

Весна Ђукић

Улога сјраије и повезивања културне и образовне полиике за дигитално доба¹

378.147:[7.038.53:004.92(497.11)

316.74:37(497.11)

DOI [10.18485/fdu_dhkum.2021.ch2](https://doi.org/10.18485/fdu_dhkum.2021.ch2)

Увод

Дигитално окружење структурно мења државу и друштво, па је неопходно размишљати о променама које доноси у креирању културне политике у Србији, као и о стратегијама и инструментима путем којих би се тим променама могло ефективно и ефикасно управљати. Промену унутар „породице доносилаца одлука“ прате активнија повезивања културног система са другим системима због чега се оне у овом раду посматрају кроз стратегије повезивања културне и образовне политике које на основу стечених знања и способности критичког промишљања социо-економског и политичког контекста омогућавају уметницима и стручњацима у култури да креирају дигиталне платформе и културне и уметничке програме и пројекте у Србији. Стога, емпиријско истраживање за потребе овог рада обухвата студијске програме дигиталне продукције и мултимедијалних уметности високошколских установа у Србији. За анализу су коришћени подаци о студијским програмима основних, мастер и докторских студија на различитим, приватним и јавним универзитетима акредитовани у пољу уметности у

1 Рад је настао као резултат финансирања научноистраживачке делатности ФДУ, према уговору са Министарством просвете, науке и технолошког развоја.

периоду од 2013–2021. године. Циљ истраживања је да се види на које области уметности глобални трендови дигитализације највише утичу и како они повезују културну и образовну политику у Србији, уз пуну свест о томе да је ово повезивање културе и образовања само сегмент неопходне међуресорне сарадње културне политике и других јавних политика.

Техничке и технолошке промене дигиталног доба радикално мењају јавну управу, па и културни систем. Нови програми и пројекти као културно-образовна платформа *Е музеј*², национална платформа *Србија ствара*³ као део глобалне мреже *b.creative*, електронска база података културе Србије *Е култура*⁴, нови студијски програми дигиталне уметности и мултимедија на универзитетима у Србији и сл. повезују културне, образовне, научне, привредне, туристичке и медијске политике јаче него икад, и то све захваљујући дигиталним медијима. Уз то, утицај дигитализације на ширење културних и креативних индустрија – заједно са културним и креативним туризмом, ставља културу у фокус економских послова у којима је либерални капитализам доминантан принцип.

Међутим, један број уметника се снажно супротставља тим трендовима, плашећи се да ће се држава повићи из финансирања непрофитних културних и уметничких активности (Михаљинац, Ђорђевић, 2018). Заправо, супротно, профитно оријентисане делатности омогућавају веће буџетске приходе, а самим тим и веће буџетске расходе за културу. Ова стратешке конфузије и дилеме у вези са развојем културне и креативне индустрије у Србији такође су повезане са значењем уметности и културе. Ново схватање културе као развојне димензије друштва у односу на доминантно постојеће разумевање културе као вредности по себи, током прве деценије транзиције у Србији отворило је у теорији и пракси културне политике

2 Представљен Е музеј, 2. април 2021. https://www.rtv.rs/sr_ci/drustvo/predstavljen-e-muzej_1224957.html

3 Србија ствара <https://www.serbiacreates.rs/>

4 Е-култура https://www.rtv.rs/sr_ci/drustvo/predstavljen-e-muzej_1224957.html

читава низ стратешких дилема (Matarasso, Landry, 2003). Већина је повезана са питањем да ли макроекономска политика разуме своју улогу у културном и уметничком развоју, посебно у контексту креативног прекарјата као негативној последици либерализације тржишта културе и других сродних тржишта (културне и креативне индустрије, туризам и сл), али и обрнуто: да ли је културна политика свесна своје улоге у економском развоју и шта предузима да спречи негативне појаве и подстакне развојну димензију културе и уметности која генерише нова занимања, нова радна места и нове буџетске приходе, а са њима и веће инвестиције у културну инфраструктуру у Србији?

