

ИННОВАЦИИ В ОРГАНИЗАЦИИ КУЛЬТУРНО-МАССОВЫХ МЕРОПРИЯТИЙ ДЛЯ СТУДЕНЧЕСКОЙ МОЛОДЁЖИ

Аннотация. За современной российской молодёжью – прежде всего, студенчеством – в ряде государственных программных документов закреплён статус драйвера модернизации отечественной экономики. Молодёжь более других социально-демографических категорий населения склонна к предпочтению экспериментальных моделей решения оперативных и стратегических задач, мотивирована на поиск инновационных подходов к урегулированию проблем. В статье представлено описание ряда новшеств в организации культурно-досуговых программ и акций эстетической, патриотической и духовно-нравственной направленности, ориентированных на культурные потребности современной молодёжной аудитории. Выявлены направления развития инновационной социально-культурной деятельности. Проанализирована специфика организации культурно-досугового пространства студенчества в контексте вовлечения молодёжи в деятельность по реализации социально-значимых проектов, представлена авторская оценка перспектив развития отдельных инновационных форм студенческого досуга.

Ключевые слова: *досуговая деятельность, высшее образование, культурно-массовые мероприятия, воспитание обучающихся высшей школы, инновационные формы культурно-досуговых мероприятий, инновационные технологии организации досуга, студенческая молодёжь.*

Направленность экономики России на инновационную социально ориентированную модель развития предполагает создание благоприятной среды для ее функционирования. Данный процесс актуализирован рядом нормативно-правовых актов. Их анализ позволяет сделать вывод о том, что поддержка инновационной деятельности и мотивация инновационного поведения в ней граждан является одним из приоритетов государства.

В частности, в Постановлении Верховного Совета Российской Федерации «Об основных направлениях государственной молодежной политики в Российской Федерации», обозначены следующие цели: содействие социальному, культурному, духовному и физическому развитию молодежи; недопущение дискриминации молодых граждан по мотивам возраста; создание условий для более полного включения молодежи в социально-экономическую, политическую и культурную жизнь общества; расширение возможностей молодого человека в выборе своего жизненного пути, достижении личного успеха; реализация инновационного потенциала молодежи в интересах общественного развития и развития самой молодежи [1, 2].

Приоритетное внимание к молодежи в целом и студенческой молодежи в частности, в аспекте формирования новых идей, векторов модернизации российского общества, обусловлено наличием благоприятной среды в образовательном пространстве, потенциала для развития инновационной культуры. При этом в качестве наиболее мобильной и инновационно-активной частью молодежи называется студенчество. Обладая характерными особенностями психологического восприятия, которые проявляются в критике накопленного предшествующими поколениями опыта, формировании собственных установок, идей, ценностных ориентаций, молодые люди предлагают новые направления, технологии, способы бытия отдельных социальных институтов и процессов. Сочетание этих факторов обуславливает не только активное участие в освоении инновационных технологий, но и генерирование, апробацию и активное продвижение собственных инновационных идей представителей студенчества, в том числе в процессе организации культурно-массовых мероприятий.

Центром внедрения инноваций в социально-культурную сферу региона (территории), как правило, являются вузы культуры. Современный вуз культуры и искусств – это многофункциональное

учебное заведение, которое не только предоставляет образовательные услуги, но и ведет творческую, научно-исследовательскую и воспитательную деятельность. Их реализация предполагает формирование и трансляцию нового опыта.

Для поддержки инновационной активности студенческой молодежи был проведен, в том числе, проект «Молодёжный творческий форум «КультPROсвет». Форум прошел с 12 по 13 октября 2019 г. на базе Алтайского государственного института культуры в рамках реализации Всероссийского конкурса молодежных проектов среди образовательных организаций высшего образования Федерального агентства по делам молодежи и Федерального государственного бюджетного учреждения «Ресурсный Молодежный Центр», с целью трансляции инновационного опыта организации культурно-массовых мероприятий для студенческой молодежи.

Работа форума базировалась на проведении семинаров, практических занятий в форме тренингов, мастер-классов и тренд-сессий, способствующих приобретению и развитию навыков социально-культурного проектирования, использования современных медиатехнологий, развитию добровольчества в организации студенческих культурно-массовых мероприятий.

Идея его проведения была вызвана рядом противоречий между теорией и практикой в области организации досуга молодежи. Данная ситуация сложилась как следствие изменений системы ценностей студенческой молодежи, активного внедрения новых технологий организации досуговой деятельности, изменениями в характере и содержании традиционных форм проведения досуга и недостаточной компетентностью его организаторов. В процессе проведения форума молодые организаторы досуга (участники) получили сведения о миссии, целях, современном содержании, средствах, формах, методах, способах и приемах, их взаимосвязи в организации культурно-массовых мероприятий для молодежи, основанные на научных исследованиях последнего десятилетия.

