

Ссылка для цитирования: Литвинцева Г.Ю. Классификация и проектирование социально–культурных технологий. Электронный ресурс/ URL: <http://irinasimonova.ru/index.php/publications/blog> – 1

Классификация и проектирование социально– культурных технологий

Литвинцева Г.Ю.

Санкт– Петербургский государственный институт культуры
galinalitvinceva@yandex.ru

Аннотация. В статье предпринимается попытка выделения критериев классификации социально– культурных технологий. Сложность задачи связана с разноречивыми трактовками самого понятия «социально–культурные технологии», отсутствием их связи с предметным полем и, как следствие, размытости критериев и признаков их классификации. Социально–культурные технологии входят в структуру социальных технологий и связаны со сферой культуры, с культурной деятельностью. Культурно–досуговые технологии, наряду с музейными, библиотечными, художественными, театральными, являются социально– культурными технологиями. Одновременно, при проектировании технологии, направленной на решение конкретной социально–культурной проблемы в рамках предложенных направлений теории социокультурного взаимодействия сферы досуга, они выступают в качестве профессиональных инструментов ее реализации.

Ключевые слова: социально–культурная деятельность; культурология досуга; принципы культурно–досуговой деятельности; методики культурно– досуговой деятельности; классификация форм.

Classification and design of socio– cultural technologic

Litvintseva G. U.

Saint– Petersburg State Institute of Culture

Annotation. The article makes an attempt to identify criteria for the classification of socio– cultural technologies. The complexity of the task is connected with the contradictory interpretations of the very concept of "socio– cultural technologies", the lack of their connection with the subject field and, as a result, the blurring of criteria and

signs of their classification. Socio– cultural technologies are part of the structure of social technologies and are connected with the sphere of culture and cultural activities. Cultural–leisure technologies are socio– cultural technologies, along with museum technologies, library, art and theatrical technologies. At the same time, when designing a technology aimed at solving a particular socio– cultural problem within the framework of the proposed directions of the theory of socio– cultural interaction of the leisure sphere, they act as professional tools for its implementation.

Key words: socio– cultural activity; culturology of leisure; principles of cultural and leisure activities; methods of cultural and leisure activities; classification of forms.

Понятие «социально– культурные технологии»

К началу XX в. термин «технология» охватывал совокупность средств, процессов и идей в дополнение к инструментам и машинам. К середине столетия технология определялась как средство, с помощью которого человек изменяет свою среду обитания и манипулирует ей. Технология рассматривалась как совокупность наук, сведений о способах переработки того или иного сырья в готовое изделие.

В настоящее время понятие «технология» получило широкое применение. Современную эпоху можно назвать эпохой технологизации всех сфер жизнедеятельности. Происходит проникновение техники во все сферы профессиональной деятельности и быта, увеличивается влияние науки и научного знания на социальную действительность, на систему социальных коммуникаций. Технологизация социальных процессов стала потребностью и нормой современного общества.

Социальные технологии представляют собой систему методов, способов решения социальных проблем, направленных на формирование условий жизни и развития общества, общественных отношений, социальных структур. Целью социальных технологий является обеспечение постоянной и полноценной адаптации человека в обществе и создание условий для реализации его

потенциальных способностей и интересов с учетом установленной обществом системы ценностей.

Существуют классификации социальных технологий по различным критериям. Можно выделить технологии по сферам деятельности:

- социально– экономические;
- социально– политические;
- образовательные;
- социально– культурные.

По направлениям деятельности:

- научно– технические;
- информационные;
- экологические;
- педагогические;
- здоровьесберегающие и др.

Социально–культурные технологии базируются на научном знании для решения практических задач, обеспечивающих процесс эффективной организации культурной деятельности. Социально–культурные технологии представляют собой социальную, культурологическую, педагогическую, психологическую системы последовательных алгоритмических методологических, теоретических, организационно– управленческих и инструментальных действий, направленных на качественное изменение объекта. В качестве объекта могут выступать –социально–культурные процессы, социально– культурные институты, социально–культурные ценности, а также потребности человека, его ценностные установки, социальный статус, ценностные ориентации, уровень развития культуры, образ жизни и т.д.

Проблемы классификации социально– культурных технологий

Существует множество классификаций социально–культурных технологий, основанных на различных логических основаниях и признаках (Г.Н. Новикова, Ю. В. Чувинова, А.Д. Жарков, Е.И. Григорьева, Т.Г. Киселева, Ю.Д. Красильников).

Так, Т.Г.Киселева и Ю.Д.Красильников выделяют понятие «технология социально–культурной деятельности», которое понимают, как «совокупность общей, функциональной и социально–дифференцированных методик, постоянно пополняющихся за счет исторического и современного опыта, накопленного в сфере культуры, просвещения, быта, досуга народами множества стран и континентов» [8]. В данном определении обозначилась терминологическая проблема, связанная с отождествлением технологии и методики социально–культурной деятельности.

Г.И. Григорьева под технологией понимает «средства, формы и методы социально–культурной деятельности, которые используются в учебном процессе, и с помощью которых достигаются планируемые результаты обучения и воспитания» [5]. В данном определении также наблюдается отождествление технологии и методики социально–культурной деятельности. Более того, автор технологию и методику социально–культурной деятельности распространяет на учебный процесс.

В качестве логических оснований для классификации социально–культурных технологий Т.Г. Киселева и Ю.Д. Красильников выделяют три характерных признака: исторически сложившийся содержательный признак; функциональный или процессуальный признак; демографический, специализирующийся на субкультурных стратах. В данной классификации непонятны критерии, по которым выделялись данные признаки.

