

ОБРАЗ ЯК ОБ'ЄКТ ПРОЕКТНОЇ КУЛЬТУРИ

У статті визначаються причинно-наслідкові зв'язки проектної культури та формування образної реальності в житті людини і у соціумі. Досліджуються поняття «проектна культура», «проектна діяльність», «проектне мислення» у сучасних наукових доробках. Визначається місце і роль образу у проектній діяльності, його функції. Доводиться залежність ефективності проектної діяльності від застосування технології образності.

Ключові слова: образ, проект, проектна культура, проектне мислення.

В статье определяются причинно-следственные связи проектной культуры и формирования образной реальности в жизни человека и в социуме. Исследуются понятия «проектная культура» «проектная деятельность», «проектное мышление» в современных научных работах. Определяется место и роль образа в проектной деятельности, его функции. Доказывается зависимость эффективности проектной деятельности от применения технологии образности.

Ключевые слова: образ, проект, проектная культура, проектное мышление.

The article under consideration is devoted to the definition of cause-effect relations of project culture and formation of imaging reality in the life of a person and in socium(society). The author researches notions «project culture», «project activity» and «project thinking» in modern scientific works. Place and the role of image in project activity, it's functions are defined in the article. The dependence of effectiveness of project activity on the appliance of imaging theory is proved by the scientist.

Key words: image, project, project culture, project thinking.

Постановка проблеми. Як відомо, сучасні соціокультурні моделі індивідуальної та групової поведінки багато в чому сформувались на засадах постмодерністського бачення, згідно з яким провідним фактором, що обумовлює прогрес соціального розвитку будь-якої структури, виступає знання та система освіти. Однією з визначальних характеристик євро-американських суспільств останніх десятиліть ХХ ст. та факторів їх розвитку стала системна взаємодія підсилюючого типу трьох вагомих процесів: 1) пропагування цінності знання як головного стратегічного ресурсу, 2) розвиток інформаційних систем і технічних засобів комунікації та 3) розширення інфосередовища. Саме інтенсивність і взаємозалежність цих процесів зумовили напрямок суспільного розвитку соціуму ХХ ст. та орієнтир соціальної активності людини – проектування власних мікросоціумів та комунікативних процесів.

Проектування будь-чого (речей, процесів, стосунків, актів соціальної комунікації) потребує підготовчого теоретичного етапу, суть якого полягає, по-перше, у чіткому формулюванні цілей, по-друге, – у дослідженні та обробці бракуючої інформації. Тож, так чи інакше, проектування пов'язано із освоєнням людиною нових знань чи відомостей – наприклад, технології виробництва, роботи технічних приладів, особливостей організації групової взаємодії, досвіду партнерів, з якими (або для яких) цей проект може реалізуватись.

Мабуть, саме з причини наближеності проектної діяльності до освіти та самоосвіти ця тема досліджується переважно у педагогічній сфері, хоча започаткована була більшою мірою в галузі дизайну. Однак настанова на активну моделюючу позицію, на самореалізацію через здійснення власних проєктів впливає, перш за все, на систему цілей людей та їх ціннісну базу, а отже, – на соціальну поведінку, на систему взаємодій у соціумі, на мобільність соціальних угруповувань. Іншими словами, – на загальний стан соціальної реальності. Проектна культура як форма життєдіяльності у тій чи іншій формі реалізується в українському суспільстві у такій же мірі, як і за кордоном. Тому проектна культура на індивідуальному рівні як спосіб життя, як соціокультурна модель життєдіяльності людини – це вкрай актуальна тема у соціології культури.

Однією з невід'ємних складових проектної діяльності є феномен образу в його різних аспектах – як наявна картина світу (відображення дійсності), як цілісне уявлення кінцевого результату перетворення дійсності, як комунікативний інструмент, як системоутворюючий елемент так званої «другої (образної) реальності» та ін. Образна реальність виступає сьогодні вагомим чинником трансформацій у сучасному соціумі, тож **актуальною** є тема з'ясування причинно-наслідкових зв'язків образу з проектною культурою і діяльністю.

Мета статті – визначити причинно-наслідкові зв'язки проектної культури як сучасної соціокультурної моделі життєдіяльності та формування образної реальності в житті людини і у соціумі. Для її досягнення ми сформулювали наступні завдання:

1. Дослідити поняття «проектна культура», «проектна діяльність», «проектне мислення» у сучасних наукових доробках.

2. Визначити місце і роль образу у проектній діяльності, його функції.

3. Довести залежність ефективності проектної діяльності від застосування технології образності.