Инновации в социально-культурной сфере – понятие, обусловленное расширением сфер использования термина: от производственных процессов к другим областям, в том числе духовному производству, а также развитием теории инноватики [3, 4, 5].

В процесс осуществления деятельности по организации культурно-массовых мероприятий инновации проникают посредством заимствования различных форм деятельности из сопредельных сфер знания (экстраполяция). Готовые решения, ценности, устоявшиеся образцы в той или иной области, включенная деятельность различных социально-культурных институтов, реализующих программы, направленные на формирование досуга определенных целевых групп, обогащают организационную культуру учреждений. Повсеместное распространение в социально-культурной сфере посредством использования данного метода получили технологии маркетинга, PR-технологии, технологии работы с социальными сетями и различными техническими устройствами, позволяющими реализовывать программы, проекты на качественно ином уровне [6].

Интерпретация является другой формой воспроизводства инноваций. Интерпретация всегда придает особую осмысленность заимствованию, наполняет его новым содержанием и, по возможности новыми целями, закрепляет связь между уже сложившимися и случайными структурами. В отличие от экстраполяции формирует соответствующую новым смыслам систему ценностей [3]. Посредством интерпретации в социально-культурной сфере получили распространение значительное количество новшеств: создание кластеров, интегрирующих деятельность по удовлетворению потребностей целевой аудитории, реализация медиа-образовательных программ, информационно-просветительская работа в социальных сетях и другие.

Культурно-досуговая деятельность и организация культурно-массовых мероприятий, как ее составная часть, имеет выраженный педагогический характер, который находит отражение в процессе целеполагания и содержании деятельности. Ошибки в целеполагании в конечном итоге нивелируют всю дальнейшую технологическую цепочку. Достижение поставленных целей культурно-массового мероприятия имеет определенный педагогический результат. Его достижению во многом способствует выбор средств, форм, методов, способов и приемов, качество процесса организации. В основе культурно-массовых мероприятий для молодежи в настоящее время должны находиться цели, направленные на достижение конкретных индивидуальных и общественных результатов. Для их конкретизации широко используется маркетинговый инструментарий. Принятие решения о реализации культурно-массового мероприятия целесообразно основывать на анализе ситуации включающем

изучение потребностей социума, молодежной аудитории, количестве и содержании программ, реализуемых в регионе, оценке ресурсов организаторов, таких как квалификация исполнителей, имеющаяся материально-техническая база, время и прочее.

На его базе производится выбор оптимального сочетания традиционных (устных, печатно-наглядных, театрализованных и т. д.) и инновационных форм, оцениваются их возможные альтернативы с точки зрения критериев и ограничений в достижении целей и задач. Многообразие форм позволяет осуществить оптимальный выбор, совершенствовать их за счет обоснованного и эффективно использования средств: живое слово, искусство, иллюстративный материал, аудиовизуальные устройства, компьютерная и лазерная техника, транспорт, материалы и т. п.

Инновационные формы мероприятий появляются достаточно регулярно. Большая часть из них основана на использовании новых технических средств: планшетов, ноутбуков, интерактивных экранов, сенсорных столов, 3D сканеров и принтеров, видео с охватом 360 градусов, оборудования для лазерных шоу «Screen show» (графических шоу), «Beam show» (лучевых шоу), дымовых шоу и других. Так, в основе интерактивного маппинга находится использование сенсорного стола, который позволяет нарисовать любой объект, отправить фотоснимок, видео и транслировать его на всеобщее обозрение посредством огромного объемного экрана, вызывая необходимую эмоциональную реакцию у зрительской аудитории [6].

Технологические тренды в организации культурно-массовых мероприятий для молодежи в настоящее время являются актуальными, и без использования современных технологий организация мероприятий уже совершенно не представляется возможной. Ярким примером, являются повсеместно используемые мультимедиа презентации. Интенсификация внедрения компьютерных технологий в процесс организации досуга стала фундаментом возникновения искусственной среды – виртуальной реальности, оказывающей значительное влияние на молодежный досуг. Ее привлекательность обусловлена рядом преимуществ, проявляющихся в возникновении новых форм взаимодействия людей в целом и проявления их творческой активности в частности. Виртуальная реальность с ее размытыми пространственно-временными границами стала значимой частью жизни современного (особенно-молодого) человека. Для эффективного использования этого искусственного пространства используется связующее звено, обеспечивающее его взаимодействие с массовым-пользователем. Этим звеном является веб-дизайн, имеющий значительный потенциал для формирования новых способов, методов, форм, технологий для организации культурно-массовых мероприятий в перспективе. Весьма актуальным для инновационного процесса социально-культурной сферы становится выявление видов, функций, механизмов и инструментов веб-дизайна, его роли в формировании виртуализированного современного культурного пространства [7].