По историко–содержательному признаку Т.Г. Киселева и Ю.Д. Красильников выделяют группы/виды социально–культурных технологий: оздоровительные технологии/медико–биологические, курортологические, лечебно–профилактические, спортивно–оздоровительные; культууроориентированные технологии/технологии изучения, сохранения, восстановления (реставрации), освоения и использования культурных ценностей в современной среде; культуротворческие технологии/технологии создания и развития культурных ценностей, технологии творческого развития детей, подростков и взрослых; экологические технологии/технологии изучения, освоения

и охраны природной среды и природных ресурсов в процессе досуга; технологии предпринимательства и экономического обеспечения в социально–культурной сфере/коммерческие и некоммерческие, маркетинговые и рекламные, благотворительные и социально–защитные.

В данной классификации, обозначенные группы и виды технологий являются не рядоположенными, и в ней также наблюдается отсутствие четких критериев.

Е.И. Григорьева делает акцент на разработке и внедрении технологий в зависимости от уровня и выделяет крупномасштабные технологии на уровне страны, республики, региона; макротехнологии в отдельных городах, трудовых объединениях, социальных и общественных институтах и т.д.; микротехнологиях, которые направлены на определенные общественные процессы и рассчитаны на небольшие группы людей. Далее Е.И. Григорьева основывается на классификации Т.Г. Киселевой и Ю.Д. Красильникова и раскрывает отраслевые и дифференцированные технологии социально– культурной деятельности.

Выше обозначенные проблемы связаны с попыткой авторов осуществить классификацию социально–культурных технологий в рамках социально–культурной деятельности, которая имеет широкий диапазон и включает в себя различные сферы жизнедеятельности.

Российский философ и культуролог М.С. Каган вводит термин «социально–культурная деятельность» в научный оборот и связывает ее с человеческой деятельностью, направленной на создание материальной и духовной культуры, на усвоение, сохранение и распространение предметов, идей, ценностей, обеспечивающих взаимодействие и взаимопонимание людей. Продуктами этой деятельности являются и экономика, и политика, и религия, и искусство. Человеческая (социально–культурная) деятельность проявляется в преобразовательной, познавательной, ценностно–ориентационной, коммуникативной и художественной формах деятельности [6].

В учебных пособиях вузов культуры, в которых представлены исследования М.А. Ариарского, Т.Г. Киселевой и Ю.Д. Красильникова, В.В. Туева, Н.Н. Ярошенко, наблюдается установка авторов на замену «устаревших», не

соответствующих современной социокультурной ситуации, терминов – «культурно–просветительная работа», «культурно–досуговая деятельность», «педагогика свободного времени», термином «социально–культурная деятельность». Социально–культурная деятельность трактуется ими с философских, культурологических, социологических, и прежде всего, с педагогических позиций, и связывается с социально– культурной сферой.

Социально– культурная сфера – это блок национальной экономики, деятельность которого направлена на удовлетворение и развитие разнообразных потребностей человека. В социально–культурной сфере создаются услуги, которые по функциональному назначению подразделяются на материальные и нематериальные. Материальные услуги направлены на удовлетворение материально–бытовых потребностей, они обеспечивают восстановление (изменение, сохранение) потребительских свойств изделия или изготовление новых изделий по заказам граждан, а также перемещение грузов и людей, создание условий для потребления. Так, материальными услугами являются бытовые услуги, жилищно– коммунальные услуги, услуги общественного питания, услуги транспорта и т. д.

Нематериальные услуги характеризуются тем, что они не воплощены в непосредственно осязаемые материальные результаты. Нематериальные услуги оказывают влияние на духовное состояние и развитие человека. К нематериальным услугам могут быть отнесены медицинские услуги, услуги здравоохранения, культуры, туризма, образования, физкультуры и спорта.

Вероятно, социально–культурная сфера не может являться предметным полем профессиональной деятельности, так называемых, специалистов социально– культурной деятельности, поскольку для удовлетворения и развития материальных и духовных потребностей требуются специалисты разных сфер деятельности. И использование самого термина «социально–культурная деятельность» в качестве названия конкретной специальности создает трудности в определении ее предметного поля. В этой связи, назрела необходимость определения сферы профессиональной деятельности данных специалистов, что

позволит, в свою очередь, выйти и на критерии классификации социально–культурных технологий.

Критерии классификации социально– культурных технологий

Социально–культурные технологии входят в структуру социальных технологий и связаны со сферой культуры, с культурной деятельностью. Различные проблемы, возникающие при организации культурной деятельности и обуславливают необходимость их решения путем проектирования социально–культурных технологий. Отсюда и вытекает **первый критерий их классификации – по признаку проблемности.**

Методологической основой исследования социально– культурных проблем является культурология. Прикладная культурология ориентирована «на прогнозирование, проектирование и регулирование актуальных культурных процессов, на разработку специальных технологий трансляции культурного опыта и механизмов достижения, соответствующего культурным нормативам уровня развития тех или иных форм социальной практики [9, с.251– 252].

В настоящее время проектно–ориентированный подход к управлению в сфере культуры, при котором организация культурной деятельности рассматривается как отдельные проекты, является приоритетным. Данный подход направлен на регулирование социокультурных процессов, совершенствование функционирования учреждений культуры. В этой связи, повышается значимость социально– культурного проектирования.