Аналіз досліджень та публікацій. Аналіз досліджень демонструє, що процес наукового осмислення поняття «проектна культура» відбувається досить активно, однак переважним чином у двох дослідницьких галузях – дизайні та педагогіці. Такі дослідження стосуються, по-перше, концептуального підходу до дизайн-проекування як системної діяльності з перетворення умов життєдіяльності населення; по-друге, – процесу формування професійних компетенцій та особистісних рис представників усіх спеціальностей, з акцентом на мистецькі та педагогічні. Одним з тих, хто започаткував концепцію проектної культури у вітчизняній науці, виступає К. Кантор. Метод проекту був запропонований американським філософом і педагогом Дж. Дьюї, а також його учнем В. Х. Кіппатриком. Великий внесок у розробку цієї педагогічної технології зробила Є. Полат [5]. У соціології тема проектної культури та діяльності досліджується в галузі соціології освіти, а також в контексті соціального проектування, зокрема соціально-культурне. Ця тема на рівні теорії та практичних механізмів детально розкривається авторами Марковим О., Бирженюк Г. На їх думку, соціально-культурне проектування є світоглядною та технологічною основою цілого ряду професій соціально-культурного, соціально-педагогічного та культурологічного спрямування, адже проект як ідеальний замисел з визначеними цілями та завданнями повинен стати похідним результатом кожного з означених видів діяльності. Сенс проектної діяльності полягає в її «покрашуючому» характері, у «культивуванні» усіх складових людського буття, у здатності виводити людину за свої межі у формі цілепокладання, конструювання ідеального образу людини і світу [3, с. 4]. Ми також поділяємо позицію, згідно з якою проектна культура є ознакою людини ХХ століття та визначається як «соціально-прогресивна творча діяльність суб'єктів освітнього процесу у всіх доступних ним сферах буття і свідомості, що є діалектичною єдністю процесів опредмечення (створення цінностей, норм, знакових систем і т. д.) і розпредмечення (освоєння культурної спадщини), а також спрямована на перетворення дійсності, на трансформацію багатства людської історії у внутрішнє багатство особистості; на всемірне виявлення і розвиток сутнісних сил суб'єктів, що беруть участь у проектуванні» [2].

У практикумах з проектної діяльності проектування визначається як процес створення проекту – прототипу,

прообразу передбачуваного або можливого об'єкта, стану [6, с. 26]. У самій етимології слова «проект» (його латинський етимон дослівно перекладається як «кинутий вперед») виразно позначений суто людський дух практичного розуму, активного творчого начала, готовності до соціальної дії. За суттю, ми проектуємо кожен раз, коли розробляємо засоби перетворення певної ситуації в іншу.

За способом (методом) проектування можна виділити: філософсько-теоретичне проектування – конструювання моделей світу і людини на основі раціонального мислення; духовно-ціннісне проектування – створення у рамках релігійно-етичних систем ідеалу, що утілює уявлення конкретної культури про людську досконалість; художнє проектування «другої реальності» за допомогою образу, знаку, символу та ін. За об'єктом проектування може бути соціальним (створення моделей громадських явищ, соціальних інститутів, нових форм соціального устрою і громадського життя, розробка систем управління, законів і так далі); педагогічним (створення моделей і образів ідеальної людини у рамках етичних і педагогічних систем, самопроектування особистістю свого розвитку); інженерним (проектування «другої природи» з матеріалу «першої») та ін. [3, с. 5]. Нерідко методи та об'єкти проектування комбінуються. Одним з результатів такого можна вважати соціально-комунікативне проектування.

Виклад основного матеріалу. Проектна культура розглядається як надрівень проектного процесу. Вона містить три складові: концептуальну (креативні концепції і програми разом з ціннісними орієнтаціями проектувальника), аксіологічну (мислимі та відчутні цінності даної проектної культури) та екологічну (ціннісно-значущі образи соціокультурного середовища, що проектується) [2]. Теорія соціокультурного проектування розкриває наукові засади та практичні прийоми впровадження проектів соціального перетворення на регіональному чи локальному рівнях суспільства. Предметом нашого дослідження виступає індивідуальне проектування у повсякденному житті, яке хоч і впливає синергетично на загальний соціокультурний стан, однак є проявом особистісного світогляду людини, а не суспільно значущою спрогнозованою соціальною технологією. Об'єктом такого індивідуального проектування можуть бути акти соціальної комунікації, події локального рівня (ділові чи приватні зустрічі, переговори, презентації, майстер-класи та ін.), а також мікросоціуми.

