

Социокультурное проектирование

Валиуллина Зайнаб Рахимьяновна –

кандидат философских наук, доцент

кафедры этики, культурологии и связей с

общественностью факультета философии и

социологии

unesco73@mail.ru

8-965-65-61-471 – моб. тел.

Перечень тем для практической работы

1. Проекты в области театрального искусства
2. Проекты в сфере музейной деятельности
3. Проекты в библиотеках
4. Проекты в выставочных центрах и галереях
5. Проекты в парках
6. Проекты в музыкальных школах и школах искусств

Технология разработки проектов

Разработать проект по следующей структуре:

1. Аудитория проекта (т.е. характеристика проблем целевой группы и лиц, непосредственно получающих пользу от проекта)
2. Цели и задачи проекта
3. Содержание проекта (направления деятельности, содержание деятельности)
4. Организация-исполнитель (или форма реализации проекта)
5. Планируемые результаты и критерии эффективности

Перечень вопросов для самостоятельной работы:

1. Социально-культурная деятельность как объект проектирования.
2. Понятие социокультурного проектирования: сущность, объект, цели, задачи, приоритетные области.
3. Понятие о социально-культурном проекте и программе.
4. Технологические и содержательные элементы проектирования: проблематизация, целеполагание, инструментализация, развертывающаяся система действий.
5. Классификация социально-культурных проектов по признакам масштабности, содержанию и целям деятельности.
6. Сущность и возможности проблемно-целевого анализа социокультурной ситуации.
7. Социально-культурные проблемы и задачи проектирования.
8. Понятие об аудитории социально-культурного проекта.
9. Критерии сегментирования аудитории проектов.
10. Механизм формирования аудитории проекта.
11. Алгоритм разработки социально-культурного проекта.
12. Определение цели проекта как результат анализа проблемной ситуации.
13. Задачи проектной деятельности. Конструирование задач проекта.
14. Формирование ресурсной базы проекта.
15. Технология разработки идеи социально-культурного проекта. Выбор формы реализации проекта.
16. SWOT-анализ социально-культурного проекта. Препятствия и риски при реализации проекта.
17. Содержание и технология этапов разработки социально-культурного проекта
18. Этапы реализации проекта. Система действий, направленных на воплощение в жизнь идеи проекта.
19. Разработка рекламной кампании проекта.
20. Медиа-план продвижения проекта.
22. Источники финансирования социально-культурных проектов. Условия получения средств, необходимых для реализации проекта.
23. Бюджет как источник финансирования социально-культурных проектов.
24. Технология работы со спонсорами. Разработка спонсорского пакета.
25. Внебюджетные источники финансирования. Условия получения средств из внебюджетных источников. Фонды как источник финансирования.
26. Понятие эффективности социально-культурного проекта. Количественные и качественные показатели.
27. Отчет по проекту как осуществление «обратной связи», ориентированной на поддержку и развитие проекта
28. Взаимосвязь и взаимообусловленность культурной политики и социокультурного проектирования в Республике Башкортостан.
29. Проектная деятельность как практика партнерства государственного, частного и некоммерческих секторов.
30. Основные проекты, реализованные на площадках учреждений культуры города Уфы или РБ в 2015-2020 гг.

Тема: Теоретические основы социокультурного проек

1. Основные понятия СКП

2. Типы проектов

3. Принципы, методы подходы СКП

Термин «проектирование» (от лат. projectus – брошенный вперед) в самом общем смысле означает процесс создания прототипа, прообраза предполагаемого объекта, специфическую деятельность, результатом которой является определение возможных вариантов развития новых процессов и явлений.

Близкими к нему по сути являются понятия планирования, прогнозирования, моделирования, конструирования и предвидения, однако чаще всего планирование, прогнозирование и моделирование признаются частью проектной работы.

На соотношение социального и социокультурного проектирования также существуют разные точки зрения: одни авторы признают последнее результатом синтеза социального и культурного проектирования, как некое новое образование, имеющее свою специфику; другие считают, что социокультурное проектирование – это проектирование, осуществляемое в сфере культуры и социальной жизни, и соответственно, не синтез, а составляющая часть социального проектирования¹.