Социально–культурное проектирование представляет собой развертывающуюся в определенной последовательности систему аналитических процедур и мыслительных операций, направленных на решение проблем на основе анализа конкретной ситуации, разработки и реализации проектов и программ по изменению этой ситуации. Разработка проекта направлена на получение нового продукта в условиях временных и ресурсных ограничений с помощью совокупности процедур, используемых для решения проблемы и достижения цели. Программа, в отличие от проекта, имеет долгосрочный характер и основывается на поэтапной разработке содержания планируемой деятельности или координации

связанных друг с другом проектов по достижению поставленной цели и задач. Социально–культурная технология является высшим и универсальным уровнем социально– культурного проектирования, она основывается на методологическом и теоретическом осмыслении поставленной проблемы, а также совокупности средств и инструментов по ее решению.

Проектирование социально–культурных технологий позволит решить такие проблемы, как формирование культуры личности, межкультурной коммуникации; развитие «творческих индустрий»; организация культурной деятельности; управление деятельностью учреждений культуры досуга и искусства; установление партнерских отношений учреждений культуры со спонсорами, благотворительными и общественными организациями; удовлетворение и развитие культурных потребностей человека; включение человека в различные виды культурной деятельности и т.д. Целью проектирования технологии является решение конкретной социально– культурной проблемы.

Социально–культурные технологии являются основой целого ряда профессий, связанных с организацией культурной деятельности. В «Основах законодательства Российской Федерации о культуре» **культурная деятельность** определяется как деятельность по выявлению, сохранению, формированию, распространению и освоению культурных ценностей. В данном документе выделяются направления этой деятельности:

- выявление, изучение, охрана, реставрация и использование памятников истории и культуры;
- художественная литература, кинематография, сценическое, пластическое, музыкальное искусство, архитектура и дизайн, фотоискусство, другие виды и жанры искусства;
- художественные народные промыслы и ремесла, народная культура в таких ее проявлениях, как языки, диалекты и говоры, фольклор, обычаи и обряды, исторические топонимы;
- самодеятельное (любительское) художественное творчество;
- музейное дело и коллекционирование;

- книгоиздание и библиотечное дело, а также иная культурная деятельность, связанная с созданием произведений печати, их распространением и использованием, архивное дело;
- телевидение, радио и другие аудиовизуальные средства в части создания и распространения культурных ценностей;
- эстетическое воспитание, художественное образование, педагогическая деятельность в этой области;
- научные исследования культуры;
- международные культурные обмены;
- производство материалов, оборудования и других средств, необходимых для сохранения, создания, распространения и освоения культурных ценностей;
- иная деятельность, в результате которой сохраняются, создаются, распространяются и осваиваются культурные ценности [2].

Данные направления определяют инфраструктуру сферы культуры:

- реставрационные мастерские;
- театрально–зрелищные учреждения (театры, филармонии, кинотеатры, цирки, концертные залы);
- научно–просветительские (музеи, музеи– заповедники, арт– центры, выставочные залы, библиотеки, планетарии, зоопарки);
- масс– медиа (телевидение, радио, кино);
- издательства, редакции газет и журналов;
- учреждения книжной торговли;
- event и рекламные агентства;
- культурно–досуговые учреждения (клубы, дома и дворцы культуры, парки культуры и отдыха, кинотеатры, центры досуга, дома творчества);
- креативные пространства (креативные центры, коворкинги, кластеры, городские креативные пространства);

- учреждения развлекательно–коммерческого досуга (ночные клубы, дискотеки, агентства по организации корпоративного, семейного досуга, торгово– развлекательные центры, рестораны и кафе) и др.

Направления, обозначенные в законе, определяют и различные виды культурной деятельности:

- театральная;
- библиотечная;
- музейная;
- художественная;
- реставрационная;
- культурно– досуговая и др.

Это обуславливает выделение **второго критерия** классификации социально–культурных технологий – **по признаку принадлежности к направлению и виду культурной деятельности.** Виды культурной деятельности определяют и наличие музейных, библиотечных, театральных, художественных, реставрационных, культурно– досуговых технологий.

Социально– культурные технологии, связанные с видами культурной деятельности, проявляют свою специфику в использовании при решении социально–культурных проблем средств, которые выступают в качестве профессиональных инструментов, направленных на реализацию технологий. Классификация социально– культурных технологий **по третьему критерию – по признаку выбора средств их реализации,** обеспечивает выход на профессиональные инструменты. Музейные, художественные, библиотечные, театральные, информационные, культурно– досуговые технологии являются социально– культурными технологиями, и, одновременно, выступают в качестве средств реализации проектируемой конкретной технологии.

Теоретическая основа организации культурно– досуговой деятельности и культурно– досуговых технологий

Культурно–досуговые технологии входят в структуру социально–культурных технологий и являются профессиональными инструментами организаторов досуга.

Культурно–досуговые технологии связаны с культурно–досуговой деятельностью. **Культурно–досуговая деятельность** – это деятельность по организации свободного времени различных категорий населения, направленная на удовлетворение и развитие потребности человека в неформальном общении, развлечении, проявлении социально–культурной активности и реализации творческого потенциала; это деятельность по интеграции культурно–досуговых технологий и методик в ведущие сферы формирования культуры личности, в деятельность учреждений культуры и искусств, а также в деятельность различных организаций и компаний с целью решения как маркетинговых, так и социально–культурных задач.

Теоретической основой культурно–досуговой деятельности является **культурология досуга**. В данной научной дисциплине актуализируется практически–прикладной потенциал культурологии. Культурология досуга опирается на культурологические подходы и концепции при анализе социокультурной ситуации и проблем. При обосновании понятийно–категориального аппарата, сущности, природы и содержания досуга она тесно взаимодействует с научными дисциплинами, которые можно назвать досуговедческими – социология досуга, аксиология досуга, педагогика досуга, психология досуга. В рамках культурологии досуга раскрываются, функции и принципы культурно– досуговой деятельности, культурно– досуговые технологии и методики.

