



# КАКИЕ ДЕЙСТВИЯ И ПОЧЕМУ МОЖНО СЧИТАТЬ СОЦИОКУЛЬТУРНЫМ ПРОЕКТОМ

Быстрова Т. Ю.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б. Н. Ельцина (Екатеринбург, Россия)

## АННОТАЦИЯ

В условиях, когда проектом, в том числе социальным или культурным, называют множество разнородных действий, актуально выведение определения социокультурного проекта. Цель статьи – выработать систему критериев, по которым определенное предложение или замысел можно более-менее точно отнести к разряду социокультурных проектов.

На основе обобщения источников, описывающих проектное мышление и проектную деятельность, приводятся обязательные характеристики проекта. В частности, автором уточнено соотношение понятий «проектное мышление» и «проектная деятельность»; подчеркнуты осознанность проектных действий по созданию нового и необходимость командной работы над проектом; пояснена трактовка проекта как способа решения проблем (в социокультурном проекте это проблемы другого человека или группы людей); пояснено «вырастание» проекта из настоящего. Сама проблема представляет собой находимую в ходе предпроектного анализа неполную или несовершенную ситуацию, которая благодаря проектным действиям становится более полной или совершенной.

Применительно к социокультурной сфере оговорена ценностная составляющая проектного процесса и выведено авторское определение социокультурного проекта. Автор понимает под ним создание условий или продуктов, меняющих (хотя бы частично) образ жизни или модель поведения других людей, в том числе и прежде всего в ходе их практического взаимодействия друг с другом. Общее условие социокультурного проекта любого масштаба – это изменение ценностных ориентиров участников проекта, в свою очередь, продиктованное определенными установками его инициаторов. Далее показано, как выведенные черты могут использоваться в качестве критериев отнесения тех или иных действий к разряду социокультурного проектирования. Это особенно важно для экспертизы заявок на гранты и оценки студенческих проектов. Для усиления точности определения социокультурного проекта в статье выведены отличия социокультурного проекта от активности как таковой и художественной деятельности.

## КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Социокультурный проект, проект в сфере культуры, цель социокультурного проекта, целевая аудитория, продукт социокультурного проекта

## ДЛЯ ЦИТИРОВАНИЯ

Быстрова, Т. Ю. (2025). Какие действия и почему можно считать социокультурным проектом. *Управление культурой*, 4(1), 3–9. <https://doi.org/10.70202/2949-074X-2025-4-1-3-9>

## ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

**Быстрова Татьяна Юрьевна** – доктор философских наук, профессор; Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б. Н. Ельцина (620062, Россия, Екатеринбург, ул. Мира, 19) — профессор кафедры культурологии и дизайна Департамента искусствоведения, культурологии и дизайна; [taby27@yandex.ru](mailto:taby27@yandex.ru). ORCID: 0000-0001-6713-6867, SPIN-код: 2921-8497.

Статья поступила 10.01.2025; рецензии получены 14.02.2025, 17.02.2025; принята к публикации 02.03.2025.

© Быстрова Т. Ю., 2025

**Open Access** This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format for any purpose, even commercially, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons license, and indicate if changes were made.



# WHAT ACTIONS AND WHY CAN BE CONSIDERED AS A SOCIOCULTURAL PROJECT

Bystrova T. Yu.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Ural Federal University named after the first President of Russia B.N.Yeltsin (Ekaterinburg, Russia)

## ABSTRACT

In conditions when a project, including a social or cultural one, is called a multitude of heterogeneous actions, it is relevant to derive a definition of a socio-cultural project. The purpose of the article is to develop a system of criteria by which a certain proposal or idea can be classified more or less accurately as a sociocultural project.

Based on a summary of sources studying project thinking and project activity, the mandatory characteristics of a project are provided. In particular, the author clarified the relationship between the concepts of "project thinking" and "project activity"; emphasized the awareness of project actions to create something new and the need for teamwork on the project; explained the interpretation of a project as a way for problem solving (in a sociocultural project, these are the problems of another person or group of people); explained the project "development" from the reality. The problem itself is an incomplete or imperfect situation found during the pre-project analysis, which becomes more complete or perfect thanks to the project actions.