Узагальнено об'єкт індивідуального проектування можна назвати «локальною соціокультурною ситуацією», у якій розвивається певний сценарій соціальної комунікації і взаємодії та яка виступає складовою соціальної реальності. Під «локальною соціокультурною ситуацією» ми розуміємо фрагмент багатовимірного соціокультурного простору, який змодельований проектувальником через акцентуацію певних середовищних ознак, та у якому проектувальник зі своїми партнерами виступають носіями бажаних соціальних ролей і відтворюють заплановану поведінку,

наприклад, навчання на майстер-класі чи проведення святкової вечірки. Залежно від масштабності проекту та інтелектуально-соціального рівня проектувальника соціокультурну ситуацію можна розглядати принаймні на двох рівнях: конкретно-ситуативному та синергетичному. У першому варіанті мається на увазі конкретна соціальна подія (отримання знання, проведення вечірки), локальна соціокультурна ситуація виступає метою проектування. Наприклад, отримання новизни та знань (досвіду) від майстер-класу або гарний настрій від спілкування на вечірці. У другому варіанті метою є наслідки від події, а локальна соціокультурна ситуація – засіб її досягнення. Наприклад, оптимізації та підвищення певної діяльності завдяки застосуванню нових знань або розвиток знайомств з вечірки на взаємовигідних умовах.

Першим етапом проектування є уявлення ідеального результату майбутньої локальної соціокультурної ситуації – образу, та визначення критеріїв відповідностей його характеристикам. Образ містить візуалізацію та вербальні описи предметного середовища, зовнішності учасників, їх оснащення, комплекси дій та взаємозворотних реакцій (у вигляді жестів, міміки, слів, інтонацій, а також рішень та поведінкових актів). Іншими словами, на рівні образу моделюється комплекс умов, у якому досягається головна мета проекту. В рамках даного дослідження – це середовищні атрибути та поведінкові моделі навчального процесу або святкової вечірки. У другому варіанті (як вище означено, – синергетичному рівні) образ повинен містити й модель наслідків, розвитку наступних після певного заходу соціальних взаємодій.

Проектування образів локальних ситуацій можна розглядати, на нашу думку, як ще один вид так званого «прийняття на себе ролей», яке введено та розкрито Дж. Мідом у якості механізму інтеріоризації. Сутність цього механізму полягає у тому, що індивід виступає в ролях інших людей перед самим собою. У кожній уявній ситуації, неначе розігруючи певну роль перед певною уявною аудиторією, він обмірковує крок за кроком, визначає, як будуть реагувати ті або інші «глядачі» на його виконання, і залежно від власних висновків щодо очікуваної реакції вибирає майбутню лінію реальної поведінки. Дж. Мід виділяє різні види прийняття ролей, що характеризують відповідні фази розвитку особистості [4]. На першій стадії індивід приміряє на себе ролі і наслідує поведінку конкретних осіб (батьків, найближчих родичів, лікаря, кухаря і т. п.). На другій стадії разом з іншими індивід починає відтворювати впорядковану взаємодію між різними особами. На третій стадії соціально-психологічні установки інших людей піддаються генералізації, з'являється «узагальнений інший», що виступає носієм комплексу притаманних певній ролі ознак. Узагальнений інший асоціюється з формуванням загальних абстрактних правил поведінки, дотримання яких підтримує існування даного співтовариства як цілого. Автор даної статті вважає, що соціокультурні особливості сучасного суспільства створюють умови для появи четвертої стадії

інтеріоризації – свідомого проектування середовища та ролей локальної соціокультурної ситуації, що містить детальну розробку як на рівні плану-уявлення, так і на рівні практичної реалізації продуманої моделі. Особливість цієї стадії міститься у тому, що на відміну від трьох попередніх, фаза проектування локальної соціокультурної ситуації та управління її розвитком носить більш цілеспрямований та моделюючий характер. У попередніх стадіях присутні елементи соціальної мімікрії, людина, що, їх здійснює, знаходиться у суто рефлексивному стані, коли більшою мірою виявляється її пасивність на пристосовуваність до об'єктивних умов життя. Людина виявляє переважно свою соціальну адаптивність та навіть пасивність (в аспекті перетворювальної самореалізації). На стадії свідомого проектування, яка, безумовно, ґрунтується на попередніх, людиною здійснюються активні заходи з метою перетворення соціокультурної реальності. Звісно, лише на базі результатів першої стадії, коли дитина соціалізується через освоєння різної рольової поведінки, можна уявити образ майбутньої локальної ситуації та створити програму бажаних реакцій учасників. Також лише за наявності сформованої на другій і третій стадії типологічної бази «інших» як складових близького соціокультурного простору можливо створити образи як учасників, так і їх поведінки і взаємодій. Тож, проектна культура – це четверта стадія інтеріоризації як процесу формування внутрішніх структур психіки людини та її свідомості, у якій, власне, відбувається об'єктивізація, прояв створених раніше структур в активній формі, коли людина виявляє свою функцію перетворювальника буття.