Проблематика институциональных и внеинституциональных социокультурных взаимодействий, разработанная А.Я. Флиером, может выступать в качестве методологической базы культурологии досуга по выявлению и обоснованию направлений социокультурных взаимодействий сферы досуга [10, с.81– 89]. Разработка теории социокультурных взаимодействий сферы досуга будет способствовать концептуальному обоснованию социально– культурных проблем и

их практическому решению путем проектирования социально– культурных технологий.

На основе обобщения теории и практики организации культурно– досуговой деятельности можно выделить следующие направления социокультурного взаимодействия сферы досуга:

- **теория институциональных социокультурных взаимодействий**, выступающая базовым направлением, в котором обосновывается влияние социокультурных процессов и факторов на ценностные ориентиры в сфере досуга;
- **теория культурной политики**, закрепляющая идеологические принципы, направления и практические меры по управлению культурно– досуговыми учреждениями и организации культурно–досуговой деятельности;
- **теория управления культурно– досуговыми учреждениями**, включающая планирование, организацию и контроль. В рамках данного направления осуществляется проектирование социально– культурных технологий – технология планирования и организации деятельности культурно– досуговых учреждений; технология организации деятельности культурно– досуговых учреждений в условиях информационного общества; технология мотивации персонала к ответственной и активной деятельности и др.;
- **теория организации культурно– досуговой деятельности**, где раскрывается содержание, цели и задачи, функции и принципы культурно– досуговой деятельности, культурно– досуговые технологии и методики. В рамках данного направления осуществляется проектирование социально– культурных технологий– технология организации досуга целевой аудитории; технология формирования культуры досуга целевой аудитории; технологии эстетического развития, нравственного, патриотического, экологического воспитания; технологии развития коммуникативной культуры, приобщения к национальным традициям и др.;
- **теория социокультурного взаимодействия сферы досуга с ведущими сферами формирования культуры личности**, где раскрывается

- взаимосвязь культурологии досуга и педагогической культурологии, интеграция культурно– досуговых технологий и методик в семью, сферу образования и профессионально–трудовую сферу. В рамках данного направления осуществляется проектирование социально–культурных технологий – технология формирования культуры личности ребенка дошкольного и школьного возраста (эстетическое развитие, нравственное, патриотическое, экологическое воспитание, развитие творческих способностей, формирование и развитие медиакультуры и др.); технология развития социального партнерства; технологии организации корпоративного досуга, укрепления внутриколлективных связей, стимулирования к повышению профессионального уровня, реализации творческого потенциала; технология формирования имиджа компании;
- **теория социокультурного взаимодействия культурно–досуговых учреждений с учреждениями культуры и искусств, физической культуры и спорта**, где раскрывается интеграция культурно–досуговых технологий и методик в деятельность театрально– зрелищных, научно–просветительских и спортивно– оздоровительных учреждений. В рамках данного направления осуществляется проектирование социально–культурных технологий – технология эстетического, физического развития целевой аудитории; технология формирования зрительской культуры, читательского интереса, здорового образа жизни целевой аудитории и др.;
 - **теория социокультурного взаимодействия коммерческих культурно–досуговых учреждений с целевой аудиторией**, где раскрывается деятельность коммерческих культурно– досуговых учреждений в индустрии досуга по предоставлению услуг, их продвижению, удовлетворению и развитию потребностей различных категорий населения, организаций и компаний. В рамках данного направления осуществляется проектирование социально– культурных технологий – технология формирования аудитории «нового типа» в постиндустриальном обществе; технология создания креативных пространств; технология взаимодействия «творческих

индустрий»; технология продвижения услуг коммерческого культурно–досугового центра и др.;

- **теория социокультурного взаимодействия культурно–досуговых учреждений со спонсорами и благотворительными организациями**, где раскрывается механизм поиска средств (фандрейзинг) культурно–досуговых учреждений в условиях дефицита бюджетного финансирования в виде спонсорской и благотворительной поддержки и осуществляется проектирование технологий, направленных на сотрудничество, социальное партнерство.;
- **теория социокультурного взаимодействия культурно–досуговых учреждений с общественными организациями и волонтерской деятельностью**, где раскрываются партнерские отношения между культурно–досуговыми учреждениями и общественными организациями и волонтерами, осуществляется проектирование совместных социокультурных проектов.;
- **теория внеинституциональных социокультурных взаимодействий**, где раскрываются неформальные отношения между личностью и референтными группами в процессе удовлетворения досуговых потребностей в неформальных объединениях.

Проектирование социально–культурных технологий направлено на решение различных социально–культурных проблем, концептуальное обоснование которых, а также выбор инструментов (культурно–досуговых технологий и методик) по реализации поставленных целей и задач осуществляется в рамках выделенных направлений социокультурного взаимодействия сферы досуга.

Культурно–досуговые технологии и методики

Культурно–досуговые технологии, наряду с музейными, библиотечными, художественными, театральными, являются социально–культурными технологиями. Одновременно, при проектировании технологии, направленной на

решение конкретной социально–культурной проблемы, они выступают средствами ее реализации.

Культурно–досуговые технологии, связанные с культурно–досуговой деятельностью, отражают ее функции и принципы.

Функции культурно– досуговой деятельности выражают ее сущность и направленность, они определяют ее содержание и условия эффективности ее организации по решению поставленных целей и задач.