In relation to the socio-cultural sphere, the value component of the project process is stipulated and the author's definition of a socio-cultural project is derived. The author understands it as the creation of conditions or products that change (at least partially) the way of life or model of behavior of other people, including and above all during their practical interaction with each other. The general condition of a socio-cultural project of any scale is a change in the value orientations of the project participants, which in turn is dictated by certain attitudes of its initiators. Further, it is shown how the derived features can be used as a criterion for classifying certain actions as socio-cultural design. This is especially important for the expertise of grant applications and the assessment of student projects. To enhance the accuracy of the definition of a socio-cultural project, the article derives differences between a socio-cultural project and activity as such and artistic activity.

## INFORMATION ABOUT AUTHORS

**Tatyana Yu. Bystrova** – Dr. Sci. (Philosophy), Full Professor; Ural Federal University named after the first President of Russia B.N.Yeltsin (19, Mira St., Ekaterinburg, 620062, Russia) — *professor of the Department of Cultural Studies and Design of the Department of Art History, Cultural Studies and Design*; [taby27@yandex.ru](mailto:taby27@yandex.ru). ORCID: 0000-0001-6713-6867, SPIN: 2921-8497.

The article was submitted 01/10/2025; reviewed 02/14/2025, 02/17/2025; accepted for publication 03/02/2025.

## ВВЕДЕНИЕ

Слово «проект» в силу частоты употребления утратило свой исходный смысл [1, с. 25] и далеко не всегда употребляется по назначению. Проектом могут назвать школьный реферат (представляющий собой репродукцию существующей информации, и только), действия, не предполагающие командного взаимодействия или инноваций (так называемое аналоговое проектирование, преподаваемое сегодня во многих вузах и наносящее существенный вред профессиональным компетенциям будущих архитекторов,

дизайнеров, специалистов в области рекламы или сервиса) и т. д. Эти неточности не так безобидны. Йохан Хейзинга в «Осени средневековья» убедительно показывает, как частота употребления слова «Бог» способствовала девальвации и профанации представлений о Боге и – далее – к смене картины мира. Нечто подобное может произойти и с проектной деятельностью, в том числе в социокультурной сфере. Обесценивание проектного начала может видоизменить культуру, лишив ее ряда механизмов развития. Между тем, начиная с Нового времени, а, возможно, и ранее, со времен

## KEYWORDS

Socio-cultural project, project in the cultural sphere, goal of socio-cultural project, target audience, product of socio-cultural project

## FOR CITATION

Bystrova, T. Yu. (2025). What actions and why can be considered as a socio-cultural project. *Managing of Culture*, 4(1), 3–9. <https://doi.org/10.70202/2949-074X-2025-4-1-3-9>

Рима<sup>1</sup>, проектное или хотя бы порождающее нечто новое, мышление считалось неотъемлемой частью человека, а его реализация рассматривалась не только в физическом, но и в нравственно-ценностном аспекте.

Предметом изучения данной статьи является проектное мышление в социокультурной сфере. Вопрос изучен сравнительно мало. Прежде чем работать над прояснением этого понятия, необходимо рассмотреть более широкое представление о проектности в целом.

## Методология работы

О возможности генерировать и создавать новое как сущностном качестве человека в его отличие от животного с опорой на ранние работы К. Маркса было указано автором ранее [3, с. 171–175]. Системный характер проектирования в наибольшей мере исследуется представителями индустриального дизайна и маркетинга: Д. А. Азриканом, Т. Брауном, О. И. Генисаретским, В. Л. Глазычевым, К. Кантором, П. Роу и др. Когнитивные основы проектирования развернуто представлены Б. Лоусоном [14]. Трактовка социокультурной сферы как пространства ценностей и смыслов формируется благодаря работам М. М. Бахтина, Ю. Б. Борева, В. В. Бычкова, Л. А. Закса, М. С. Кагана, А. Я. Флиера и ряда других.

Поскольку тема поднимается едва ли не впервые, можно говорить лишь об анализе понятий. Особенность авторского подхода к нему связана со стремлением опираться на личный опыт реализации социокультурных проектов и обучением этим навыкам студентов и специалистов. Любая эмпирическая основа имеет свойство «расползаться», так и не превращаясь в научную модель. Этого не происходит, если в качестве границ предварительно намечены немногочисленные базовые черты изучаемого явления.

Отсюда в начале текста с опорой на источники выводятся обязательные составляющие проекта как такового, далее они конкретизируются с учетом специфики социокультурной сферы. Значимость выведенных характеристик становится нагляднее при оценке ряда продуктов, производимых в заключительной части статьи.

