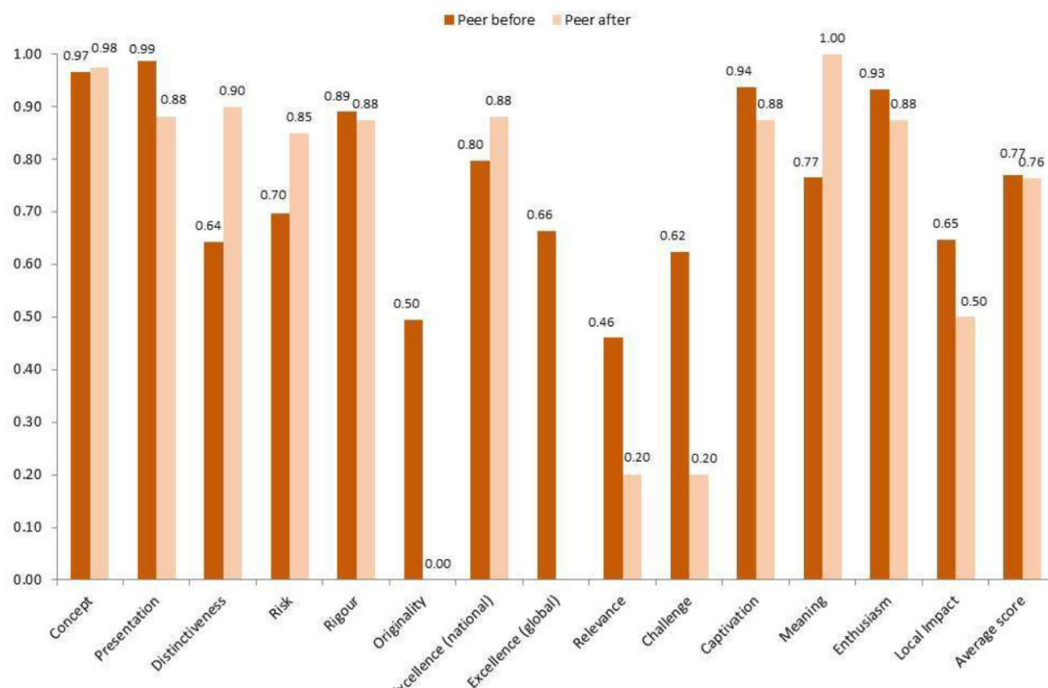
о том, что зрители получили большое удовольствие от своего опыта и оценили как то, как концерт был спланирован и организован, и качество исполнения в тот вечер. Однако зрители не почувствовали, что концерт особенно отличался от того, что они видели раньше, присвоив средний балл 0,65 за «уникальность».

**Figure 2: Average public scores for Verdi bicentenary concert**



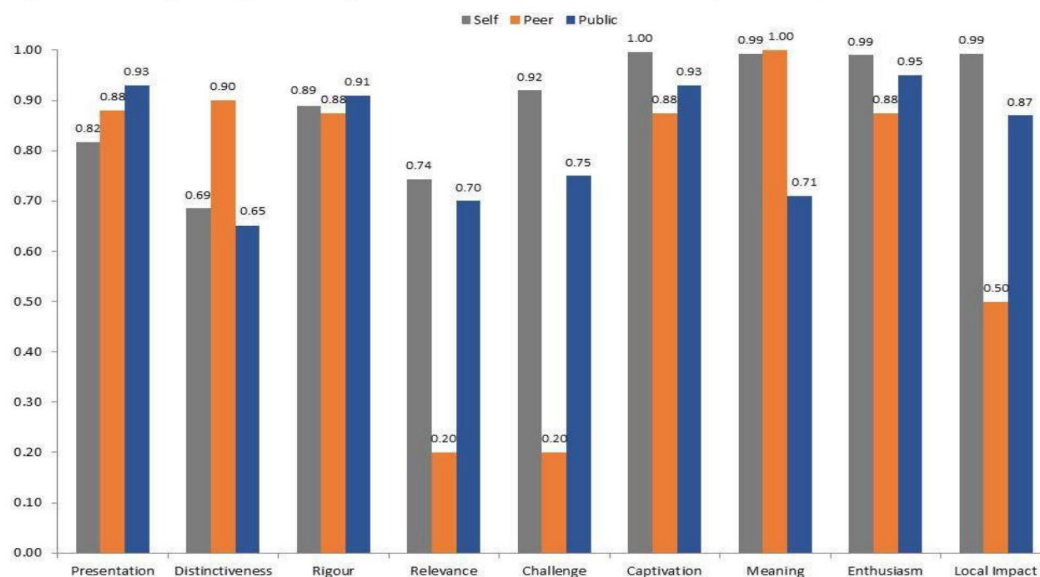
Группа экспертов для концерта Верди немного отличалась от тех, кто оценивал другие события в пилотном проекте, поскольку были приглашены критики из национальной прессы заполнить опросы «до» и «после». Концерт Верди получил самый высокий средний балл после мероприятия от экспертов (0,76) из всех событий в пилотном проекте. Эксперты высоко оценили некоторые профессиональные параметры качества, такие как «концепция» (средняя оценка после мероприятия 0,98), «презентация» (0,88), «четкость» (0,88) и «риск» (0,85). Эксперты высказали мнение, что концерт был одним из лучших в своем роде в Великобритании, получив особенно высокий средний балл 0,88 за «превосходство (национальное)». В то же время они не сочли концерт актуальным или заставляющим задуматься, что было несколько ниже, чем их же ожидания до мероприятия. Ни один из экспертов не смог оценить «Совершенство (глобальное)», а один из них отметил, что «невозможно сравнивать, не путешествуя по миру!»