Коначно, треће питање се односи на улогу образовања, уметничких и научних истраживања. Веће потребе за образовањем у области мултимедијалних уметности, информатике и комуникационих наука, културног предузетништва, управљања медијима и дигиталне уметничке продукције доводе до нових односа између културне, образовне и научне политике. То даље доводи до значајнијег броја научних и развојних истраживања у овим интердисциплинарним, мултидисциплинарним и трансдисциплинарним областима природно – математичких, техничко – технолошких и друштвено – хуманистичких наука, као и у области уметности.

Како одговори на већину наведених питања пре свега зависе од образовне политике за дигитално доба, емпиријско истраживање за потребе овог рада обухвата студијске програме дигиталне продукције и мултимедијалних уметности високошколских установа у Србији.

Глобални трендови дигиталне уметности у образовном систему Србије

Основне академске студије Дигиталне уметности на Факултету за медије и комуникације, Универзитета Сингидунум у Београду, започеле су 2013. године. За ове студије можемо рећи да припадају релативно новом тренду глобалног изучавања

дигиталне технике и технологије примењене у две уметничке области: драмске и аудиовизуелне уметности и примењене уметности и дизајна, што ове студије сврстава у интердисциплинарни студијски програм. Ова новина у уметничком образовању је доказала своју оправданост и сврсисходност у високом уметничком образовању у Србији. Повезивањем уметности, дизајна, хуманистике и нових технологија, Департман за дигиталне уметности негује јединствен трансдисциплинарни образовни приступ, који студенте основних и мастер студија припрема за успешан и посвећен стваралачки рад у областима визуелних комуникација, филма, фотографије и дизајна звука.⁵ По завршетку студијског програма студенти су упознати са принципима функционисања дигиталних медија, њиховим развојем и културним формама у локалним, регионалним, националним, интернационалним и глобалним контекстима и разумеју културне праксе у дигиталном окружењу. На крају студија сваки студент има свој лични портфолио из којег се даје увид у рад студента и његове креативне и уметничке амбиције.

Циљ студијских програма основних академских студија Дигиталне продукције Факултета за дигиталну продукцију Универзитета Едуконс⁶ укључује постизање компетенција и академских вештина у коришћењу савремених технологија у области примењених уметности, а везано за медијске производе. Студијски програм Дигиталне продукције припрема студенте за професију примењеног уметника у дигиталној продукцији за креативног директора, арт директора, стручњака за израду компјутерских анимација, веб платформи, а такође и за припремање онлајн кампања помоћу којих ће савремени примењени уметник моћи да кореспондира и са пословним светом

5 Дигиталне уметности, Факултет за медије и комуникације, Универзитет Сингидунум <https://fmk.singidunum.ac.rs/department/digitalne-umetnosti/>

6 Дигитална продукција, Факултет за дигиталну продукцију, Универзитет Едуконс <https://educons.edu.rs/fakulteti/digitalna-produkcija-studentski-radovi/digitalna-produkcija-studijски-programi/>

путем оглашавања, израде банера и разних других темплејтова-шаблона, и да свеукупно комуницира са аспекта интернет маркетинга, а такође и ауторских права унутар савремених дигиталних продукција. Такође се студенти оспособљавају на данас актуелну област виртуелне реалности (VR), путем које ће моћи да раде визуализације и симулације различитих уметничких производа, научних и привредних симулација, забаве и других процеса. Такође се студенти оспособљавају и за потребе израде видео игара и комерцијалне и примењене визуализације путем анимације. Студијски програм дигиталне продукције има за циљ образовање у седам основних грана, базираних на потребама савремених примењених уметности и привреде. То су: различити типови примењеног програмирања, анимација, виртуелна реалност, звук, филмска и ТВ продукција и постпродукција, штампани и електронски медији (веб и друштвене мреже), дигитална фотографија, видео и филм и дигитална уметност. Својим знањем и вештинама студенти обогаћују и испуњавају захтеве тржишта рада и доприносе бржем развоју и равноправном праћењу светских трендова и увођењу нових знања у квалификационом оквиру за који су оспособљени.