## Дискуссия

Последовательность выводимых автором характеристик не претендует на высокую систематичность, поскольку задается неточностями трактовок и стереотипами, с которыми автору статьи приходится сталкиваться едва ли не ежедневно.

Так, первое, о чем будет сказано, – почти полная синонимичность понятий «проектное мышление» и «проектная деятельность», существующих по отдельности и порой сопрягаемых, а порой – нет. Как «забегание

вперед», проектное мышление рождает некий образ еще не существующего предмета или процесса, но обсудить его, предъявить коллегам, заказчику или социуму можно только в каком-то опредмеченном виде, если не готового продукта, то хотя бы эскиза, макета или образца, возможно, сопровождаемого словесными пояснениями. Одно вербальное описание всегда будет недостаточно, поскольку оно породит собственные цепочки ассоциаций у каждого из участников, тогда возможны искажения и непонимание [16, р. 204–205]. Воплотить или визуализировать свой замысел означает включиться в какую-то деятельность. Отсюда, как ни парадоксально, проектное мышление и проектная деятельность сопряжены друг с другом не последовательно: деятельность вплетена в мышление, она есть условие его функционирования. Мышление не реализуется вне или без каких-то целенаправленных действий, более того, на каждом этапе эти действия нужно оценивать [7, с. 19], представлять заказчику [11, с. 85], при необходимости – корректировать. Постулируемое тождество мышления и деятельности в проектной сфере особенно заметно в англоязычных публикациях по теме *design thinking* [13], [15]. Отсюда, проектом мы можем называть процесс и результат реализации особого вида мышления, нацеленного на создание нового.

Второй существенный момент – осознанность, отрефлексированность действий по выработке и созданию этого нового. Доля фантазии почти в любом проекте невелика, действия сродни моделированию, а не прожектерству. Фантазия может активизироваться на этапе дивергенции [5], когда необходимо «раскачать» привычное видение предмета или процесса. Этому служат техники типа синектики, мозгового штурма или ментальных карт, но они имеют ограниченное значение внутри проектирования в целом. Нечаянно переключаясь с Дж. Агамбеном, Т. Браун в пункте с показательным названием «Как случается проектное мышление» оговаривает, что «творческий гений» дизайнера, – а он употребляет «дизайн» именно в широком смысле, как любое проектирование, – не воображение и внезапные озарения, «результат тяжелой работы» [13, р. 88].

Этот же момент закономерно приводит к признанию необходимости группы или команды: проектирование не может быть монологом [15, р. 142, 173]; в крайнем случае нужно учиться спорить с собой. Отсюда же идут возможности вовлечения, партисипации, коллаборации [13, р. 87] и других подобных неодионых проектных действий, получающих все большую популярность и признание.

Третья значимая связка, которая порой недооценивается при обыденном словоупотреблении, – понимание проекта как способа решения проблемы, переориентирующая проектировщика с субъективности (монолога, «якания»), опоры на собственный вкус, стереотипы, ценности и т. п.) на эмпатию [13, р. 87], внимание к другому, понимание его устройства, логики или позиции. Обычно эти характеристики описываются по отдельности, на деле здесь есть прямая зави-

<sup>1</sup> На связку между «гений» и «генерировать» обращает внимание Дж. Агамбен [2, с. 7]. *Genius*'ом называли бога, под опекой которого каждый человек оказывается в момент своего рождения. «...как видно по термину *ingenium*, обозначающему комплекс физических и моральных качеств, пришедших появившемуся на свет, *genius* был в некотором смысле обожествлением человека, началом, которое направляет и выражает его существование в целом» [2, с. 8].

симость, затрудняющая, к примеру, реализацию некоторых культурных или дизайнерских проектов в силу неумения участников переключаться с собственного «Я» на нужды других людей.

Что касается часто упоминаемой в контексте рассмотрения проектов проблемы, то она возникает в «зазоре» между менее совершенным и возможным более совершенным состоянием какого-то объекта или процесса. Определение проблемы, данное А. С. Автономовым и Хананашвили, высвечивает ее в непривычном, но запоминающемся ракурсе. Они пишут, что проблема «представляет собой так называемую неполную задачу, под которой в логике понимают операцию при известной цели, но неизвестных условиях ее достижения» [1, с. 28]. Вычленив такую задачу, легко сформулировать цель проекта; в противном случае она может быть произвольной или уводить в сторону. (Например, студентка предлагала создать платформу для представления информации по деловой этике, тогда как проблема была связана не с недостатком информации, а с непроработанными практическими навыками делового взаимодействия. Понимание этого обусловило выбор конечного формата в виде игры). Соответственно, зная цель проекта, проще определить шаги по ее достижению, хотя не все специалисты согласны с этим [1, с. 29].