**Figure 3: Average 'before' and 'after' peer scores for Verdi bicentenary concert**



Сравнение оценок, данных концерту зрителями, экспертами и сотрудниками Hallé Orchestra показывает, что по некоторым параметрам все три группы в целом совпали. Интересно, что эксперты, которые оценили концерт на предмет его «уникальности», дали гораздо более положительный ответ на этот вопрос, чем и зрители и команда, но эксперты были гораздо менее убеждены в том, что работа актуальна или сложна, и менее уверены в ее важности и локальном влиянии. Из всех трех групп зрители меньше всего чувствовали, что концерт что-то значит для них лично, возможно потому, что у них не было такой глубины отношений с музыкой, как у сотрудников оркестра и критиков.

**Figure 4: Average self, peer and public scores for Verdi bicentenary concert (awarded after the event)**

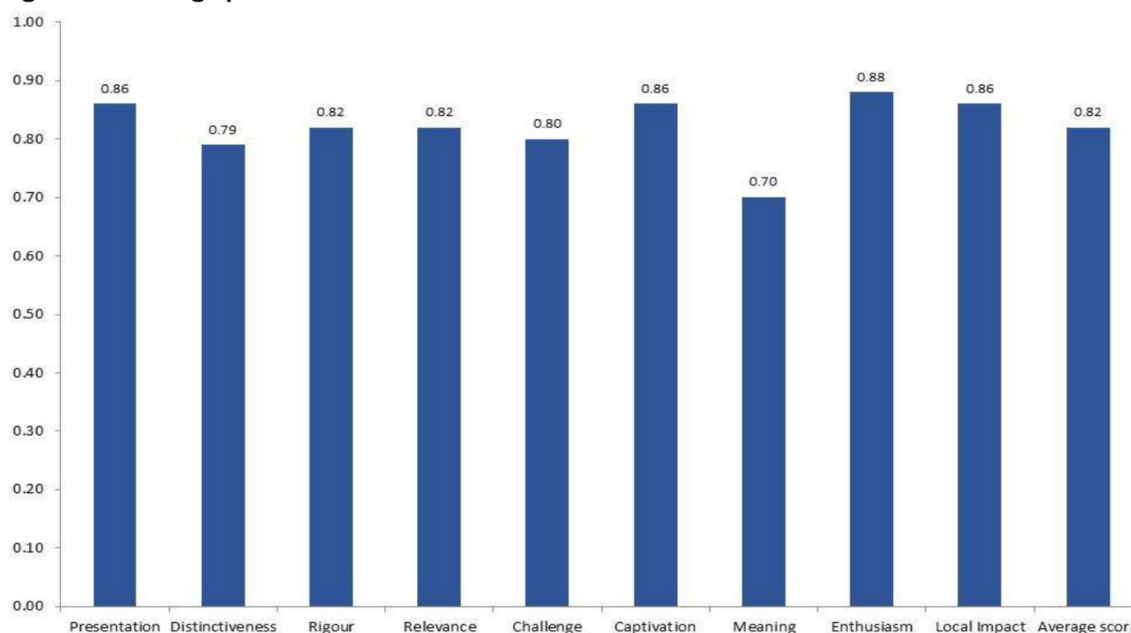


## Пример 2

СУАС: Advent Avenue - рождественское шоу, организованное компанией Contact Young Actors Company. Спектакль, представленный молодыми актерами для сверстников и семей. Как и ожидалось, выборка для этого события была намного моложе: средний возраст 90 опрошенных составил 26 лет, что является самым молодым из всех событий в манчестерском пилотном мероприятии.