Спираючись на дослідження з соціокультурного проектування [3], узагальнимо, що складовими образу соціокультурної ситуації (як локальної, так і масової) повинні бути:

1. Проектувальне поле соціальної взаємодії/комунікації:

а) предметно-просторове оточення людини: виробничі, побутові і громадські інтер'єри, виробниче і побутове устаткування;

б) інформаційна складова середовища (художня, правова, політична, естетична, етична інформація);

с) ціннісно-орієнтаційна складова (сміслові і ціннісні навантаження елементів середовища).

2. Дійові об'єкти (соціальні образи людей, їх зовнішність та всі соціально-антропологічні характеристики).

3. Комплекси дій та варіанти взаємозворотних реакцій.

Моделювання образу локальної соціокультурної ситуації базується на комплексному аналізі всіх умов і складових, за яких відбуватиметься проектувальна ситуація. Особливе значення має дослідження способу життя тих дійових осіб, які свідомо чи несвідомо стають співучасниками проектувального процесу, та для яких заздалегідь моделюються образи. Спосіб життя – це категорія, що означає сукупність типових для індивіда або соціальної групи форм і способів

життєдіяльності, розкриває зміст поведінки, спілкування і діяльності людини в тих або інших сферах соціального і культурного життя, фіксувальна єдність об'єктивних умов (визначуваних переважно безпосереднім середовищем існування, характером громадських цінностей, духовно-моральним кліматом суспільства) і суб'єктивних обставин (професія, вік, ціннісні орієнтації, інтереси, мотиви і цілі діяльності) [3, с. 64]. При цьому визначається співвідношення того, що створює базис (тобто відтворення звичних, природних для учасників проектувального процесу умов життєдіяльності) та того нового, що вноситься проектувальником. Адже образ локальної соціокультурної ситуації повинен мати в основі звичне, зрозуміле оточення та елементи способу життя учасників.

Образ – це орієнтир, камертон, еталон, яким коректується хід соціальної комунікації, розвитку проекту. Особистість кожного з учасників проекту має соціальне походження та трансформується під час «діалогів» (тобто комунікації). За думкою Дж. Міда [4], індивід формує у собі партнера, виробляє самосприйняття не прямо, а опосередковано, сприймаючи точку зору інших членів соціальної групи, до якої належить, або деяку узагальнену позицію цієї групи в цілому. Завдяки засвоєнню ставлень інших стосовно себе, людина навчається дивитися на себе «з боку», завдяки чому діє об'єктивно та виявляє себе повноцінним суб'єктом соціальних процесів. Людина як продукт біосоціальної еволюції – це організм, що набув особистісних рис; він здатний сприймати і усвідомлювати самого себе, регулювати свою поведінку, змінюючи вектори дії в процесі саморефлексійного внутрішнього діалогу. Людина як особистість набуває здатність інтеріювати соціальну дію, тобто перетворювати зразки реакцій «інших» на ту або іншу ситуацію у власну внутрішню мотивацію. Саме завдяки таким особливостям і здійснюється управління розвитком комунікації у проекті локальної соціокультурної ситуації. Однак водночас ситуативна інтеріоризація людини внаслідок розвинутої суб'єктивної сфери (картини світу) впливає на особисту поведінку та провокує різноманітні відхилення від образу ситуації – того камертону, на який орієнтується автор проекту. Щоб досягти мети та уникнути небажаних наслідків, проектувальник, виступаючи комунікатором в акті соціальної взаємодії та, власне, її ініціатором, повинен постійно порівнювати наявну ситуацію проектувального процесу з уявленим образом. У разі відхилень від будь-якого із спланованих варіантів розвитку проекту, проектувальник вживає міри для повернення ситуації у цілеобґрунтований напрямок. Отже, образ виконує функцію утримувача мети, цілеспрямовуючого орієнтира. Власне, від того, наскільки він, по-перше, ретельно та детально змодельований, та, по-друге, – наскільки він тримається в уяві чи проектній документації проектувальника, – залежить ефективність та результативність проекту.