Студијски програм мастер студија Дигиталне продукције припрема студенте за професију мастер примењеног уметника у дигиталној продукцији за креативног директора, арт директора, стручњака за израду компјутерских анимација, веб платформи, а такође и за припремање онлајн кампања помоћу којих ће савремени примењени уметник моћи да кореспондира и са пословним светом путем оглашавања, израде банера и разних других темплејтова-шаблона, и да свеукупно комуницира са аспекта интернет маркетинга, а такође и ауторских права унутар савремених дигиталних продукција. Такође се студенти оспособљавају на данас актуелну област виртуелне реалности (VR), путем које ће моћи да раде визуализације и симулације различитих уметничких производа, научних и привредних симулација, забаве и других процеса. Осим тога, мастер студијски програм има за сврху и оспособљавање студената за истраживачки рад. Интегришући горе наведене аспекте Мастер

примењени уметник продубљује и проширује знање у области дигиталне продукције и бива спреман за професионалне одговорности које му савремено дигитализовано друштво намеће.

Циљ докторских студија Дигиталне продукције укључује постизање компетенција и највиших академских вештина у коришћењу савремених технологија у области примењених уметности, а у вези са дигиталним производима. Студијски програм докторских студија примењене уметности – дигиталне продукције има за циљ образовање у домену интерактивних медија, дигиталне фабрикације, техника и метода симулација у виртуелној реалности, драматургији и продукцији дигиталних аудио-визуелних уметности, пројектовању мобилних апликација, глобалног маркетинга и др. Савладавањем студијског програма Дигитална продукција докторанд стиче специфичне компетенције које резултирају оригиналним уметничким стваралаштвом, а самим тим доприносе и културно-друштвеном животу. Свршени докторанд примењује напредне и специјализоване вештине и технике потребне за решавање кључних проблема у истраживању и за проширивање и редефинисање постојећег знања у области дигиталне продукције; примењује вештине комуникације за објашњавање и критику теорија, методологија и закључака, као и представљање резултата уметничког истраживања у односу на међународне стандарде. Такође, свршени докторанд са стеченим нивоом квалификације располаже способностима и ставовима да самостално вреднује савремене резултате и достигнућа у циљу унапређења постојећих и стварања нових модела, концепата, идеја и теорија; испољава иновативност, научни и уметнички интегритет и преданост развоју нових идеја и процеса, кроз принцип самовредновања свога рада и достигнућа; дизајнира, анализира и имплементира истраживања која чине значајан и оригинални допринос општем знању и професионалној пракси; управља интердисциплинарним и мултидисциплинарним пројектима а способан је и да самостално покрене националну и интернационалну сарадњу у науци и уметности.

Мултимедијални дизајн је студијски програм основних академских студија Рачунарског факултета Универзитета

Унион⁷ у домену аудиовизуелних уметности акредитован 2016. године. Реч је о интердисциплинарном програму који обједињује знања из области сликарства, графичког дизајна, типографије, фотографије, анимације, интерактивних рачунарских медија, дизајна звука, дизајна ентеријера, теорије уметности и рачунарства. На овом програму, синтагма „мултимедијални дизајн“ означава све рачунарске праксе пројектовања за графичку производњу, као и праксе креирања мултимедија у чијим су основама звук, дигитална фотографија, типографија, илустрација и анимација. Према томе, студенти се оспособљавају за интердисциплинарно бављење обликовањем и мултимедијом, те за критичко расуђивање о феноменима савременог дизајна. Посебан акценат је на учењу стандарда снимања и обраде звука. Овако оријентисан студијски програм рачуна на – код корисника дизајна – потенцијално истовремен доживљај разнородних и кумулативних садржаја. Студенти уче да управљају софтверима за производњу векторске и растерске графике, за дизајн мултимедија, за 3Д и 2Д анимацију и за монтажу и обраду видеа. Уче основе архитектонског пројектовања и дизајна ентеријера, типографске стандарде, стандарде снимања, обраде и миксовања звука, али и историју филма и стандарде писања сценарија. Посебно, студенти се оспособљавају за критику намене, тј. за расправу контекста употребе дизајна.