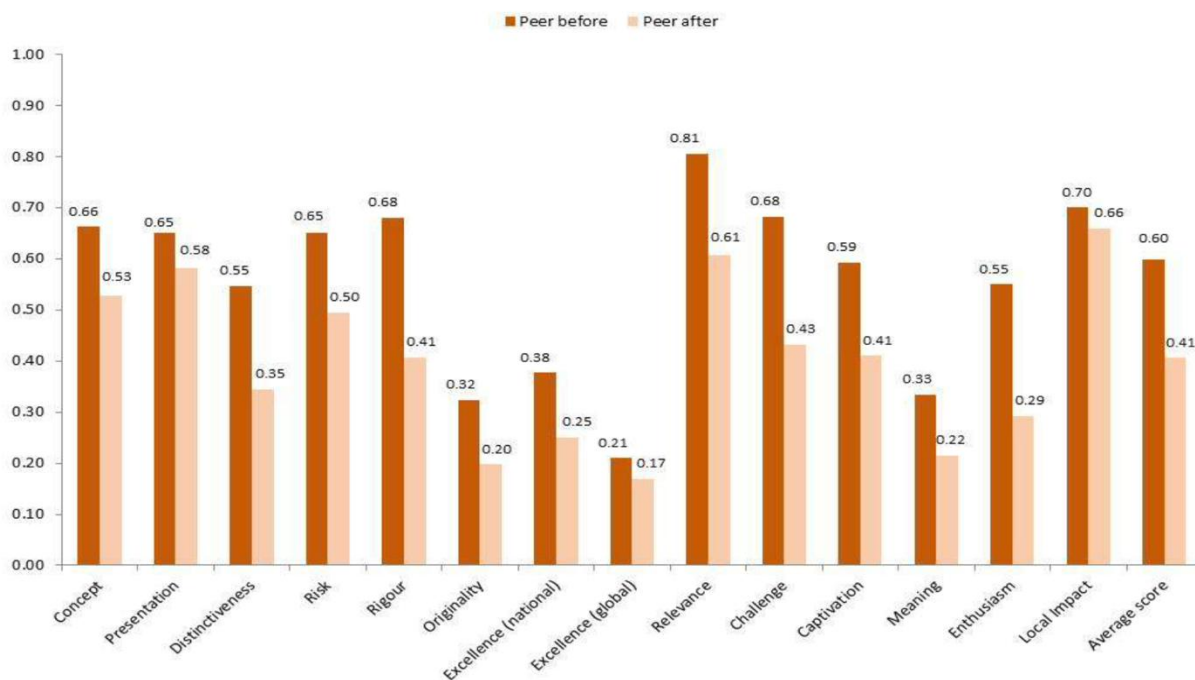
В этом случае оценки аудитории для были довольно высокими по всем параметрам. Аудитория сочла спектакль актуальным и провоцирующим на размышления.

**Figure 16: Average public scores for CYAC: Advent Avenue**



Эксперты были менее впечатлены СУАС, чем зрители, и шоу получило самый низкий средний балл после мероприятия в пилотном проекте. Ожидания экспертов не были высокими, за исключением «актуальности», но показатели после события были еще ниже по каждому параметру. СУАС получила самые высокие оценки экспертов после мероприятия за «актуальность» (0,61) и «местное влияние» (0,66), но получила всего лишь 0,25 по «Совершенству (национальному)» и 0,17 по «Совершенству (глобальному)».

**Figure 17: Average 'before' and 'after' peer scores for CYAC: Advent Avenue**



Исследование показало, что собственная оценка организаторов не сильно отличается от экспертной, хотя в целом она чуть менее критична. По большинству аспектов оценки самооценки после мероприятия были ниже, чем до него, и, как и эксперты, команда не давала особо высокой оценки своему шоу на национальном и международном уровне.

### Резюме

**Manchester metrics** представляет объемный подход к оценке качества художественных продуктов/проектов. В разработке учтены параметры, которые используют обычно при экспертной оценке культурных событий. Сложность в применении такого подхода состоит, в первую очередь, в учете национальных особенностях культурной экспертизы, а также в необходимости адаптации терминологии и определений - многие слова не имеют прямого и прозрачного, объективно понятного перевода на русский язык.

## Продленное влияние. Определение социальных и гражданских результатов и индикаторов

Continuum of impact. Defining social and civic outcomes and indicators

[https://www.americansforthearts.org/sites/default/files/Continuum%20Final\\_09.05.17\\_0.pdf](https://www.americansforthearts.org/sites/default/files/Continuum%20Final_09.05.17_0.pdf)

### Цель создания и масштаб

Continuum of impact – программа, разработанная в 2010 году как часть **Animating Democracy’s Impact Initiative** при поддержке W.K. Kellogg Foundation. Цель программы – создание планов, проектов (и организаций) для оценки влияния соединения искусства и развития сообществ, вовлечения граждан и социальных изменений. Программа предполагала включение методики Continuum в образовательные курсы колледжей, университетов и профильные тренинги.

### Участники

НКО «Americans for the Arts» - организация, созданная в 1960 году для развития искусства и образования в области искусства.