• *Социокультурное проектирование* определяется как специфическая технология, представляющая собой конструктивную, творческую деятельность, сущность которой заключается в анализе проблем и выявлении причин их возникновения, выработке целей и задач, характеризующих желаемое состояние объекта (или сферы проектной деятельности), разработке путей и средств достижения поставленных целей (А. П. Марков, Г. М. Бирженюк) – узкое понятие¹⁸;

• *Социокультурное проектирование* – управление изменениями объекта проектной деятельности или управление изменениями системы, внутри которой происходит реализация проекта¹⁹ (С. Э. Зуев) – широкое понятие.

Основными результатами проектной деятельности в любой сфере признаются проект и программа.

Программа – это развернутый документ, прорабатывающий в масштабах конкретной территории (района, города, региона, федерации) всю совокупность условий, необходимых для оптимизации культурной жизни (то есть процессов создания, сохранения, трансляции и развития культурных ценностей, норм, традиций, технологий) и включающий в себя, помимо анализа социокультурной ситуации и обоснования приоритетов культурного развития, функционально-содержательные модели учреждений и организационно-управленческих структур, а также материально-техническое, организационное, кадровое и информационное обеспечение реализации намеченных в рамках программы мероприятий, акций, идей, инициатив²⁶.

В социальной сфере *проект* – это сконструированное инициатором проекта *социальное нововведение*, целью которого является создание, модернизация или поддержание в изменившейся среде материальной или духовной ценности, которое имеет пространственно-временные и ресурсные границы и воздействие которого на людей признается положительным по своему социальному значению²⁷.

Социокультурный проект признается средством сохранения или воссоздания социальных явлений и культурных феноменов, соответствующих (количественно, качественно, содержательно) сложившимся нормам²⁸.

По своей сути социокультурное проектирование направлено на развитие деятельности людей в сфере, объединяющей деятельность социальную и культурную.

Социально-культурная деятельность – это деятельность социального субъекта, сущность и содержание которой составляют процессы создания, сохранения, трансляции, освоения и развития традиций, ценностей и норм культуры – художественной, исторической, духовно-нравственной, экологической, политической и т. д.³⁰

Социальная деятельность – это целеориентированная активность, содержание которой задано социальной ролью индивида. *Культурная деятельность* – это активность смысловая и ценностно-ориентированная³¹.

Большинство современных людей не живет изолированно, постоянно осуществляя взаимодействие с другими людьми, вступая почти непрерывно в процессы социального взаимодействия, поэтому важными понятиями социокультурного проектирования являются социум и культура.

Социум (от лат. socium – общее) – большая устойчивая социальная общность, характеризующаяся единством условий жизнедеятельности людей в каких-то существенных отношениях и вследствие этого общностью культуры; высшая форма социума – общество как целостная социальная система.

Определений культуры существует много, больше нескольких десятков, в зависимости от точки зрения и подходов разных авторов. В социокультурном проектировании *культура* понимается как специфический способ организации и развития человеческой жизнедеятельности, представленный в продуктах материального и духовного производства, в системе социальных норм и учреждений, в духовных ценностях, в совокупности отношений людей к природе, между собой и к самим себе.

А. П. Марков и Г. М. Бирженюк выделяют три уровня культуры:

1. Процессный – деятельность личностей, социальных групп, институтов, общества. Высшей формой культурной деятельности является искусство.

2. Материальный – результат деятельности людей;

3. Инфраструктурный – комплекс организаций, учреждений и институтов, обеспечивающих производство, сохранение и распространение культурных ценностей.

Таким образом, в механизмы социокультурной деятельности заложены как ее ограничения, так и возможности их преодоления и достижения между ними баланса – важной задачи каждого человека. Социокультурное проектирование, как правило, направлено на создание условий, помогающих отдельным индивидам и их группам достичь этого баланса, то есть целями проектирования в социокультурной сфере являются:

- *создание условий для развития социокультурного субъекта (личности, общности, общества в целом);*
- *обеспечения благоприятных условий для саморазвития культурной жизни посредством стимулирования механизмов самоорганизации.*

Ценности – разделяемые в социальной группе убеждения относительно целей, к которым люди должны стремиться (терминальные ценности), и основных средств их достижения (инструментальные ценности)³⁵. Ценности императивны, они образуют основу социокультурных позитивных установок и запретов (социокультурных кодов).