Социализирующая функция обеспечивает формирование и развитие социальных качеств, свойств, ценностей, идеалов личности путем ее включения в различные формы культурно–досуговой деятельности. Она способствует социальной ориентации личности, усвоению стереотипов поведения, исторического опыта социального общежития и взаимодействия. Данная функция обеспечивает взаимодействие сферы досуга с ведущими сферами формирования культуры личности – семьей, сферой образования, профессионально–трудовой сферой. Интеграция культурно–досуговых технологий и методик культурно–досуговой деятельности в эти сферы способствует решению проблем, связанных с формированием культуры личности на различных этапах социализации. Эффективность социализации личности в сфере досуга обуславливается субъект–субъектными отношениями, которые основываются на партнерских отношениях, неформальном общении организатора и участника культурно– досуговой деятельности. В результате такой деятельности формируются социальные ценности, стимулируется творческая и социальная активность, происходит слияние личных интересов с общественными на основе социально значимых целей и задач.

Просветительская функция обеспечивает реализацию концепции непрерывного образования на различных этапах социализации личности. Просветительская функция приобщает человека к различным областям знания и науки на основе его включения в эпизодические и стабильные формы культурно–досуговой деятельности. Она направлена на удовлетворение и развитие его потребности в получении необходимой информации, к приобретению новых знаний. Она стимулирует и мотивирует человека к самостоятельному осмыслению

информации. Нерегламентированный, добровольный характер культурно–досуговой деятельности способствует более эффективному интеллектуальному развитию личности, формированию ее критического отношения к манипулированию со стороны СМИ, умению анализировать и интерпретировать полученную информацию. В сфере досуга создаются условия для повышения творческой активности и самовыражения личности. Просветительская функция основывается как на традиционных, так и на инновационных подходах по приобщению человека к знаниям и формированию его ценностных ориентаций, по формированию и развитию медиакультуры личности в условиях информационного общества.

Рекреативная функция, наиболее полно раскрывающаяся в социологии досуга, имеет широкий диапазон в определении ее сущности – от снятия напряжения, обусловленного профессионально–трудовой деятельностью, возобновлению сил от физической, психологической, моральной и интеллектуальной усталости до духовного, физического и социального развития. В концепции Дж. Шиверса данная функция выступает средством достижения релаксации или восстановления организма [4]. Социальный аспект рекреативной функции социолога Дж. Келли проявляется в обосновании ее направленности на общее поддержание здоровья конкретной личности [7].

Основатель теории «цивилизации досуга» Ж. Дюмазедье отмечал, что данная функция направлена на удовлетворение потребности в гедонизме, коммуникации и творчестве [11]. Ж. Дюмазедье, А. Адорно, Х. Ганс, П. Бурдье обосновывают ее связь с развивающей функцией досуга. Их исследования выявили изменения социальной мотивации и потребительского поведения в сфере культуры и досуга. Интересы «новых культурных потребителей» развиваются на «пересечении границ» между высокой и массовой культурой. Данная аудитория не приемлет различного рода регламентации и жесткий контроль, не дающий возможности полной реализации интеллектуального, духовного и творческого потенциала. Новая аудитория выбирает то, что может доставить удовольствие и одновременно способствовать ее развитию. Рекреативные формы культурно–досуговой

деятельности должны удовлетворять потребность аудитории не только в развлечении, но и в развитии. При организации культурно– досуговой деятельности следует учитывать современные тенденции, связанные с гедонистической направленностью досуговых интересов целевой аудитории. Сверхзадачей организаторов досуга является реализация в развлекательных формах развивающего потенциала культурно– досуговой деятельности.

Необходимость комплексной реализации рекреативной и развивающей функций обосновывается и в концепции Г.Е. Зборовского, в которой культурно– досуговая деятельность способствует как релаксации, так и развитию духовных и физических качеств в соответствии с социокультурными потребностями, мотивами и ценностными ориентациями личности [3]. Основным критерием деления рекреативной функции на пассивную и активную является вовлечение человека в формы культурно– досуговой деятельности, когда он становится активным участником самого действия: дискотека, конкурсы, игры относятся к активной рекреации, а посещение концерта, выставки, просмотр кинофильма относится к пассивной рекреации.

Коммуникативная функция направлена на создание условий для межличностного неформального общения на основе добровольности и интереса. Она ориентирована на развитие социально– ценностных отношений, основанных на защищенности, уважении к собеседнику, получении удовольствия от общения с ним. Данная функция обеспечивает развитие способности к диалогу на основе позитивного взаимодействия с другими субъектами общения, развитие интеллектуальных и эмоциональных качеств личности, удовлетворение потребности человека в признании и самореализации. Современный человек, захваченный и погруженный в масс–медиа среду, нуждается в непосредственном общении. Реализация данной функции культурно–досуговыми учреждениями должна способствовать преодолению дефицита живого неформального общения.

Креативная функция обеспечивает реализацию творческого потенциала человека путем включения его в различные формы любительского художественного, научного, технического, прикладного творчества.

Любительское творчество способствует приобщению различных категорий населения к историко–национальным и мировым культурным традициям.

Креативная функция также обеспечивает сублимацию потенциально опасного для общества личностного потенциала человека. В сфере досуга создаются условия для развития его творческих способностей на основе свободы выбора, интереса, инициативы и самостоятельности, субъект–субъектных отношений участников и организаторов культурно– досуговой деятельности. Это позволяет человеку не только дать выход энергии, но и нейтрализовать ее опасные последствия, раскрепостить эмоции, освободиться на время от сдерживающих культурных механизмов, расслабиться, ощутить свободу и радость. В информационную эпоху происходит интеграция просветительской и гедонистической функций досуга, когда получение знаний дает позитивные эмоциональные переживания и новые впечатления, и человек из пассивно просвещаемого превращается в активно просвещаемого, раскрепощающего свою творческую энергию.