Программа Animating Democracy, инициированная Americans for the Arts и стартовавшая в 1999, призвана вдохновлять, информировать и налаживать связи искусства, вносящего вклад в развитие сообщества, общества и социальные изменения.

В рамках программы в работе над конкретными кейсами приняли участие также университеты и исследовательские центры США.

### Модель

Гайд Continuum of impact по оценке влияния культуры выделяет 6 областей, в которых проявляется влияние культуры. Важным фактором влияния и изменений, порождаемых культурой и искусством, которое отмечают разработчики, является «продолженность» (временная протяженность) влияния, то есть проявление эффектов в разных областях на протяжении длительного времени.





Модель не диктует организаторам проектов исчерпывающего перечня результатов и индикаторов, а описывает подходы к исследованию влияния культуры.

Для определения результатов предлагается следующий подход:

1. Результаты отвечают на вопрос: «Если бы произошли изменения, как бы вы узнали? Как бы это выглядело?». Это конкретные измеримые факты и изменения, которые можно легко наблюдать, слышать или читать, чтобы продемонстрировать достижение результата. Результаты должны быть значимыми для стейкхолдеров проекта, а их перечень определяет, какие данные и как будут собраны для анализа.
2. Выбранные для исследования результаты могут стать:
  - отправной точкой для разработки опроса или других инструментов,
  - основой для контент-анализа документов и публикаций,
  - рамкой для других типов документации проекта,
  - основой структуры для сбора нарративной информации о проекте.

Гайд предлагает схему логической связи областей потенциального влияния и измеримых результатов. Например:

	Области влияния	Пример результата
1.	ЦЕННОСТИ: идеалы, принципы, моральные установки, личностные, коллективные и общественные этические принципы принятия решения и действия	Молодые люди сами заботятся о сохранении природных ресурсов
2.	ОТНОШЕНИЕ: чувства, точки зрения или позиция относительно гражданских	Уменьшение стигматизации ментального здоровья в сообществах

	и социальных проблем и возможностей	
3.	ОЖИДАНИЯ: надежды, мечты или видение возможностей или направлений социальных изменений	Жители получают позитивное ощущение (оптимизм) относительно экономического будущего региона
4.	МОТИВАЦИЯ: потребности, желания, энтузиазм, вдохновение, стимулы или импульсы, побуждающие к действию	Люди проявляют активность в проблемах, связанных с расовым неравенством

Гайд Animation Democracy также предлагает подробную инструкцию по проведению опросов и сбора данных, включая:

- устные формы общения (интервью, сторителлинг, устная история, фокус-группы, публичные форумы или дискуссии),
- письменные формы (опросы (по почте, онлайн, личные), анкеты, голосования),
- изучение существующей документации и данных (журналы, официальные данные, факты, зафиксированные художественными произведениями, резюме встреч, списки членов клубов (membership lists), результаты предыдущих опросов, бюджеты, политики или регламенты),
- наблюдение (наблюдение и фиксация поведения и действия аудитории во время культурных событий, наблюдения, сделанные стейкхолдерами и партнерами относительно изменений в сообществе, посещение экспертами изучаемой территории).

#### Микрокейс

В качестве иллюстрации к пункту 2 таблицы предлагается кейс LOW Meditations trilogy. В его основе - хип-хоп перформанс, который проводила афроамериканская художница Ра Годдесс. Это своего рода манифест и рефлексия, посвященные проблемам маргинализированных представителей общества – энергичных молодых людей, преимущественно женщин из неблагополучных регионов Америки, и их взаимодействию с системой поддержания психологического здоровья.

Проект был подготовлен и поддержан Arts & Civic engagement impact initiative of Animating Democracy при поддержке W.K. Kellogg foundation.

Проект состоит из 75-минутного перформанса, посвященного проблемам конфронтации, страха, стигматизации и недопонимания, связанных с ментальными заболеваниями, и последующего открытого обсуждения/диалога с публикой. Проект был показан на протяжении 1,5 лет в 5 городах США.

Художница поставила перед собой следующие задачи:

- транслировать знания (научить) о сигналах и симптомах ментальных расстройств и инструментах поддержки/лечения,
- снизить уровень социальной стигматизации ментальных расстройств, особенно в среде с низким достатком и цветного населения,
- изучить возможные пути борьбы со стрессами, которые влияют на ментальное здоровье,
- повысить внимание и осведомленность о сервисах помощи по вопросам ментального здоровья и поддержки
- повлиять на общественный дискурс о ментальном здоровье

Искусство, по мнению художницы, является одним из самых продуктивных способов для включения в пространство общественного обсуждения сложных тем. Во-первых, потому что художественные формы позволяют «перейти границу молчания» и нарушить некоторые общественные табу. Во-вторых, искусство воздействует на эмоциональном и телесном уровне, в третьих, позволяет аудитории реагировать непосредственно и использовать комфортные формы выражения собственных мнений или эмоций по поводу темы.