Наконец, в-четвертых, отметим укорененность проекта в настоящем, в реальной жизни. В свою очередь, это требует от проектировщика не только анализа исходной ситуации, но и прогнозирования ее развития. Вместе с результатом проекта ситуация должна изменяться в предсказуемую сторону. Отсюда актуальность системного подхода к проектированию, целостного видения происходящего, включающего не только реализацию спроектированного продукта, но и изменения, происходящие с участниками, связи с экономическим или культурным контекстом и т. п.

### СПЕЦИФИКА СОЦИОКУЛЬТУРНЫХ ПРОЕКТОВ

Конкретизировать и дополнить исходное представление о проекте поможет погружение уже найденных характеристик в социокультурный континуум. Не ставя задачи системно определить его, подчеркнем его наполненность человеческими взаимодействиями, ценностями, смыслами, в отношении которых сходятся многие культурологи и философы культуры. «Человек живет в пространстве смыслов», – говорят А. А. Пелипенко и И. Г. Яковенко [10, с. 8]. Культура – «мир “возделанных” личностей, чье сознание и поведение мотивируется и регулируется уже не столько биологическими, сколько социальными интересами и потребностями, общепринятыми нормами и правилами их удовлетворения, воплощенными в системах социальных целей, идеалов, ценностей, правил, обычаев, стандартов, методов социализации и инкультурации личности», – характеризует А. Я. Флиер [12, с. 118]. Человек есть субъект общения, – подчеркивает М. С. Каган [6, с. 14], а для В. М. Межуева человек в культуре – это субъект труда [9], что означает недостаточность только «говорения» о чем-либо и необходимость прак-

тических действий. Эта рамка, пусть и не представленная системно, помогает понять специфику социокультурных процессов и проектов, критически посмотреть на некоторые существующие определения.

Пожалуй, одной из наиболее ранних является работа о социокультурном проектировании А. П. Маркова и Г. М. Бирженюк. При всей полноте охватываемых тем авторы трактуют социокультурное проектирование достаточно узко, в первую очередь, как совокупность технологий, стараясь учитывать при этом ценностную составляющую социокультурных процессов [8, с. 8]. Даваемое ими определение<sup>2</sup> в силу своей неопределенности отождествляет социокультурное проектирование не только с любым другим видом проектирования, но даже и с деятельностью как таковой. Трудно согласиться и с тем, что первой из целей социокультурного проектирования является не удовлетворение какой-либо культурной или социальной потребности отдельного человека или группы людей, а развитие самого субъекта [8, с. 9].

Автор данного текста понимает под социокультурным проектом создание условий или продуктов, меняющих (хотя бы частично) образ жизни или модель поведения других людей, в том числе и прежде всего в ходе их практического взаимодействия друг с другом. Такая трактовка отделяет данный вид проекта от дизайна или архитектуры, где в некоторых случаях продуктом является некое предметно-пространственное целое, а не сам человек. Она коррелирует, к примеру, с требованиями Фонда Президентских грантов, грантов фонда Владимира Потанина и др. Конечно, масштаб может быть различным, от одного человека до общества в целом. Общее условие – изменение ценностных ориентиров участников проекта, в свою очередь, продиктованное определенными установками его инициаторов. И, поскольку человек – существо социальное, то наиболее эффективной или последовательной подобная смена может быть, когда он находится среди других людей. В этом смысле продуктом социокультурного проекта может быть сообщество людей, объединяемых вокруг какой-то позитивной ценности или вырабатывающих ее (например, городские огородники). Когда сообщество способно к самоорганизации, роль инициаторов проекта снижается или даже сходит на нет.

Подчеркнем: меняются не только взгляды в отношении себя или других людей, но и поступки, поведение участников. Не исключено, что (например, в инклюзивных проектах) меняются также взгляды и поведение инициаторов, ведь отношения общения, пронизывающие любой социокультурный процесс, не однонаправленны.

<sup>2</sup> «Социокультурное проектирование – это 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» [8, с. 9].