Важным понятием в социокультурном проектировании являются *идеалы* (наивысшее мыслительное выражение желаемого и должного)³⁶, поскольку совместно с социальными ролями и статусами оказывают влияние на формирование *установок* – субъективной ориентации членов социальной группы на те или иные ценности («субъективная сторона ценности»).

Ценности, идеалы и установки формируют *жизненные концепции* – наиболее общие линии социального поведения и отношения к жизни³⁷. Самыми распространенными являются:

- двигаться по воле жизненных волн;
- активно защищать традиции, устои;
- изменять мир путем личного самосовершенствования, воздействия моральным примером, критики несовершенства общественного устройства или действия по изменению общества путем инноваций.

В социокультурном проектировании к основным понятиям относятся также новация и инновация:

Новация (от лат. *novatio* – изменение, обновление) в широком смысле означает «новшество, нововведение; новшество, которого не было раньше»; разработка на базе новых идей или любое качественно новое дополнение или изменение, отражающееся на конечных действиях (в деятельности) или свойствах конечного продукта с переналадкой, изменениями или даже заменой алгоритма деятельности, новыми технологиями или устройствами (конструкциями)...³⁸

Инновация (от англ. *innovation* – нововведение) – это внедренное новшество, обеспечивающее качественный рост эффективности процессов или продукции, востребованное рынком. Примером инновации является выведение на рынок продукции (товаров и услуг) с новыми потребительскими свойствами или качественным повышением эффективности производственных систем... Таким образом, инновация – это не всякое новшество или нововведение, а только такое, которое серьезно повышает эффективность действующей системы... нередко уточняется, что особенность инновации в том, что она позволяет создать *дополнительную ценность* и связана с внедрением³⁹.

Критерий	Типы проектов
По содержанию проблем (определяют актуальность проекта и новизну способов их разрешения)	<i>Типовые и уникальные.</i> Типовые воспроизводимы в других ситуациях с небольшой корректировкой в соответствии с местными условиями (например, проекты стандартных учреждений культуры); уникальные не могут тиражироваться в силу неповторимости ситуации и объектной области проектирования (например, проекты, связанные с реставрацией и использованием неповторимых архитектурных сооружений, природных ландшафтов и пр.)
По способу (методу) проектирования	<i>Философско-теоретические</i> – конструирование моделей мира и человека на основе рационального мышления; <i>Духовно-ценностные</i> – создание в рамках религиозно-этических систем идеала, воплощающего представление конкретной культуры о человеческом совершенстве; <i>Художественные</i> – создание «второй реальности» с помощью образа, знака, символа и др.
По объекту проектирования	<i>Социальные</i> – создание моделей общественных явлений, социальных институтов, новых форм социального устройства и общественной жизни, разработка систем управления, законов и т. д.; <i>Педагогические</i> – создание моделей и образов идеального человека в рамках этических и педагогических систем, самопроектирование личностью своего развития; <i>Инженерные</i> – проектирование «второй природы» из материала «первой» и др.
По географическому охвату	Локальный (поселенческий, муниципальный район) Региональный Государственный Международный
По социальному охвату	Глубина охвата тех или иных групп и слоев, влияние на их образ жизни: различные социально-демографические группы, этнические, профессиональные сообщества и др.
По видам социокультурной деятельности	Просветительские, образовательные, художественно-творческие, реабилитационные, экологические, научно-исследовательские, туристические, физкультурно-оздоровительные и др.

Области и направления проектирования

Любой задуманный проект будет осуществляться в какой-либо определенной области человеческой жизнедеятельности, там, где выявлена та или иная проблема. Сферы жизнедеятельности людей (социальная, культурная, экономическая и т. д.), где выявлены проблемы и планируется реализация проекта, называют *областями проектной деятельности*.

Проблема – противоречие между реальной картиной и идеальными представлениями проектировщика о норме или ценности.