Вопросы, которыми задавались авторы проекта в ходе исследования:

Как можно определить влияние искусства? Достаточно ли аудитории присутствовать на перформансе? Должны ли они быть вовлечены более глубоко на ментальном, духовном, эмоциональном, психическом или финансовом уровне? Является ли это влияние достаточным для изменения поведения или только подводит к этим изменениям?

Поскольку эффект от воздействия искусства носит временный характер, возможно ли влияние настолько сильное, чтобы оно приводило к изменению привычек и поведения?

Что подталкивает людей переходить от понимания к действию?

Насколько ответственен художник в том, случается ли этот переход и как мы можем предсказать вероятность такого изменения?

На что проект может влиять заметно? На что реально можно повлиять на уровне жизни обычных людей и системы обеспечения ментального здоровья (медицинской системы)?

Как глубоко нам надо проводить исследования, чтобы измерить влияние искусства?

Сколько времени, ресурсов, энергии надо потратить, чтобы определить реальный вклад проекта? Что может остаться за пределами исследования?

## Результаты

Результаты, которые выбрали авторы исследования для оценки влияния проекта, лежат в области “ОТНОШЕНИЯ: чувства, точки зрения или позиция относительно гражданских и социальных проблем и возможностей”. Для их оценки был выбран подход, в первую очередь, через эмоциональный отклик аудитории, который может переходить в изменение отношения и поведения.

В этой связи были выбраны ключевые результаты, показывающие направления и глубину изменений:

**Ре-гуманизация.** Аудитория воспринимает проблему через образ реального человека, что вызывает более живой отклик.

**Валидация** (подтверждение). Члены аудитории, имеющие опыт проблем с ментальным здоровьем, но не говорящие открыто об этом, чувствуют подтверждение своей ситуации, как достойной внимания (чувствуют себя «подтвержденными»).

**(Вос)соединение с сообществом.** Члены аудитории могут обсудить личный опыт проблем с ментальными расстройствами (как собственными так и у близких людей).

**Моменты инсайтов (открытия).** Аудитория может открыть для себя разнообразие причин и форм ментальных расстройств.

**Готовность к действию.** Аудитория может проявлять готовность изменить свое поведение: начать коммуницировать с близкими, имеющими проблемы с ментальным здоровьем, становиться адвокатами ущемленных в права анкетных людей с такими расстройствами, или просто рассказывать другим людям о перформансе и проекте.

Чтобы увеличить возможность перехода аудитории от эмоционального отклика, изменения личного отношения к проблеме к изменению поведения все зрители перформанса получили дополнительно лифлеты с перечнем интернет-ресурсов и организаций, занимающихся вопросами ментального здоровья.

Авторы подчеркивают **уникальную роль/потенциал искусства в развитии гражданской активности:**

- Искусство позволяет зрителю противостоять проблеме на своих собственных условиях, безопасно входя в опыт переживания и предлагая свою собственную интерпретацию и чувства.

- Искусство дает интуитивный опыт и может обучать посредством эмоциональной и кинестетической связи.
- Искусство подтверждает существенность эмоциональной вовлеченности в проблему.

### Механика оценки

Для оценки проекта применялись последовательно 2 подхода. Главной проблемой для оценки воздействия представлялось получение непосредственного и откровенного отклика от аудитории до перформанса, непосредственно после и по прошествии некоторого времени.

Департамент психологии City University of New York (CUNY) поставил перед собой цель исследовать отклик аудитории непосредственно после перформанса и спустя определенное время.

Посетителей просили приехать в театр заранее, чтобы заполнить предварительный опросник, содержащий тематические вопросы и социо-демографическую часть. После завершения перформанса зрители оставались на специальную часовую дискуссию, в завершение которой участники разделялись на группы и обменивались своими мнениями и эмоциями. Дискуссию проводили профессиональные модераторы. Художница предполагала, что открытое обсуждение после насыщенного смыслами шоу подтолкнет участников к более откровенной и глубокой рефлексии, и в результате окажет значительное влияние на их мнение.

По завершении дискуссии зрителей снова просили заполнить анкеты. Тем участникам, которые выражали согласие, через 6 месяцев направляли бумажные анкеты для заполнения по почте с вложенным обратным конвертом. Кроме того, зрители получали список ресурсов с информацией о ментальном здоровье.

Исследование в целом проводилось на протяжении двух с половиной лет в 5 городах и к моменту публикации не было финализировано. Плюсами исследования было исследование 3 временных стадий (до события, непосредственно после и спустя полгода). Авторы выявили основные недостатки механики, которые привели к низкой активности респондентов: 1) слишком затянутое время, выделенное на заполнение анкет до и после перформанса - обычно в это время люди с большей охотой делятся соображениями и эмоциями устно, а не заполняют бумаги; 2) профессиональная модерация дискуссии после перформанса не вызвала эмоционального отклика - дискуссия должна по динамике скорее походить на продолжение перформанса, чем на фокус-группу; 3) опрос по почте по прошествии полугодия после события - ответы по почте прислало незначительное число респондентов.