## НЕ АКТИВНОСТЬ И НЕ ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ПРОЦЕСС

Используя выведенные выше характеристики проекта и проектности, уточним его социокультурный вариант через сравнение с близкими активностями, часто не дифференцируемыми в обычном словоупотреблении.

Англоязычные авторы, особенно практики, чаще используют сочетание «социокультурная активность», даже когда их действия имеют проектный характер. Представляется, что с точки зрения передачи духа социокультурного проектирования этот термин слишком широк, поскольку разрешает – в духе классической управленческой, педагогической и психологической парадигм, берущих начало в ньютоновской механике с ее каузальным детерминизмом, – взгляд на участников как на пассивную и ведомую сторону. Но интерпретировать смыслы и ценности без собственной активности, диалога, обратной связи попросту невозможно, тем более, что мир культуры динамичен, вариативен, полисемантичен. Сказав об «активности», мы допускаем приоритетное положение «организаторов», «формирующих» что-то у целевой аудитории проекта и в подавляющем большинстве случаев «овнешняем» его для участников. Все формальные требования могут быть соблюдены, а вот долгосрочный социокультурный эффект отнюдь не гарантирован. Коррелятами социокультурного проекта выступают такие понятия, как «общение», «изменение мышления в ходе предметной социально-ориентированной деятельности», «развитие личности». Достижение этого на уровне переживания, состояния, факта жизнедеятельности возможно только при наличии собственных усилий и при осознании происходящего самим человеком.

Эти процессы очень напоминают то, что происходит в момент восприятия художественного произведения. Однако, проект и художественный процесс тоже различны, прежде всего, по степени связи с реальностью и по направленности художественных усилий в качестве как творца, так и реципиента. С искусством чаще связывают творчество, а в нем уже античные трактовки предполагают наличие «демонического», иррационального начала. В этом смысле проектное мышление более «подконтрольно» разуму и чаще целенаправленно использует предварительно найденные методы и алгоритмы [3], [5], [7]. Наконец, искусство представляет собой особую форму самовыражения, тогда как социокультурный проект начинается с анализа ситуации и потребностей у какой-то группы людей [1, с. 54].

### Куда идем

Итак, не столько «формирование», сколько «вовлечение», не столько результат, сколько процесс взаимодействия людей. Соответственно, говорить об управлении социокультурным проектом можно лишь с постоянной оговоркой по поводу обратной связи от участников, безусловно влияющей на продолжительность, трудозатраты и календарный план. Для подкрепления данных тезисов в этой части статьи

приведены небольшие кейсы, помогающие увидеть, как непонимание или недооценка хотя бы одной из выведенных черт социокультурного проекта способны исказить его задачи, концепцию и, далее, состав команды, календарный план или бюджет.

- Обозначение в качестве «проекта» чего-либо, произвольно задуманного, в том числе – увиденного у других или модного, временно популярного, а не выведенного в ходе взаимодействия с потенциальной целевой аудиторией проекта.

Подавляющее большинство фантазийных, пусть и красиво поданных, студенческих работ пропускают важнейший этап предпроектного анализа ситуации и целевой аудитории, притом не по вине авторов. Школьное и бакалаврское образование ставит авторов перед списком готовых тем «проектирования», очень условных и не являющихся результатом всестороннего предпроектного анализа. Это подтвердит произвольная выборка тем бакалаврских ВКР, где на первое место выведен продукт, а параметры аудитории осмысляются в ходе работы, но не влияют на качества продукта. Выведение проблемы на основе множества данных – длительный и многосоставный процесс, поэтому стремление педагогов сократить действия и сделать их более «точными», понятно. Однако в итоге у будущих специалистов полностью выпадает из рассмотрения актуальность результата для реальных людей.

Косвенное подтверждение сказанному дают пустые или деградирующие уголки городского кроссбукинга. Как бы они ни были оформлены, они не учитывают привычку читать на улице, погоду, традицию обмена, а не покупки книг. Возможно, реальной целью исходного проекта этой направленности могла бы стать кампания по популяризации обмена, сопровождаемая плакатами, дизайном, фиксирующим и стимулирующим именно акт реального обмена книг, а также визуализацией (или другой формой подтверждения) связи участников процесса между собой. Сносив десятки книг на пустые полки в разных местах, я представляю иногда, где теперь мои книжки и кто их читает. Но ни одного действительного адресата и его реакции на мое (социокультурное) действие я не видела никогда.