Креативность является основным условием конкурентоспособности человека постиндустриального общества. Традиционная модель рабочей производственной среды трансформируется в модель научной или художественной лаборатории. Для креативного класса информационного общества, стремящегося совместить творческое самовыражение с достойным доходом, сфера досуга становится приоритетной.

Креативная функция культурно–досуговой деятельности, с одной стороны, компенсирует недостаток творческой деятельности человека в других сферах жизнедеятельности, а с другой стороны, стимулирует к творческим достижениям в образовательной и профессиональной деятельности.

Принципы культурно– досуговой деятельности отражают специфику отношений, складывающихся в процессе организации культурно–досуговой деятельности, они определяют ее направленность, характер, содержание и формы.

Принцип добровольности определяет особенности, сущность культурно– досуговой сферы, ее отличие от других сфер жизнедеятельности. Данный принцип исключает различного рода регламентации и контроль,

необходимые в сфере образования и в профессионально– трудовой сфере. Принцип добровольности подразумевает наличие субъект– субъектных отношений, необходимых при организации культурно– досуговой деятельности. Включение человека в информационно–просветительские, игровые, художественно– зрелищные формы дает возможность удовлетворить его потребность в отдыхе, развлечении и развитии, проявить инициативу и самостоятельность. Эффективность реализации культурно– досуговых форм зависит от создания игрового пространства, свободного от регламентации и обязательств, от нужд реальности (Ф. Шиллер, Й. Хейзинга), в котором Человек творит эстетическую реальность и творит самого себя.

Принцип общедоступности предполагает наличие возможности включения различных категорий населения в культурно– досуговую деятельность. В условиях коммерциализации культуры данный принцип имеет противоречивый и ограниченный характер. Реализация принципа общедоступности напрямую связана с государственной поддержкой по созданию условий и приобщению к различным формам культурно–досуговой деятельности незащищенных и малоимущих слоев населения. Некоммерческие культурно– досуговые учреждения выступают в качестве субъектов реализации культурной политики по оказанию бесплатных услуг и предоставлению различных льгот данным группам населения.

Принцип дифференциации воздействия на различные целевые аудитории определяет необходимость реализации информационно–просветительских, игровых, художественно– зрелищных технологий и методик культурно– досуговой деятельности с учетом особенностей целевой аудитории. В качестве критерия дифференциации выступает – возрастной, социальный, мотивационный, профессиональный, статусный, гендерный и др. Реализация данного принципа обеспечивает целенаправленный характер культурно–досуговой деятельности и позволяет наиболее результативно удовлетворить досуговые интересы и потребности различных целевых групп. Проектирование социально– культурных технологий в соответствии с особенностями целевой

аудитории способствует более эффективному удовлетворению ее интересов и потребностей, а также решению социально– культурных проблем в целом.

Принцип комплексной реализации функций культурно– досуговой деятельности подразумевает необходимость интеграции рекреативной, социализирующей, просветительской, коммуникативной и креативной функций. Интеграция данных функций находит отражение в культурно–досуговых технологиях и содержании культурно–досуговых форм. В формах информационно– просветительной, художественно–зрелищной и игровой направленности реализуются, как развлекательные, так и развивающие функции культурно–досуговой деятельности. Единство рекреативной и развивающей составляющей культурно–досуговых форм обеспечивает удовлетворение потребностей человека и в развлечении, и в развитии.

Принцип последовательности и целенаправленности вовлечения в культурно– досуговую деятельность определяет последовательность действий в процессе перевода человека из потенциального участника в реального участника. Это обуславливает необходимость конкретизации общих целей, выстраивание последовательных действий, обеспечивающих достижение поставленных задач. Последовательность действий связана с постановкой целей и реализацией определенных этапов – от продвижения культурно–досуговых услуг, стимулирования интереса к ним целевой аудитории до включения ее в различные стабильные и эпизодические формы досуга. Особую значимость данный принцип приобретает при организации деятельности любительского коллектива, руководство которым подразумевает последовательную постановку и смену целей, в зависимости от стадий его развития.

Принцип инициативы и самодеятельности отражает сущность и природу культурно– досуговой деятельности. Он определяет субъект– субъектные отношения, складывающиеся в процессе включения целевой аудитории в стабильные и эпизодические формы информационно– просветительной, художественно– зрелищной и игровой направленности. Самодеятельность, как сущностное свойство личности, обеспечивает высокий уровень достижений в

любой индивидуальной и коллективной деятельности. Принцип самодеятельности основывается на творческой активности, увлеченности и инициативе целевой аудитории. Принцип инициативы и самодеятельности определяет, как организацию отдельно взятого мероприятия, так и организацию деятельности любительского коллектива.

К культурно–досуговым технологиям относятся:

- информационно– просветительские;
- художественно– зрелищные;
- игровые.

Общий алгоритм структурирования культурно–досуговых технологий основывается на следующих этапах:

- определении их сущности и направленности в зависимости от вида культурно– досуговой деятельности;
- выявлении общих и специфических функций и принципов;
- выделении критериев оценки целевой аудитории;
- определении целей и задач;
- обосновании методик культурно– досуговой деятельности.