Второй подход к оценке воздействия был проведен Callahan Consulting for the Arts.

Здесь использовался персональный подход – члены команды исследования приветствовали каждого зрителя лично и объясняли цели и важность опроса, тем самым подчеркивая ценность вклада каждого. О важности мнения каждого и заполнении анкет говорили перед началом перформанса, приглашая зрителей остаться на дискуссию после представления. В дискуссии приняли участие 75% аудитории, стиль модерации подтолкнул аудиторию к более откровенному высказыванию мнений. По завершении дискуссии аудиторию попросили заполнить анкеты, которые предлагали члены команды у выхода из здания. Участников исследования повторно благодарили и подчеркивали важность их вклада. Также был продуман визуальный дизайн анкет, приглашающих к заполнению.

В результате были заполнены 98% анкет. Однако в этом исследовании был пропущен шаг оценки мнений до перформанса, который невозможно возместить иным способом.

Это исследование использовало формат «эмоциональной матрицы» (или «эмоциональной канвы»), предлагая посетителям отметить степень своего эмоционального отклика:

Эмоции / чувства аудитории	
	Всего ответов
Грущу	63
Тронут (трогательно)	58
Вовлечен	43
Вдохновлен	39
Фрустрирован	29
Ощущаю беспомощность	24
Сердит	23
Ощущаю свою валидированность	14
Чувствую свою силу	13
Другое	13
Чувствую безнадежность	7
Нет слов	5

После одного из выступлений данные опроса были проанализированы с помощью системы контент-анализа, которая позволила учитывать комментарии количественно и качественно. Эта система отслеживала частоту ответов (например, выбор эмоции), а также позволяла исследователям кодировать все открытые комментарии в соответствии с их значением, а затем группировать комментарии со схожим значением вместе для анализа.

Несмотря на то, что ответов, полученных исследователями через полгода после проведения перформанса, было не очень много, результаты показали изменения в поведении респондентов на длительной временной дистанции - налаживание связей с близкими, страдающими ментальными заболеваниями, благотворительные взносы и т.д.

Результаты обоих исследований дали художнице понимание и аргументированное знание о том, как ее модель художественного проекта может влиять на аудиторию. Эти данные могут быть использованы в ее новых проектах, а также могут быть интересны потенциальным партнерам, не связанным с искусством. В частности, мнение двух клинических исследователей, участвовавших в исследовании со стороны CUNY (д-р Френкель и Синглтон) обеспечит художнице внимание и одобрение со стороны сообщества психиатров. Наконец, художница может продемонстрировать спонсорам важность таких проектов, как LOW.

### Резюме

Основной ценностью методики является внимательное и глубокое отношение к мнению аудитории/использователей культурных проектов, а также попытка исследовать результаты на длительном промежутке времени.

Эта программа ставит во главу угла именно воздействие культуры на ключевые социальные проблемы – инклюзия, ущемление прав различных социальных групп, экология и проч. - через эмоциональный отклик, за которым должно следовать изменения в области ценностей и, как следствие - поведения.

В основном модель оперирует инструментами опросов и фиксацией фактов гражданской активности, как показателей изменений.

Для использования в российском контексте интересен подход оценки проектов, в который вовлечен сам автор – художник или куратор. Он же участвует в формулировании ожидаемых результатов, которые и являются целью его проекта.

Для российского контекста определенную проблему будет представлять составление перечня эмоциональных показателей и получения откровенного фидбека – в основном, публика не готова искренне делиться собственным мнением, предпочитая средние показатели или комплементарные (трансляция социально ожидаемой реакции на культуру).

## Me-Mind - Музейные события. Измерение влияния на локальный контекст (энвайронмент) с анализом данных

Museum Events - Measuring Impact on local eNvironment with Data analytics

<https://www.memind.eu>

### Цели и масштаб

Me-Mind – проект, созданный в 2021 году в рамках программы Креативная Европа.

Цель проекта Me-Mind – создание методики для проектов в области культуры, позволяющей принимать и корректировать решения, основываясь на данных о социальном воздействии. Главное отличие методики – использование цифровых систем сбора мнений и креативный подход к визуализации данных.

### Участники

Domestic Data Streamers (креативное агентство) <https://domesticstreamers.com>

Эстонский национальный музей <https://www.erm.ee/ru>

Internet Festival (Пизанский Интернет Фестиваль) <https://www.internetfestival.it/en/>

UniPi (Университет Пизы) <https://www.unipi.it>

### Целевая аудитория

Проект создан, в первую очередь, в помощь организаторам культурных проектов, которые испытывают затруднения во проведении оценки влияния культуры по причине незаинтересованности аудитории в оценке культурных событий как влияющих на развитие общества.