Значимая часть инноваций в социально-культурной сфере относится к информационно-рекламному аспекту организации культурно-массовых мероприятий. Наиболее ярким трендом последних лет является работа с сообществами в медийных коммуникациях. В настоящее время построение, управление и маркетинг в комьюнити — это значимая составляющая их эффективности. Современный уровень развития коммуникаций в обществе predetermined участие в нем организаторов досуга молодежи. Сравнительно новый набор навыков, объединяющий комьюнити-менеджмент и маркетинг, использует новый подход к работе с объединениями людей и позволяет создать лояльное и вовлеченное сообщество. Не только информирование, но и вовлечение в деятельность стало отличительной чертой информационного сопровождения мероприятий в сфере молодежного досуга. Данный процесс обуславливает необходимость трансляции цели, идей, тем, ценностей, призывы к общим действиям. Активно используется сторителлинг (мастерство рассказывания историй) для удержания внимания целевой аудитории, взаимодействие с авторскими контентом, расположенными на наиболее популярных технологических платформах YouTube, Telegram, «ВКонтакте» и «Яндекс.Дзен»). Размещение информации (публикации) в популярной социальной сети Instagram актуализирует необходимость использования фоторепортажа, как одного из информационных жанров журналистики, решающего задачу оперативного, с необходимыми подробностями, в яркой и доступной форме оповещения о каком-либо событии или жизненном явлении. Фоторепортаж представляет собой эффективное средство взаимодействия в молодежной среде и убедительную иллюстрацию к текстовому сообщению. Его сильная сторона состоит в достоверности изображенного события, подлинности,

документальности, визуализации обозначенной цели. Это дает возможность использовать фоторепортаж при организации культурно-массовых мероприятий в различных целях.

Вместе с тем, использование новых технологий имеет ряд недостатков. Во-первых, технические средства весьма дорогостоящи, Во-вторых, эффективность использования новых технологий еще не вполне изучена. В связи с этим, наибольшее распространение получили частичные инновации, связанные с внедрением в традиционную форму культурно-досуговой деятельности технических, содержательных и организационных новшеств. Это приводит к появлению новых современных интегрированных форм, которые позволяют снизить уровень рисков инноваций. Наибольшее распространение получили шоу-программы (граффити-шоу, джамп-стайл-шоу, капоэйро-шоу и другие), волонтерские пикники, мега-квесты, велокарнавалы, мультижанровые лонг-фестивали, уличные перформансы и другие [6].

Возрождается тенденция межструктурного взаимодействия различных органов, для реализации молодежных досуговых программ, обладающая значительным инновационным потенциалом. Межвузовские (межсузовские) культурно-досуговые программы — это уникальная в своем роде возможность объединить большую часть студенческой молодежи для достижения конкретной цели. Ярким примером такого взаимодействия является успешное возрождение в ряде регионов России КВН-движения [8].

Рядом нормативно-правовых актов и разработок ученых в области социально-культурной деятельности актуализирована добровольческая деятельность (волонтерство) в организации культурно-массовых мероприятий. Понятие «волонтер» раскрыто в Федеральном законе от 11 августа 1995 года № 135-ФЗ «О благотворительной деятельности и благотворительных организациях». Волонтеры — это граждане, осуществляющие благотворительную деятельность в форме безвозмездного труда в интересах благополучателя. Волонтерство — значимое условие социализации молодежи. Любая деятельность человека протекает в процессе его взаимодействия с окружающим миром, с обществом, с социальным окружением. Одной из форм взаимодействия человека и общества является процесс социализации. Человек усваивает нормы, правила, требования общества, становясь его полноправным членом, причем этот процесс идет за счет активной деятельности самого индивида, его активного включения в социальную среду. Реализация задачи по гражданскому образованию и патриотическому воспитанию молодежи связана, в первую очередь, с привлечением волонтеров (студентов) к реализации проектов и программ в целом и культурно-массовых мероприятий в частности. Внедрение данного новшества позволяет молодым людям приобрести и новые знакомства, и новые профессиональные навыки, знания, и даже возможность совершить карьерное продвижение. Указанный аспект очень актуален для студенческой молодежи, так как добровольческая деятельность способствует раскрытию ее личностного потенциала в наиболее восприимчивый период возрастного развития и может выступать, как базой социального ориентирования и социализации в русле служения обществу, так и возможностью попробовать себя в разных сферах деятельности, определиться с выбором жизненного пути. Возможность увидеть результаты собственного труда, оценить их эффективность делают участие в организации реализации культурно-досуговых программ привлекательным для студенческой молодежи [9, 10].