Проектна культура – це життєва форма, яка являє собою комплекс проектного мислення, проектної

діяльності, організаційної, інформаційної та комунікаційної культур. Серед важливих характерних особливостей проектної культури – множинність одночасного ведення декількох проектів, унаслідок чого утворюється численна кількість зв'язків та взаємодій, під час яких людина (елемент системи) перебудовує власну свідомість, соціокультурну модель та виявляє себе у різних об'єктивних станах – соціальних ролях, статусах тощо. Вона повинна виступати запорукою інформаційної безпеки людини. А, отже, – і зменшення, на нашу думку, ентропійних процесів у соціумі, які розкриті, зокрема, вітчизняним вченим Л. Бевзенко [1]. Однією зі складових проектної культури є вміння моделювати образи у двох напрямках (як «вигляд» кінцевого результату та як комунікативні інструменти), а також використовувати їх у власній комунікативній практиці. Розвиток проектної культури та формування образної «другої реальності» тісно пов'язані та знаходяться у причинно-наслідковій взаємозалежності: проектний підхід до діяльності насичує інформаційно-комунікативне поле образами (ситуацій, діячів, елементів середовища), які лишаються функціонувати і після здійснення локальної соціокультурної ситуації, у той же час проектування як таке неможливо реалізувати без творення образів.

Перед необхідністю перетворювати ситуації, створювати штучні об'єкти і структури, розробляти алгоритми дій, планувати етапи досягнення певної мети знаходиться сьогодні більшість населення інформаційного типу в суспільстві. Плануючи розвиток подій у проекті власного життя, людина уявляє майбутній результат. Принаймні, до цього треба прагнути. Образи, якими насичений сучасний інформаційно-комунікативний простір, певним чином допомагають у цьому, адже вони є своєрідною візуалізацією майбутнього результату окремих проектів. Проблема ж більшості українського населення міститься у тому, що нам ментально не притаманна свобода думки, фантазування якогось утворюючого процесу (дійства, акції) та прагнення реалізації цієї мети-мрії. Більшість з нас звикла до наявності певних умов-обмежень, виходячи з яких ми здатні побудувати певну модель. А проектне мислення базується на здатності людини змодельувати ситуацію як ідеальну, а вже потім адаптувати її до реалій сьогодення. Тому важливе і складне завдання усіх професіоналів соціально-культурного, соціально-педагогічного та культурологічного спрямування полягає в тому, щоб сформувати у людей нового покоління уявлення про єдність закономірностей інформаційних процесів в природі і суспільстві, а також новий «ноосферний» тип мислення, почуття взаємної відповідальності за майбутнє нашої планети, засноване на гуманістичній орієнтації світогляду.

На основі аналізу комунікативної практики у сучасному постінформаційному суспільстві вперше запропоновано розглядати четверту стадію інтеріоризації соціального суб'єкта, сутність якої полягає у реалізації проектної культури. Вперше введено термін «образ локальної соціокультурної ситуації» як об'єкта

свідомого проектування людиною на вказаній третій фазі. Дістав подальшого розвитку теоретичний аналіз проектної культури в її базових поняттях та соціокультурного проектування. Удосконалено розуміння взаємовпливу проектної культури та насичення інформативно-комунікативного простору образами.

ЛІТЕРАТУРА

1. Бевзенко Л. Социальная самоорганизация. Синергетическая парадигма: возможности социальных интерпретаций / Л. Д. Бевзенко. – К. : Институт социологии НАН Украины, 2002. – 437с.
2. Кравцов А. Воспитание творческих установок как составляющая становления проектной культуры субъектов образовательного процесса / А. О. Кравцов // Инновации и образование. Сборник материалов конференции. Серия «symposium», выпуск 29. Спб. : Санкт-Петербургское философское общество, 2003. – С. 324-330
3. Марков А. Основы социокультурного проектирования: учебное пособие / А. Марков, Г. Бирженюк. – СПб, 1997.- 262 с.
4. Мид Дж. Г. Сознание, самость и общество. Абстракты. Хрестоматия «Символический интеракционизм» / Мид Дж. Г. [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://soc.lib.ru/312.rar>.
5. Полат Е. Метод проектов / Е. Полат / [Электронный ресурс]. – Режим доступа : http://www.iteach.ru/met/metodika/a_2wn3.php.
6. Стэнли Э. Портни. Управление проектами / Стэнли Э. Портни. – М. : Диалектика, 2007. – 368с.

Рецензенти: Мейжис І. А., д.пед.н., проф.;
Осипов А.О., д.філос.н., проф.

© Удріс Н. С., 2012

Дата надходження статті до редколегії: 30.03.2012 р.

УДРІС Наталя Сергіївна – кандидат соціологічних наук, доцент, заступник завідувача кафедри графічного дизайну і реклами Київського національного університету культури і мистецтв.

Коло наукових інтересів: соціологія культури.