- Недоучет требования равенства участников проекта приводит к асимметриям и в лексике (как уже неоднократно сказано, это, прежде всего, лексика классического менеджмента, педагогики и психологии, в которой преобладают односторонние связи), и в расстановке смысловых акцентов (отчитаться количественными показателями, а не изменением взглядов или поведения участников).

Трудности соблюдения равенства касаются не только представителей целевой группы, но и инициаторов. Например, в нашем проекте «Школа инклюзивного дизайна» (победитель конкурса Фонда Президентских грантов 2021 года), где дети среднего школьного возраста с легкими ментальными отклонениями в ходе воркшопов частично разрабатывали календари для своих мам и учителей, было недоучтено количество времени, необходимого участнику для того, чтобы вспомнить

информацию предыдущего занятия [4]. Рассеянное внимание, блуждающие краткосрочные цели привели к тому, что фактически каждый заход был началом с нуля. Выводом из этого, вполне удачно завершившегося проекта, стала установка инициаторов на выделение дополнительных действий и временных интервалов в последующих активностях. Иначе говоря, мы добровольно принимаем темп и уровень участников, поскольку это обеспечивает гораздо более неформальное взаимодействие. В этом помогает эмпатия как важный этап не только социокультурного, но и дизайнерского проектирования [13].

- Произвольное и неосознаваемое авторами изменение парадигмальных установок социокультурного проекта с классики в постнеклассику и обратно.

Такие скачки особенно заметны в образовательных и музейных проектах. Подаваемый как социокультурный, проект одной из магистранток (УрФУ, 2019 г., выполнен в рамках курса «Экспертиза и диагностика культурных проектов, руководитель – Т. Ю. Быстрова) ставит задачу формирования мягких навыков у молодых людей двух городов Свердловской области. Студентка выбирает формат тренингов, что вполне отвечает критериям социокультурного проекта, так сказать «новой генерации». При этом результатами она считает «просвещение молодых людей» и «увеличение числа эффективных методик работы у молодежных тренеров», что, во-первых, не поддается исчислению, а во-вторых, снижает эвристичность тренинга в том числе в глазах организаторов, поскольку на первое место выходят привычные для классического образования знаниевые компоненты. При последовательном развитии проекта как социокультурного это место занимали бы возникающие в ходе тренинга контакты участников между собой и с потенциальными работодателями.

Схожий по направленности проект другой студентки (УрФУ, 2021 г.) говорит об увеличении количества

и качества связей между НКО и представителями бизнеса, а одним из продуктов делает электронный каталог НКО, который в дальнейшем могут поддерживать сами заинтересованные стороны. Это более последовательное видение проекта оборачивается четко расставленными акцентами и адекватными форматами коммуникативных действий.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Резюмируем, социокультурный проект – это целенаправленное создание условий или продуктов, инициирующих изменения в образе жизни, моделях поведения и ценностных ориентирах целевой группы, происходящих в процессе практического взаимодействия участников друг с другом и с окружающим миром. Ключевые актуальные характеристики социокультурного проекта – изменение ценностных ориентиров, инновационность, командная работа и вовлеченность, осознанность и целеполагание, практическая направленность и изменение поведения, решение проблемы и ориентация на целевую аудиторию, укорененность в настоящем и ориентация на будущее, ценностная составляющая. Указанные особенности, акценты в характеристике социокультурного проекта не отрицают, а дополняют те, что традиционно рассматриваются в литературе и используются в практике. Вот актуальный перечень элементов социокультурного проекта: выявление и анализ социальных проблем, формулирование целей и задач, разработка стратегий и планов реализации, оценка результатов и их влияния, участие и вовлеченность, социальные инициативы – влияние на общественное благо.