Изучение инноватики в сфере культуры, проявление ее в различных аспектах культурно-досуговой деятельности, организации культурно-массовых мероприятий позволяют констатировать, что в настоящее время именно она оказывает значительное влияние на сферу производства духовных и материальных культурных ценностей. Данный процесс обусловлен, с одной стороны, применением различных технических средств, приемов и технологий, позволяющих не только привлечь внимание молодежной аудитории к заявленной цели, но и сформировать ее. С другой стороны, изменения в организации жизнедеятельности социума актуализируют необходимость использования управленческих и маркетинговых инноваций, возникающих в процессе организации культурно-массовых мероприятий, которые включают анализ внутренней и внешней среды, развитие добровольчества (волонтерства), работу с информационными ресурсами, веб-дизайн, медийные коммуникации и прочее. Культурные и социально-культурные инновации, как правило, базируются на научных идеях или специальных исследованиях, но и содержат элемент риска, поскольку недостаточно апробированы на практике, что может приводить к снижению эффективности культурно-досуговой деятельности.

Обозначенные аспекты, позволяют сделать вывод о необходимости формирования специализированной инновационной инфраструктуры на базе вузов культуры, учитывающей все особенности социально-культурной сферы.

Список литературы

1. Об основных направлениях государственной молодежной политики в Российской Федерации : постановление Верховного Совета Российской Федерации № 5090-1 от 3 июня 1993 г. // Консорциум «Кодекс», электронный фонд правовой и нормативно-технической информации : сайт. – Москва, 1991–2000. – URL: <http://docs.cntd.ru/document/9004367> (дата обращения: 11.06.2020)
2. Стратегия инновационного развития Российской Федерации на период до 2020 года : утв. распоряжением Правительства Рос. Федерации от 8 дек. 2011 г. № 2227-р // Правительство России : офиц. сайт. – Москва, 1999–2020. – URL: <http://government.ru/docs/9282/> (дата обращения: 01.11.2020)
3. Евменов, А. Д. Инновационная деятельность как фактор интенсификации развития сферы культуры Российской Федерации // Петербургский экономический журнал. – 2013. – № 1. – С. 44–48.
4. Игнатова, И. Б. Социокультурная инноватика в вузе искусств и культуры / И. Б. Игнатова, И. А. Гричанникова // Высшее образование в России. – 2012. – № 2. – С. 56–62
5. Малянов, Е. А. Социально-культурные инновации в пространстве современной культуры // Вестник Челябинской государственной академии культуры и искусств. – 2009. – № 4. – С. 97–106
6. Инновационные формы культурно-досуговых программ : [сб. матер.] // Справочник руководителя учреждения культуры : журнал : [сайт]. – Москва, 2006–2020. – URL: <https://www.cultmanager.ru/article/8640-19-m05-14-innovacionnye-formy-kulturno-deyatelnosti> (дата обращения: 12.05.2020).
7. Кузнецова, Н. С. Веб-дизайн как инструмент моделирования виртуального пространства современной культуры : автореф. дис. ... канд. культурологии : 24.00.01. – Саранск, 2010. – 17 с. – URL: <https://dlib.rsl.ru/viewer/01004842996#?page=1> (дата обращения: 15.06.2020).
8. Оленина, Г. В. Международное добровольчество как социально-культурное движение: культурологический подход // Учёные записки (Алтайская государственная академия культуры и искусств). – 2017. – № 2. – С. 73–75.
9. Оленина, Г. В. Развитие волонтерского движения за рубежом в контексте национальной молодежной политики, концепций социального государства и гражданского общества // Культура в евразийском пространстве: традиции и новации. – 2018. – № 1. – С. 53–57.
10. Пешков, В. А. Роль межвузовских культурно-досуговых программ в процессе организации свободного времени молодежи // Молодой учёный. – 2015. – № 21. – С. 823–825. – URL: <https://moluch.ru/archive/101/22783/> (дата обращения: 12.06.2020).

Yana A. Ivonina, Ph. D. in History
Altai State Institute of Culture (Barnaul, Russia)
yana-ol@mail.ru

INNOVATION IN MANAGING CULTURAL AND LEISURE EVENTS FOR STUDENT YOUTH

Abstract. Today's Russian youth – first of all, student youth – named a modernization driver for domestic economics in various government's policy papers. Young people more than any other categories of the country's population tends to prefer experimental models of tactic and strategic problem solving, and motivated for search innovative approaches to bring issues to a close. The paper describes several novations in managing cultural and leisure programs and actions of aesthetic, patriotic or ethical orientation that meet the modern youth's cultural needs. The key directions of development of innovative social and cultural activities are disclosed. Also, the author analyses specifics of managing students' cultural and leisure sphere through involving youth into socially meaningful work; the paper outlines the author's view on perspectives of development of various innovative types of students' leisure activities.

Keywords: *leisure activities, higher education, artistic events, higher school students education, innovative types of cultural events, innovative technologies of leisure activity management, student youth.*