Настава на мастер академским студијама Мултимедијални дизајн даје могућност студентима да уче о специјализованим областима анимације, графичког обликовања и обликовања мултимедија. Одабраним категоријама дизајна студенти напослетку представљају тезе релевантне за завршни рад – којим квалитативно употпуњују скуп начина употребе рачунарске графике и софтверски (ре)продукованог звука. Студенти докторских академских студија Мултимедијални дизајн⁸ акредитованог 2021. године оспособљени су за интердисциплинарно

7 Мултимедијални дизајн, Рачунарски факултет, Универзитет Унион <http://dizajn.raf.edu.rs/o-programu>

8 Докторске студије Мултимедијални дизајн <https://raf.edu.rs/en/studies-eng/doctoral-studies/multimedia-design>

бављење мултимедијалним дизајном и критичко размишљање о феноменима савременог дизајна и уметности. Овај студијски програм омогућава стицање одговарајуће ИТ стручности као услов за побољшање и креативно размишљање у контексту софтверски одређене производње. Студенти креирају мултимедију која је обликована начином на који се користи, а способни су да пројектују ситуације понашања и перцептивне перформансе у виртуелном простору. Циљеви програма су:

- допуњавање квалитета докторских академских студија дизајна у Републици Србији;
- омогућавање студентима да разумеју, опишу и објасне граничне вредности, развојне линије и поља пресека мултимедијалних подручја;
- допуњавање квалитета дизајна и уметничких ефеката у Републици Србији.

Студијски програм Дизајн видео-игара акредитован је 2017. године у оквиру Академије уметности Нови Сад, Департамента драмских уметности, Катедре за аудиовизуелне медије.⁹ Први је акредитовани програм у региону Западног Балкана, чија је првенствена сврха припремање академских стручњака за одговорно и креативно бављење праксом у оквиру дизајна видео-игара. Након завршених студија студент стиче академски назив Дипломирани уметник дигиталних медија. Исходи студирања подразумевају разумевање фундаменталних принципа дизајна видео-игара и умеће примене стручно уметничких и техничких вештина: креирање прототипова, вођење дизајнерске документације, 2D и 3D анимација и моделовање, дизајн концепта, наратива, нивоа и карактера. Разумеће механику и правила игре и њихову улогу у креирању специфичног играчког доживљаја, развиће умеће да примењују техничка и програмерска знања адекватна пословима које обављају, како би познавањем техничких могућности и ограничења били оспособљени за развој игара за различите играчке платформе.

⁹ Дизајн видео игара, Академија уметности, Универзитет у Новом Саду <https://akademija.uns.ac.rs/dizajn-video-igara/>

ме и тржишта. Такође ће стећи вештине и знања потребна да концептуализују, направе и тестирају видео-игре, те да споје механичке, просторне, наративне и визуелне аспекте и интегришу их у коначни производ. Студенти се, притом, оспособљавају за ефикасан тимски рад са различитим профилима стручњака ангажованим у производњи – осталим дизајнерима, уметницима и програмерима. Заједничким радом на пројектима развиће практично разумевање свих аспеката производног процеса и стећи вештине тимског рада, комуникације, презентације и критичке анализе. Након завршетка ових студија биће оспособљени за идентификовање и планирање личних циљева професионалног развоја, као и евалуацију могућности будућег запослења. Биће оспособљени да направе портфолио са којим ће приказати лични развој и способност за продуковање видео-игара или њихових компоненти, као и да дизајнирају, продуцирају и дистрибуирају сопствене игре, те оснују сопствени студио. Моћи ће да допринесу на креативном и професионалном нивоу унутар интердисциплинарних тимова из области струке, и да раде на позицијама: дизајнера видео-игара, креативног директора, сценаристе, дизајнера нивоа, система и интерфејса, техничког дизајнера, уметника концепта, 3D моделара и тестера игре. Студенти ће овладати како општим академским знањима и вештинама, тако уметничким и техничко-технолошким аспектима подразумеваним за рад у областима дизајна и продукције видео-игара, али и за рад у другим сродним гранама креативних индустрија. Стећи ће и теоријска знања о методама критичке анализе видео-игара, њиховим културним и друштвеним значењима и упознаће се са историјским развојем овог медија, како би разумели место дизајна видео-игара у оквиру ширег културног контекста, али и специфичног контекста Студија видео-игара. Овако образовани студенти могу компетентно својим даљим самосталним радом да узму учешће и у раду институција из области културе и медија.