В процессе подготовки проекта, в ходе изучения социокультурной среды, в которой планируется реализация проекта, может быть выявлено много проблем. Их совокупность образует *проблемное поле* формирования и реализации социокультурных проектов.

Области проектирования, характеризующиеся максимальной концентрацией проблем и обладающие возможностями и ресурсами оптимизации человеческой жизнедеятельности, наиболее значимые в социальном и личностном плане сферы социально-культурной жизни (и соответствующие им виды деятельности) называют *приоритетными областями проектной деятельности*⁵⁰.

Принципы социокультурного проектирования

В общем смысле *принцип* – это общее нормативное высказывание, содержащее определенное требование к осуществлению познавательной, практической и духовной деятельности (принцип относительности, принцип соответствия, принцип эффективности, моральные принципы и т. д.)⁵¹, то есть принципы – это те требования, которыми необходимо руководствоваться, создавая тот или иной проект.

К *общим принципам* большинство специалистов относят⁵²:

1. Принцип «критического порога модификации» (любое изменение имеет свои пределы);

2. Принцип оптимизации «зоны ближайшего развития» личности (непосредственной среды обитания человека);

3. Принцип персонифицированности процесса и результатов социокультурного проектирования (ценностная причастность автора программы к анализируемым и проектируемым процессам, восприятие себя как органичной части целого культурного мира, идентификация с ним);

4. Принцип оптимальной ориентации на сохранение и изменение (традиционных и инновационных механизмов, а также процессов культурной динамики);

5. Принцип проблемно-целевой ориентации.

К *частным принципам* относят:

1. Принцип соразмерности проектируемых перемен (их соответствие социокультурным, психологическим, физиологическим особенностям человека);

2. Принцип социальной и личностной целесообразности (соответствие ожидаемых результатов личностным потребностям);

3. Принцип комплексности (учет всех основных направлений взаимосвязи людей с их социальным и культурным окружением);

4. Принцип реалистичности (опора на измеримые и достижимые результаты).

Методы социокультурного проектирования

Метод – это «путь, способ, последовательность познавательных или практических действий, приводящих с необходимостью или большой степенью вероятности к ожидаемым (планируемым) результатам»⁵³.

Основными методами проектирования являются: метод мозгового штурма, метод синектики, деловая игра, метод матрицы идей, метод аналогии, метод ассоциации, метод фокальных объектов, метод контрольных вопросов, метод создания сценариев⁵⁴.

Метод мозгового штурма или мозговой атаки (генерация идей, их равноправная конкуренция, возможность сопоставления). Был разработан Алексом Осборном, который и дал ему название «мозговая атака». М. Смолл, излагая замысел А. Осборна, писал: «Вы должны рассматривать тот или иной предмет со всех возможных точек зрения и фиксировать все идеи, которые просто приходят в голову, какими бы “притянутыми за уши” они ни казались. Вы должны будоражить свой мозг до тех пор, пока не выудите из него все существующие в нем мысли. Осборн предлагал по этому принципу проводить специальные совещания»⁵⁵.

Деловая игра – метод имитации принятия управленческих решений в различных ситуациях в форме игры (проигрывания, разыгрывания) людей или человека с компьютером в режиме интерактивного диалога по заданным или вырабатываемым самими участниками игры правилам.

Метод матрицы идей предполагает создание на основе нескольких независимых переменных различных вариантов решения проблемы.

Метод аналогии. На основе подобия, сходства предметов в каких-либо свойствах, признаках или отношениях формулируется предположение о наличии указанных свойств, признаков или отношений у явления, которое выступает объектом проектирования, и в дальнейшем осуществляется разработка деятельности по проекту.

Метод ассоциации: способы решения социальных проблем в одной сфере общественной жизни подсказывают пути решения проблемы в выбранной области проектирования на основе имеющихся ресурсов и опыта, а также возникшей у проектировщиков ассоциативной связи между путями решения проблем.

Метод создания сценариев – это представление социального проекта в виде описания последовательного развития событий, которые им предусматриваются или из него могут следовать, с увязкой по ресурсам.