С другой стороны, проект адресован непосредственно аудитории культурных проектов с целью прояснения качества и объемов влияния культуры на общество, важности измерения этого влияния и участия в оценке этого влияния каждого.

### Модель



Авторы программы исходили из трех связанных приоритетов, которые позволяют сделать оценку проекта эффективной:

- 1) Четкое понимание миссии, видения и ценностей проекта или организации, поскольку понимание воздействия начинается с вопросов – на что нужно воздействовать и для чего,
- 2) Готовность анализировать организацию изнутри, исследовать, готова ли организация прислушиваться к результатам исследований для корректировки своей деятельности,
- 3) Компетентность в области сбора, анализа и контекстуализации данных.

Инновационным подходом Me-Mind стало использование нестандартных решений в отношении сбора данных. Превращение сухих данных в нарратив, а опроса в художественный проект – способ, который по мнению разработчиков помогает сделать оценку воздействия более человечной и увлекательной, а аргументы более убедительными. Кроме того, авторы программы постарались создать бесшовный опыт участия в исследовании для респондентов - часть исследования проходила в цифровом пространстве, часть - в физическом, переходы были продуманы, чтобы создать естественную динамику.

Авторы Me-Mind предлагают использовать формы арт-инсталляции для сбора данных, поскольку для большинства креативных акторов сбор цифровых данных и аналитика – сложная задача, требующая дополнительных ресурсов и навыков, не имеющая, как кажется, прямого отношения к их основной деятельности. В результате многие организаторы событий ограничиваются формальными анкетами, а стандартные технические отчеты не всегда успешно представляют результаты проекта. Задачей Me-Mind было придумать более образовательный и понятный подход, который на практике показывал, какое значение могут иметь данные.

Что касается областей влияния для исследования, команда Me-Mind первоначально планировала базироваться на системе “взаимосвязанных областей влияния культурного сектора” (макрообластей), предложенного ЮНЕСКО в программе «Культура для развития» (CDIS - Culture for development indicators):

- экономика,
- образование,
- управление,
- социальная партиципация / участие
- гендер
- коммуникация

- наследие

Однако опросы, проведенные авторами программы показали, что в прикладном смысле существенны и другие области, важные для культурных организаций, но не охваченные CDIS. В результате был сформулирован обширный перечень более узких направлений, в которых можно проследить влияние культурных проектов или организаций.

Авторы подчеркивают, что при разработке конкретного исследования нет необходимости использовать весь этот перечень, а важно учитывать локальный контекст, чтобы понять точнее причины тех изменений, которые показывают данные.

Для визуализации данных были использованы подходы, которые позволяют сообщать информацию просто и убедительно:

- Искусство – чтобы создать эмоциональную атмосферу и усилить сообщение,
- Дизайн – чтобы спроектировать эффективный диалог и адаптировать информацию под разные способности людей к восприятию информации,
- Сторителлинг – чтобы превратить сухие данные в понятную и увлекательную для посетителей историю,
- Вовлечение – волонтеры помогали посетителям начать взаимодействие с инсталляцией, объясняли важность исследования.

### Микрокейсы

Me-Mind протестирован для двух форматов: Фестиваль и Музейное событие.

#### Культурный узел

Интернет-фестиваль - масштабное событие, которое проходит ежегодно в г.Пиза (Италия): офлайн в течение 4 дней на 10 разных площадках города и онлайн (в 2020 году, из-за пандемии).

В 2021 году, когда Фестиваль вернулся в офлайн формат, организаторы провели опрос аудитории, который помог получить обратную связь и мнения публики, составить представление о влиянии, которое оказывает Фестиваль. Опрос проводился на 2 языках – английском и итальянском. Всего было получено 550 ответов.

Опрос позволил получить информацию на нескольких уровнях и с разных точек зрения. Тематическая область опроса была основана на макрообластях ЮНЕСКО, но не ограничивалась ими:

- экономическая область;
- образовательная сфера;
- культурные права, культурное разнообразие и культурное развитие;
- культурная ткань города и за его пределами;

- гендерное равенство и чувствительность к проблемам меньшинств;
- область социального участия;
- коммуникационная сфера;
- прочие важные факторы (которые не могут быть отнесены ни к одной из вышеуказанных категорий).

### Механика оценки

Для Фестиваля авторы создали инсталляцию–портал, который работает как «крючок» для посетителей, внимание которых в фестивальном пространстве легко рассеивается и переключается с одной активности на другую.