Академија уметности у Новом Саду је током 2015. и 2016. године била носилац пројекта „Анализа индустрије видео-игара у Србији: ка новим звањима и образовним профилима“, који

је финансирао тадашњи Покрајински секретаријат за науку и технолошки развој. У оквиру пројекта је спроведено емпиријско истраживање образовних квалификација запослених у овој индустрији у Новом Саду, Београду и Нишу. Друга фаза пројекта је подразумевала организацију конференције GEDU (Game Development and Education), на Универзитету у Новом Саду, на којој су учествовали представници индустрије видео-игара и универзитета. Резултати и закључци истраживања и конференције су показали да постоји велика потреба за профилисањем и постојањем високообразованог стручног кадра за рад у индустрији видео-игара, који ће стеченим компетенцијама обезбедити реализацију и развој производних процеса.

Мастер академске студије Дигитална трансформација медија и културе Факултета драмских уметности, Универзитета уметности у Београду,¹⁰ акредитоване су 2020. године са циљем да допринесу развоју компетенција младих стручњака у области медија и медијске политике у дигиталном окружењу. За стицање дипломе мастер менаџер – култура и медији Мисија ОЕБС-а у Србији обезбедила је две стипендије у висини пуне школарине за студенте и студенткиње прве генерације овог студијског програма.¹¹

Дискусија и закључак

Претходна анализа студијских програма дигиталне и мултимедијалне уметности на универзитетима: Сингидунум, Едуконс, Унион, Универзитету у Новом Саду и Универзитету уметности у Београду, показала је да су нови трендови глобалног изучавања дигиталне технике и технологије у Србији

10 Дигитална трансформација културе и медија, Факултет драмских уметности, Универзитет уметности у Београду <https://fdu.bg.ac.rs/sr/studije/master-studije/digitalna-transformacija-medija-i-kulture>

11 Стипендије <https://fdu.bg.ac.rs/sr/vesti/2020/09/stipendije-na-master-studijском-programu-digitalna-transformacija-medija-i-kulture-misiija-oebs-a-u-srbiji>

почели да се развијају 2013. године и то претежно примењени у две уметничке области: драмске и аудиовизуелне уметности и примењене уметности и дизајн.

Ово је посебно значајно будући да сама природа циљева културне политике захтева да се она води на међуресорном нивоу, пошто култура повезује бројне области (медији, образовање, привреда, туризам, становање, наука, комуникације, саобраћај, заштита животне средине, итд.). „Да би постала значајан део општег развоја, култура не сме да остане затворена унутар једног ресора, већ мора дословно да продире у све области људске активности. Оваква сарадња је и до сада фактички постојала, али нису били успостављени њени институционализовани облици, нити је она била правно формулисана и формализована, тако да би то морало бити један од стратешких приоритета културне политике у Србији“ (Ђукић, 2010: 357, 358; Пешикан, Ђукић 2011:112). Десет година након, мандатарка Владе Србије и досадашња премијерка Ана Брнабић најавила је већа улагања у културу и креативно стваралаштво, помињући посебно потребу развоја уметничког образовања младих, унапређења инфраструктуре у култури и решавања проблема статуса самосталних и слободних уметника: „Не можете имати друштво засновано на иновацијама ако не улажете много више у културу под један и онда у креативно стваралаштво“, рекла је 28. октобра 2020. Ана Брнабић, представљајући експозе Владе у Скупштини Србије.¹²

Будући да је већина наведених образовних програма високошколских установа усмерена на културну индустрију и културно предузетништво, као нпр. рачунарске праксе пројектовања за графичку производњу, односно индустрију видео игара, анализа је показала да се у проучавању глобалних трендова дигитализације у култури и уметности морају разликовати образовни програми за потребе културне и креативне индустрије индустријског типа од програма за потребе креативне индустрије неиндустријског типа (Микић, 2012). Прва, која је

12 Seecult (2020), Нови стари приоритети Владе <http://www.seecult.org/vest/novi-stari-prioriteti-vlade-srbije-u-kulturi>

као глобални тренд обележила 20. век, наставља да се развија и данас и то коришћењем уметности у функцији економског раста и развоја друштва. У смислу практичне политике она се може повезати са стратешким документом Европске Уније *Евројска ајенда за културу у глобализујућем свету* који је усвојен 2007. године¹³. У њему је дугорочни развој културе заснован на три принципа, од којих први директно повезује културу са социо-економским развојем и постизањем циљева ЕУ указујући да културни и креативни сектори подстичу иновације у другим секторима привреде. Да би се неговала и проширила улога културе као средства за креативност, стварање друштвене и технолошке иновације, Европска агенда за културу поставила је три специфична циља који се односе на међуресорна подручја. Први циљ се фокусира на улогу неформалног и формалног образовања које у значајној мери може доприносити промовисању креативности, културе и уметности у образовању, као нпр. кроз учење језика и књижевности, историје и сл. Други циљ указује на значај развоја људских ресурса у култури што пре свега подразумева образовне програме високошколских установа, али укључује и обуку за руководеће надлежности, предузетништво и познавање европске димензије тржишних активности.