Подходы к социальному проектированию

Поскольку социокультурное проектирование лежит на стыке социального и культурного проектирования и социокультурные проекты рассматриваются в конкурсах социальных проектов, то необходимо рассмотреть существующие ныне основные подходы к пониманию социального проектирования.

Объектно-ориентированный подход

Этот термин был предложен Т. М. Дридзе для обозначения концепции, которую развивали Г. А. Антонюк, Н. А. Аитов, Н. И. Лапин, Ж. Т. Тощенко⁶¹.

Социальный проект с позиций такого подхода имеет целью создание нового или реконструкцию имеющегося объекта, выполняющего важную социокультурную функцию (но в качестве объекта могут выступать и социальные связи и отношения).

По мнению Ж. Т. Тощенко: «проектирование – ответственный этап, требующий знания законов общественного развития. Оно не должно опираться (ориентироваться) на субъективные желания и устремления людей, какими бы благими намерениями они ни сопровождались. Избавиться от субъективизма в проектировании можно, только опираясь на научные методы»⁶². Он считает, что проектирование является важной частью управленческой деятельности и отличается от планирования⁶³:

Проблемно-ориентированный подход

В 1980–1990-х гг. коллектив ученых (Э. А. Орлова, О. Е. Трущенко, О. Н. Яницкий) под руководством Т. М. Дридзе сформировал концепцию прогнозного социального проектирования (проблемно-ориентированного, проблемно-целевого подхода)⁶⁴.

С их точки зрения, социально-проектная деятельность предполагает «интеграцию гуманитарного знания в процесс выработки вариантных образцов решений текущих и перспективных социально значимых проблем с учетом данных социально-диагностических исследований, доступных ресурсов и намечаемых целей развития регулируемой социальной ситуации»⁶⁵.

Т. М. Дридзе понимала социокультурное проектирование прежде всего как технологию, нацеленную на выявление, диагностику социально-культурных проблем и разработку вариантов их решения.

Для этого подхода характерно:

- рассмотрение объективных и субъективных факторов социального воспроизводства в качестве равноправных;
- понимание проектирования как конечного этапа социальной диагностики;
- акцентирование внимания на обратной связи между диагностическим и конструктивным этапами процесса принятия решения;
- развитие принципа «социального участия»;
- рассмотрение в качестве субъектов проектной деятельности преимущественно специалистов или ученых.

Субъектно-ориентированный (тезаурусный) подход

По мнению Ж. Т. Тощенко, данный подход к проектированию развивают В. А. Луков, В. Е. Лепский⁶⁶.

Сторонники этого подхода исходят из того, что каждый человек имеет собственную иерархическую систему ценностей (тезаурус), которой руководствуется в процессе своей жизнедеятельности. Этот тезаурус (иерархия) представляет собой полный систематизированный состав информации (знаний) и установок в той или иной области жизнедеятельности, позволяющий в ней ориентироваться. При этом иерархия знаний в его пределах строится не от общего к частному, а от *своего* к *чужому*. Насколько будут близки тезаурусы проектировщика и большинства носителей проблем, настолько будет удачным разработанный проект.

Субъектно-ориентированный подход к социальному проектированию базируется на признании тезауруса *создателя проекта* основным источником проектной идеи.

С точки зрения сторонников этого подхода, социальное проектирование – многообразная, разноуровневая работа *практиков*, вооруженных *простыми алгоритмами действий* с учетом имеющихся ресурсов и последствий предлагаемых социальных инноваций.

Основные положения теории тезаурусного проектирования⁶⁷:

- *экспериментировать необходимо*: общество состоит из экспериментаторов и консерваторов, но желание социальных перемен свойственно многим;

- *проект интересен не для всех, но для многих*: у большинства людей потребности и формы жизнедеятельности типичны – так же, как и поведенческие реакции;

- *«мы» всегда лучше, чем «они»*: человеческим группам характерно стремление делиться, дистанцироваться, но в то же время характерно и стремление к солидарности, а социальные проекты, как правило, направлены на объединение групп людей;

- *надо создавать возможное* – то, что актуально «здесь» и «сейчас»;

- *надо искать союзников*: проект будет тем успешнее, чем больше у него сторонников.

Спасибо за внимание!