Выведенные в статье характеристики социокультурного проекта наверняка неполны и весьма спорны. Малое количество публикаций по теме затрудняет автору работу по выведению дефиниции. Продолжить ее было бы удобно в ходе обсуждения на какой-либо конференции или круглом столе. ■

## СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

- [1] Автономов А. С., Хананашвили Н. Л. Оценка социальных проектов : учебное пособие. Москва : Издательская группа «Юрист», 2014. 240 с.
- [2] Агамбен Дж. Профанации. Москва : Гилея, 2014. 114 с.
- [3] Быстрова Т. Ю. Вещь, форма, стиль: Введение в философию дизайна. Москва : ООО «Фабрика комиксов», 2017. 374 с. EDN ZSIOCR.
- [4] Быстрова Т. Ю. Возможности вовлечения в социокультурные практики, развивающие инклюзивную культуру // Известия Уральского федерального университета. Серия 1: Проблемы образования, науки и культуры. 2023. Т. 29, № 4. С. 113–125. EDN WSYULI.
- [5] Джонс Дж. К. Методы проектирования. Москва : Мир, 1986. 326 с.
- [6] Каган М. С. Человек в теории культуры. Избранные труды : учебное пособие для вузов. Москва : Издательство «Юрайт», 2024. 195 с.
- [7] Лауэр Д., Пентак С. Основы дизайна. Москва : Питер, 2014. 306 с.
- [8] Марков А. П., Бирженюк Г. М. Основы социокультурного проектирования : Учебное пособие. Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский гуманитарный университет профсоюзов, 1997. 262 с.
- [9] Межуев В. М. Идея культуры: очерки по философии культуры. Москва : Университетская книга, 2012. 403 с.
- [10] Пелипенко А. А., Яковенко И. Г. Культура как система. Москва : Языки русской культуры, 1998. 271 с.
- [11] Рэнд П. Дизайн: форма и хаос. Москва : Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2013. 244 с.
- [12] Флиер А. Я. Культурология для культурологов : Учебное пособие для магистрантов и аспирантов, докторантов и соискателей, а также преподавателей культурологии. Москва : Академический проект, 2000. 496 с. EDN CXIAAR.
- [13] Braun, T. (2008). Design Thinking. *Harvard Business Review*, 84–95.
- [14] Lawson, B. (2005). *How Designers Think. The Design Process Demystified (4th ed.)*. Elsevier.
- [15] Parsons, T. (2009). *Thinking: Objects. Contemporary approaches to product design*. AVA Book Production.
- [16] Salinger, N. A. A (2016). *Theory of Architecture. With contributions by Michael W. Mehaffy, Terry M. Mikiten, Débora M. Tejada, and Hing-Sing Yu*. Asian Edition.

## REFERENCES

- [1] Avtonomov, A. S., & Hananashvili, N. L. (2014). *Assessment of social projects*. Lawyer Publishing Group.
- [2] Agamben, J. (2014). *Profanation*. Gileya.
- [3] Bystrova, T. Yu. (2017). *Thing, Form, Style: Introduction to the Philosophy of Design*. Comics Factory LLC. <https://elibrary.ru/zsiocr>.
- [4] Bystrova, T. Yu. (2023). Opportunities for involvement in socio-cultural practices developing an inclusive culture. *Izvestia Ural Federal University Journal. Series 1: Issues in Education, Science and Culture*, 29(4), 113–125. <https://elibrary.ru/wsyuli>.
- [5] Jones, J. K. (1986). *Design Methods*. Mir.
- [6] Kagan, M. S. (2024). *Man in the theory of culture. Selected works*. Urait Publishing house.
- [7] Lauer, D., & Pentak, S. (2014). *Basics of Design*. Piter.
- [8] Markov, A. P., & Birzhenyuk, G. M. (1997). *Fundamentals of sociocultural design*. St. Petersburg Humanitarian University of Trade Unions.
- [9] Mezhev, V. M. (2012). *Culture idea: Essays on the philosophy of culture*. University book.
- [10] Pelipenko, A. A., & Yakovenko, I. G. (1998). *Culture as a system*. Yazyki Russkoy Kultury.
- [11] Rand, P. (2013). *Design: Form and Chaos*. Studio Artemy Lebedev Publishing House.
- [12] Flier, A. Ya. (2000). *Culturology for culturologists*. Academicheskyy Proekt. <https://elibrary.ru/cxiaar>.
- [13] Braun, T. (2008). Design Thinking. *Harvard Business Review*, 84–95.
- [14] Lawson, B. (2005). *How Designers Think. The Design Process Demystified (4th ed.)*. Elsevier.
- [15] Parsons, T. (2009). *Thinking: Objects. Contemporary approaches to product design*. AVA Book Production.
- [16] Salinger, N. A. A (2016). *Theory of Architecture. With contributions by Michael W. Mehaffy, Terry M. Mikiten, Débora M. Tejada, and Hing-Sing Yu*. Asian Edition.