У теоријском смислу, на овај сегмент културних и креативних индустрија се односи Франфуртска критичка теорија Адорна и Хоркхајмера, али и новије теорије раста (growth) и одраста (degrowth). Према Хоркхајмеру и Адорну, стандардизација – као основни принцип културних индустрија који подразумева да се оригинал уметничког дела у недоглед репродукује како би се остварио што већи профит, неизоставно води хомогенизацији културе, односно униформности и кризи аутентичности (Хоркхајмер, Адорно, 1989). И поред тога што

13 European agenda for culture in a globalising world, Communication from the Commission to the European Parliament, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions of 10 May 2007 [[COM\(2007\) 242](#) final – Not published in the Official Journal].

културна и креативна индустрија у значајној мери доприносе развоју публице, због примарне оријентације на стварање профита, у оквиру савремених теорија одрживог развоја формира се школа критичког мишљења која претерано наглашавање економског стуба посматра као претњу културној одрживости. Ово зато што „у пракси долази до ефеката који су потпуно супротни идеји одрживости будући да, угрожавајући еколошке и културне вредности друштва, погодују искључиво економском стубу“ (Кочовић де Санто, 2020).

С друге стране, видели смо да и сами студијски програми дигиталних и мултимедијалних уметности код студената и будућих уметника и стручњака подстичу критичко размишљање о феноменима савременог дизајна и уметности, што представља својеврстан одговор на изазове дигитализације и индустријализације културе и уметности. Такође, образовање подстиче и научна истраживања „која проучавају уметничке, културне и медијске праксе у контексту сложених процеса Четврте индустријске револуције (4ИР). Ова револуција, као до сада невиђена фузија технологија, која брише границе између физичке, дигиталне и биолошке сфере, у великој мери мења културне праксе и тражи да се оне истражују интердисциплинарно“¹⁴. С тим циљем, а поводом обележавања 30 година од оснивања Института за позориште, филм, радио и телевизију на Факултету драмских уметности у Београду, организована је међународна конференција *Нови хоризонти културе, уметности и медија у дигиталном окружењу*, која је одржана септембра 2019. године у Задужбини Илије. М. Коларца и на Факултету драмских уметности у Београду.

У области дигиталне уметности, а посебно видео-игара, такође се проучава и контекст појављивања видео-игара у друштву и култури, формалне структуре игре, наратолошке аспекте, естетско и психолошко дејство на играча, политику идентитета, образовне, терапеутске, уметничке или пропагандне сврхе. Прва национална конференција „Студије видео-игара:

14 Најава конференције <https://newhorizonsconference.com/povod-tema/?lang=sr>

нова интердисциплинарна научна област“, одржаће се децембра 2021. године на Академији уметности у Новом Саду, две деценије након прве конференције Студија игара у Копенхагену где постоје мастер и докторске студије у овој области.¹⁵

У том смислу би се на крају овог истраживања могло закључити да уравнотежење културне политике треба да помири две антагонизоване гране културних и креативних индустрија: профитно оријентисане дигиталне уметности индустријског типа и непрофитно оријентисане уметности неиндустријског типа. Ову неодрживу дихотомију генерише дефиниција уметности уско схваћене као „оригинал“ и „вредност по себи“ а не као вредност за друштво, која у значајној мери доприноси развоју публице, као и укупном социоекономском развоју друштва кроз запошљавање, отварање нових радних места и инвестиције у културну инфраструктуру. Да је подела неодржива говоре и стратешки приоритети Владе РС и Министарства културе и информисања до 2025. године међу којима су: економска димензија културе, дигитализација, развој културног туризма и унапређење положаја самосталних уметника, културних радника и струковних удружења уметника.¹⁶

И коначно, колико је уравнотежење неопходно подсећа нас и глобална пандемија вируса *Ковид 19* која је отворила мноштво могућности коришћења дигиталних медија и дигиталних уметности, како за потребе извођења онлајн наставе, тако и као супституција за ограничења кретања и посете културних и уметничких програма уживо.