Информационно–просветительские технологии связаны с информационно– просветительской деятельностью, направленной на приобщение человека к различным областям знания и удовлетворение его потребности в получении необходимой информации, в самостоятельном ее осмыслении, в приобретении навыков критического мышления, анализа и интерпретации получаемой информации путем включения в эпизодические и стабильные формы культурно– досуговой деятельности. Информационно–просветительские технологии отражают социализирующую и просветительскую функции культурно– досуговой деятельности, ориентируются на интересы и потребности целевой аудитории, на включение человека в процесс непрерывного образования, на дополнение, углубления знаний и информации, полученных человеком в сфере образования, в СМИ и из других источников.

Основными направлениями информационно–просветительской деятельности являются:

- политическое;
- историко– культурное;
- экономическое;
- нравственное;
- художественное;
- эстетическое;
- экологическое;
- научно– техническое и др.

К основным принципам информационно–просветительских технологий относятся – целенаправленность, адресность и доступность информации; систематичность, преемственность и последовательность в распространении и приобщении к знаниям; непрерывность и поэтапность включения целевой аудитории в информационно–просветительскую деятельность. К основным функциям информационно–просветительских технологий относятся – социализирующая, просветительская, образовательная, познавательная, коммуникативная.

Специфические черты художественно– зрелищных технологий определяются художественной деятельностью организаторов досуга, направленной на разработку сценариев культурно– досуговых мероприятий, их подготовку, организацию и проведение. Разработка сценария требует создания сценарно– режиссерского замысла по законам драматургии. Драматургия выступает способом организации содержания культурно– досуговых программ. Основными элементами сценарной разработки являются тема и идея, конфликт и композиционное построение, сценарный ход и приемы, художественно– образное решение и монтаж сценарного материала. В сценарно–режиссерском замысле отражен как общий смысл – тема, идея, содержание, форма, так и его отдельные структурные элементы (действующие лица, конфликт, события, строгая логичная

последовательность композиционного построения). Содержание сценария имеет документальную и художественную основу и включает в себя информационные и зрелищные компоненты. Документальная основа сценария культурно–досуговой программы является одной из ее специфических особенностей. Сценарий пишется для конкретной аудитории, поэтому имеет ярко выраженную целевую направленность. В содержание сценария закладываются приемы активизации участников программы путем их включения в различные формы культурно–досуговой деятельности. Художественно–зрелищные технологии основываются на общих принципах и функциях культурно–досуговой деятельности.

К специфическим принципам относятся:

- принцип единства художественно–образного и информационно–логического воздействия;
- принцип комплексного использования документального и художественного материала;
- принцип драматургической организации содержания культурно–досуговых мероприятий и последовательности их композиционного построения.

К функциям художественно–зрелищных технологий относятся:

- эстетическая;
- коммуникативная;
- креативная;
- рекреативная.

Игровые технологии связаны с игровой деятельностью, которая наиболее характеризует природу и сущность культурно–досуговой деятельности, основанной на принципах добровольности, инициативы и самостоятельности самих участников. Игровая деятельность определяется субъект–субъектными отношениями, когда происходит снятие иерархических границ между субъектом и объектом воспитания. Субъект–субъектные отношения характеризуются совместной дискуссионно–эвристической и творческой деятельностью организатора и участника культурно–досуговой деятельности, наличием обратной

связи между ними. Игровые технологии направлены на создание свободного, нерегламентированного игрового пространства, связанного с творчеством и развитием воображения.

Наличие классификаций игр по различным признакам показывает широту и многогранность игровой деятельности. Классификацию игр можно осуществить по следующим признакам:

- по области деятельности (социальные, обучающие, воспитательные, познавательные, творческие, физические, интеллектуальные, развлекательные и др.);
- по видам деятельности (научные, музыкальные, литературные, экологические, спортивные, народные и др.);
- по характеру игровых действий (сюжетные, деловые, ролевые, драматизации и др.);
- по игровой среде (аудиторные, компьютерные, пространственно–временные);
- по количеству участников (массовые, групповые, индивидуальные и др.).

Игровые технологии основываются, как на общих принципах культурно–досуговой деятельности, так и на специфических принципах, к которым можно отнести:

- принцип логической и временной последовательности развития игры на основе наличия прямых или косвенных правил;
- принцип состязательности и аттракции;
- принцип импровизации и самоутверждения.

К функциям игровых технологий относятся общие функции культурно–досуговой деятельности.

К специфическим функциям относятся:

- терапевтическая;
- компенсаторная;
- коррекционная;

- гедонистическая.

Методики культурно– досуговой деятельности являются завершающим этапом в структуре информационно–просветительских, художественно–зрелищных и игровых технологий и являются средствами их реализации.

К основным элементам методики культурно–досуговой деятельности относятся **формы, методы и средства.**

Классификация форм культурно– досуговой деятельности осуществляется по различным критериям:

- по сроку действия;
- по количеству участников;
- по структуре и содержанию.

По сроку действия формы делятся:

- на эпизодические;
- на стабильные;
- на циклические.

Эпизодические формы делятся на формы:

- информационно– просветительской направленности (лекции, семинары, воркшопы, выставки, мастер– классы, круглые столы, встречи с интересными людьми, тренинги и др.);
- художественно– зрелищной направленности (праздники, фестивали, тематические вечера, театрализованные выставки и концерты, хэппенинги, шоу– программы и др.);
- игровой направленности (тематические, сюжетные, ролевые, развлекательные игры, игры–квесты, косплеи, конкурсы, викторины и др.).

К стабильным формам культурно– досуговой деятельности относятся:

- кружки;
- клубы по интересам;
- любительские объединения;
- любительские студии и др.

Циклические формы указывают на их периодичность и повторяемость во времени – фестивали, праздники, лектории, чемпионаты и др.

По количеству участников формы делятся на:

- индивидуальные;
- групповые;
- массовые.