Инсталляция состояла из 3 элементов: 1) входного «портала», отделяющего зону опроса от остальной площадки Фестиваля, 2) QR-кода для прохождения опроса и набора мини-принтеров, которые распечатывали результаты взаимодействия аудитории с инсталляцией, 3) ряда интерактивных графических панелей с вовлекающими вопросами вокруг темы культуры.

Внутри инсталляции посетители могли ответить на 34 вопроса на разных носителях - цифровых и аналоговых. Вопросы анкеты написаны кратким и простым языком, чтобы быть понятными, не вызывать отторжения и скуку, как происходит в большинстве случаев опросов.

Элементы инсталляции позволяли посетителям сразу наглядно сравнивать свой опыт и мнение с мнением других людей - на графических панелях собирались стикеры с ответами, их объем и расположение показывали общую картину. Принтеры распечатывали информацию об ответах, составляя демографическую картину (портативные принтеры были ранжированы по возрастам). Одна из причин успеха инсталляции, вероятно, и была связана с решением команды объединить физическое и цифровое: если посетитель отвечал на опрос через QR-код на месте, он мог увидеть, что его ответ напечатан и, значит, учтен.

Инсталляция возбуждала любопытство людей, многие интересовались ее художественным смыслом. Волонтеры, находившиеся рядом с инсталляцией, отталкиваясь от интереса посетителей, также задавали вопросы на тему культуры, искусства и развлечений. Каждый посетитель выражал собственное мнение. Для многих оказалось крайне важным, что их мнение ценно для организаторов.

Возможности дальнейшего использования данных:

- Социально-демографическая информация будет использована для лучшего планирования календаря следующего Фестиваля на основе сегментации цели/времени/профиля посетителя.

- Знания, полученные с помощью методов машинного обучения и обработки естественного языка (ключевые слова и контент-анализ), помогут Фестивалю определить темы для своего следующего сезона.
- Результаты анализа настроений и эмоций помогут Фестивалю определить отрицательное, положительное или нейтральное отношение публики, а затем сбалансировать программу или осуществить действия по достижению конкретных целей.

### Выставка Number fascination (Очарование чисел)

Выставка прошла в Эстонском национальном музее, одной из основных ее задач было дать возможность широкой публике проявить свое личное отношение к культуре, цифрам и данным. Посетители становились соавторами контента – отвечали на вопросы, отмечали свое мнение или видение, что немедленно изменяло нарратив экспозиции. Выставка просила своих посетителей критически относиться к своим отношениям с данными и культурой, проходя по различным залам выставки, уделяя особое внимание результатам исследования Me-Mind, которые были представлены в цифровом формате на последнем участке пути.

Выставка наполнена разными способами визуализации мнений - цифровыми и аналоговыми, и это позволило посетителям в реальном времени представлять себе и среднее мнение аудитории и место своего собственного мнения.

Создавая эмоционально насыщенный дизайн визуализации данных, организаторы могли узнать, как участники относятся к определенным темам или воспринимают их за счет более или менее активного участия.



Вопросы, которые поднимала выставка: Как мы считаем и измеряем мир вокруг нас с XVI века? Как наша культура и повседневная жизнь связаны с измерением? Что данные,

которые мы генерируем, говорят о нас? В чем ценность открытых данных и социальных сетей? Как ценности и восприятие посетителей могут быть преобразованы в данные? Как данные позволяют лучше понять мир (и людей в нем)?

Например, раздел выставки “Счет” приглашал посетителей задуматься о том, отслеживаем ли мы и собираем ли мы данные о правильных вещах для правильных целей. В этом контексте были показаны три визуализации, основанных на существующих данных из Эстонии: количество стартапов, энергетическая независимость и количество лесов и зеленых насаждений. Визуализации контрастировали с инсталляцией, которая предлагала публике придумать новые формы измерения данных.

По завершении выставки был создан ее цифровой аналог, который представил контент экспозиции и собранные от посетителей данные. Результаты опросов были визуализированы в диаграммах и других графических форматах, ими могут воспользоваться и внешние исследователи.

### Резюме

Программа предлагает решение одной из самых больших проблем, с которой сталкиваются организаторы культурных событий в области сбора фидбека от аудитории, - демотивированность публики в заполнении отзывов и опросов, отсутствие понимания важности оценки культурного следа, отсутствие отношения к культуре как профессиональному полю. В целом для многих организаторов культурных событий и в России вопрос об общественной пользе культуры до сих пор остается спорным и нередко приводит к агрессивной реакции.

Превращение анкеты в инсталляцию и геймификация опыта размышления о пользе культуры через формат интерактивной выставки – могут помочь изменить отношение к культуре не только публики, но и в профессиональной среде организаторов событий. Также следует учитывать опыт совмещения цифрового и аналогового способа сбора информации, а также вовлечения аудитории - не только на уровне геймификации опросов, но вовлечения в саму идею исследования воздействия культуры для осознанного проявления своей позиции.