15 Сретеновић, М. (2021). Како видео игре помажу лекарима, *Полиџика* <https://www.politika.rs/scc/clanak/477117/Kako-video-igre-pomazu-lekarima>

16 Влада Републике Србије, Стратешки приоритети развоја културе до 2025., <https://www.srbija.gov.rs/vest/513255/definisani-strateski-prioriteti-razvoja-kulture-do-2025-godine.php>

Литература

- Ђукић, В. (2010). *Држава и култура, сугује савремене културне пилике*, Београд: Факултет драмских уметности.
- Ђукић, В. (2012). Утицај културне политике на развој креативне економије и тржишта рада у Србији, *Култура и друшвени развој*, Београд: Мегатренд, стр. 11–25.
- Кочовић Де Санто, М. (2020). Раст и одраст: Економски стуб као претња културној и еколошкој одрживости јавних и заједничких добара (комонса), *Зборник радова Факултета драмских уметности*, бр. 37, Београд: Факултет драмских уметности, стр. 125–141.
- Matarasso, F., Landry, Ch. (2003). *Uvavnoteženje delovanja: 21 strateška dilema u kulturnoj politici*, Beograd: Balkankult.
- Mikić, H. (2012). Preduzetništvo, kreativne industrije i ekonomski razvoj, *Kreativna Srbija, novi pravac razvoja*, urednik dr Gojko Rikalović, Beograd: „Anonymous said:“, str. 15–29.
- Михалинац, Н., Ђорђевић, М. (2018). Од чувања јавног интереса до развоја предузетништва, *Култура*, бр. 160, ур. Весна Ђукић, Београд: Завод за проучавање културног развитака, стр. 218–233.
- Pešikan, A., Đukić, V. (2011). Obrazovanje i kultura: kako ka efikasnoj međuresornoj saradnji?, tematski zbornik radova sa 28. Međunarodnog naučnog skupa „Tehnologija, kultura i razvoj“, Palić, 29. avgust – 1. septembar 2011, tema konferencije: *Strukturni i kulturni problemi razvoja zasnovanog na znanju*, Udruženje tehnologija i društvo, Ekonomski fakultet Subotica, Institut Mihajlo Pupin – Centar za istraživanje razvoja nauke i tehnologije, str. 110–123.
- Horkhajmer, M., & Adorno, T. V. (1989). *Dijalektika prosvjetiteljstva (Filozofijski fragmenti)*. Sarajevo: Svjetlost.

Vesna Đukić

Faculty of Dramatic Arts, University of Arts in Belgrade,
Serbia

***THE IMPORTANCE OF THE STRATEGY OF
CONNECTING CULTURAL AND EDUCATIONAL
POLICY FOR THE DIGITAL AGE***

Digital environment is structurally changing a state and a society. The change within the “family of decision makers” is followed by more active connections of a cultural system with other systems, which is largely helped by the new horizons of digitalization. This technical and technological change is not only limiting the role of the state bureaucracy and radically reforming public administration, but also cultural system (serbia creates, e-museums, e-culture, digitalization of cultural heritage, virtual walking tours, multimedia 3D and 4D animations etc.), which connects cultural, technological, educational, scientific and media policies stronger than ever, thanks to the digital media.

Relevant question here is if economic policy understands its role in cultural and artistic development, but also vice versa: is cultural policy aware of its role in economic development? Larger needs for education in the field of multimedia arts, informatics and communication sciences, cultural entrepreneurship, media management and digital arts production, bring to the new relations between cultural, educational and scientific policies. That further leads to the more significant number of scientific and developmental researches in these inter-disciplinary and transdisciplinary fields of technical – technological and social and humanities sciences as well as in the field of arts.

In this paper, changes are observed through strategies of connecting cultural and educational policy, which, based on acquired knowledge and ability to critically reflect on socio-economic and political context, enable artists and cultural experts to create digital platforms and cultural and artistic programs and projects in Serbia.

Keywords: strategy of connection, cultural policy, educational policy, changes, digital age