По структуре и содержанию формы делятся:

- на тематические (мастер–класс, тематический вечер, игра и др.);
- на комплексные (фестиваль, праздник, День книги и др.).

Комплексные формы могут быть информационно–просветительскими, художественно–зрелищными и игровыми, но в их рамках реализуются тематические формы различной направленности.

Следующим элементом методики культурно–досуговой деятельности являются **методы**, отбор которых осуществляется в рамках форм.

Выделяются следующие группы методов воздействия на аудиторию:

- методы формирования общественного сознания (информирование, разъяснение, комментирование, внушение, заражение, убеждение);
- методы стимулирования социально–культурной активности (положительный пример, соревнование, требование, поощрение и др.);
- методы вовлечения в культурно–досуговую деятельность (включение в различные формы непрерывного просвещения, привлечение к разным видам любительского творчества) [1].

Средства, как третий элемент методики культурно–досуговой деятельности, направлены на реализацию формы – это художественно–выразительные, изобразительные, аудиовизуальные, материально–технические, кадровые, информационные, финансовые средства.

Формы информационно–просветительской, художественно–зрелищной и игровой направленности, как профессиональный продукт организаторов досуга, выступают средством реализации конкретной социально–культурной технологии.

Сам процесс формообразования в сфере досуга носит ярко выраженный целеориентированный, вариативный и креативный характер. Форма всегда ориентирована на реализацию поставленной цели и задач, на особенности и интересы целевой аудитории. Важным критерием эффективности ее реализации является включенность аудитории в предлагаемое действие. Гибкость и вариативность формообразования связана с взаимовлиянием и взаимозависимостью между формой и содержанием. Часто от названия формы зависит ее содержание – «Папа, мама, я – спортивная семья», «А ну– ка девушки». Например, в рамках традиционного музыкального фестиваля проводятся концертные выступления, выставки, круглые столы, конкурсы и т.д. Но при организации музыкального фестиваля–хэппенинга его содержание меняется, так как само название задает фестивалю эпатажную и провокационную направленность.

В советскую эпоху вопрос, связанный с появлением новых форм, являлся проблематичным и речь могла идти лишь о наполнении традиционных культурно–досуговых форм интересным содержанием. В настоящее время можно говорить о появлении новых форм культурно–досуговой деятельности, представляющих собой синтез различных жанров искусств, новых информационных технологий и синтез традиционных и инновационных форм. Например, таких как фестиваль–хэппенинг, театрализованный концерт–перформанс, моб–плэнер, флэш–моб–хэппенинг, корпоративный мюзикл и др.

Инновационные формы культурно–досуговой деятельности изменяют не только содержание традиционных форм, они, являясь результатом проектирования социально–культурных технологий, оказывают влияние и на трансформацию содержания самих технологий. Формы культурно–досуговой деятельности позволяют организаторам и участникам стать равноправными участниками по производству и конструированию смыслов, а культурно–досуговое пространство становится некой мастерской, где активизируется и синтезируется чувственное и интеллектуальное восприятие аудитории, становится востребованным и

необходимым проявление инициативы и креативных способностей, необходимых для самореализации, самоутверждения и самосовершенствования человека.

Таким образом, выделенные критерии классификации социально–культурных технологий определяют их прямую зависимость и связь со сферой культуры и различными видами культурной деятельности, а также определяют и логику их проектирования – от постановки и обоснования проблемы, до выбора средств по их реализации. Технология предстает как система последовательных действий, включающая методологические и теоретические процедуры, а также совокупность средств и инструментов по решению поставленной проблемы, цели и задач. На методологическом и теоретическом уровнях определяются границы проблемного поля исследования, осуществляется концептуальное обоснование решения проблемы, целеполагание в рамках направлений социокультурного взаимодействия сферы досуга. На данных уровнях проектирования технологии культурология (фундаментальная и прикладная) является методологической, а культурология досуга теоретической основой исследования. На инструментальном уровне осуществляется выбор и обоснование необходимости использования культурно– досуговых технологий и методик. Именно эти уровни проектирования технологии являются необходимой основой для последующей эффективной поэтапной ее реализации.

Литература

1. Ариарский М.А. Прикладная культурология// URL: <https://studfiles.net/preview/5171046/page:11/>
2. Закон РФ от 9 октября 1992 г. № 3612– I «Основы законодательства Российской Федерации о культуре» (с изменениями и дополнениями). Разд. I: Общие положения. Ст. 3 // Гарант: инф.– прав. портал. URL: <http://www.garant.ru>
3. Зборовский Г.Е. Социология досуга и культуры. –М.: Альтекс, 2006. – 244 с.
4. Георгинский Е.В. Концептуальные определения рекреации. URL: <http://oldwww.history.kemsu.ru/public/read/s2/geo>
5. Григорьева Е.И. Современные технологии социально– культурной деятельности // <https://studfiles.net/preview/1635600/>

6. Каган М. С. Человеческая деятельность: опыт системного анализа. – М., 1974. – 328 с.
7. Келли Дж. Теория личности (теория личностных конструктов) / Дж. Келли. – СПб.: Речь, 2000. – 249 с.
8. Киселева Т. Г., Красильников Ю. Д. Социально– культурная деятельность: учебное пособие // <https://studfiles.net/preview/2957992/>
9. Флиер А.Я. Культурология // Культурология XX век. Словарь. – СПб.: Университетская книга, 1997. – С.251– 253.
10. Флиер А.Я. Культурология для культурологов: Учебное пособие – М., МГУКИ, 2009. – 706 с.
11. Dumazedier J. Toward a Society of Leisure. New York: Free Press, 1967. – 307 p.