

## СОЦИОКУЛЬТУРНЫЕ И ЭКОНОМИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ТРАДИЦИОННЫХ ИГР

### **Гуреева Елена Александровна**

кандидат экономических наук, доцент кафедры менеджмента и маркетинга спортивной индустрии РЭУ им. Г. В. Плеханова.

Адрес: ФГБОУ ВО «Российский экономический университет имени Г. В. Плеханова», 117997, Москва, Стремянный пер., д. 36.

E-mail: eagureeva@gmail.com

### **Кыласов Алексей Валерьевич**

кандидат культурологии, доцент кафедры менеджмента и маркетинга спортивной индустрии РЭУ им. Г. В. Плеханова; заведующий отделом исследований праздничной культуры Института наследия.

Адрес: ФГБОУ ВО «Российский экономический университет имени Г. В. Плеханова», 117997, Москва, Стремянный пер., д. 36; Российский научно-исследовательский институт культурного и природного наследия им. Д. С. Лихачева, 129301, Москва, ул. Космонавтов, д. 2.

E-mail: kylasov@yandex.ru

В статье впервые рассмотрены особенности проектирования традиционных игр в рамках межведомственного взаимодействия учреждений культуры и спорта. Анализ деятельности Федерации исконных забав и этноспорта России позволил выявить особенности ивент-менеджмента в этой сфере. Особое внимание уделено раскрытию задач социокультурного проектирования традиционных игр, а также вопросам финансирования и экономической эффективности их проведения. На основе богатого практического опыта по организации фестивалей традиционных игр и этноспорта на региональном, общероссийском и международном уровне авторами разработаны методические рекомендации для их планирования и оценки.

*Ключевые слова:* внутренний туризм, ивент-менеджмент, менеджмент культурных проектов, народные праздники, нематериальное культурное наследие, экономика традиционных игр этноспорта.

## SOCIO-CULTURAL AND ECONOMIC ASPETS OF DESIGNING TRADITIONAL GAMES

### **Gureeva, Elena A.**

PhD, Assistant Professor of the Department for Management and Marketing of Sports Industry of the PRUE.

Address: Plekhanov Russian University of Economics, 36 Stremyanny Lane, Moscow, 117997, Russian Federation.

E-mail: eagureeva@gmail.com

## Kylasov, Alexey V.

PhD, Assistant Professor of the Department for Management and Marketing of Sports Industry of the PRUE; Head of Festive Culture Research Department of the Russian Heritage Institute.

Address: Plekhanov Russian University of Economics, 36 Stremyanny Lane, Moscow, 117997, Russian Federation; Russian Heritage Institute, 2 Kosmonavtov Str., Moscow, 129301, Russian Federation.

E-mail: kylasov@yandex.ru

The article for the first time discusses specific features of designing traditional games within the frames of cooperation between bodies of culture and sports. By analyzing the work of the Federation of traditional entertainment and ethno-sport of Russia characteristics of invent-management in this field were identified. Special attention was paid to disclosing tasks of socio-cultural designing of traditional games, as well as problems of financing and economic efficiency of their conducting. On the basis of vast practical experience of arranging fests of traditional games and ethno-sports on regional, Russian and international level the authors developed methodological recommendations for their planning and evaluation.

*Keywords:* internal tourism, invent-management, cultural project management, traditional holidays, intangible cultural heritage, economics of traditional ethno-sport games.

Социокультурное проектирование традиционных игр<sup>1</sup> представляет собой довольно специфическую технологию модернизации народных праздников, приуроченных к солнечно-лунному циклу и потому имеющих схожую обрядовость и проводящихся примерно в одно и то же время у большинства народов схожих ландшафтно-климатических зон [3. – С. 36]. Собственно, праздники изначально служили вехами в канун сезонных перемен, по заключению М. Элиаде: «Периодическое воспроизведение в настоящем созидательных действий, совершенных Божествами *in illo tempore*, и составляет священный календарь – свод праздников» [4. – С. 24].

Обладая высокой аттрактивностью, традиционные игры являются ядром праздничных гуляний, где происходит социокультурная сегрегация в форме обряда с выявлением массовых предпочтений на основе сравнения скоростно-силовых характеристик, пропорций тела и эстетики

этнодвигательности участников состязаний этноспорта<sup>2</sup>.

Обрядовое содержание традиционных игр позволяет отнести их в качестве *объекта* социокультурного проектирования сразу к двум сферам – к культуре (фольклор и народное творчество) и, разумеется, по всем внешним признакам к спорту (физическая культура). Такая двойственность расценивается нами как несомненное преимущество, поскольку позволяет использовать расширенную ресурсную базу в рамках межведомственного взаимодействия учреждений культуры и спорта.

Опыт работы общероссийской общественной организации «Федерация исконных забав и этноспорта России» и входящих в ее состав региональных организаций в Бурятии, Москве и Московской области, Тамбовской области, Ханты-Мансийском автономном округе – Югре (ХМАО – Югре) и в других регионах по организации фестивалей традиционных игр и этноспорта на региональном, общероссийском и меж-

<sup>1</sup> Название «традиционные игры» принято ЮНЕСКО как производное от понятия «традиционный образ жизни» и является составной частью понятия «традиционная культура» и «традиционные праздники».

<sup>2</sup> Этноспорт – это форма сохранения игрового наследия; представляет собой систему восстановления навыков этнодвигательности, присущих традиционному образу жизни и утраченных в условиях урбанизации.

дународном уровне показал, что их проведение возможно только в рамках межведомственного взаимодействия отраслей культуры и спорта. В настоящее время создана Межведомственная комиссия по развитию физической культуры, массового спорта и традиционных видов физической активности Совета при Президенте России по физической культуре и спорту, членом которой является президент Федерации исконных забав и этноспорта России. Создание такого совещательного органа позволяет вынести на широкое обсуждение инициативы по совершенствованию законодательства и отраслевых положений.

Главная задача для организаторов традиционных игр – вовлечение зрителей в исконные забавы, соревнования этноспорта и в обрядовые действия. По утверждению Аристотеля, в этом и заключается миссия народных праздников, формирующих идентичность индивида в социуме через «верное восприятие им и усвоение общих культурных ценностей» [1. – С. 35]. Для выполнения этой главной задачи необходимо создавать механизмы самоорганизации, которые стимулируются действиями аниматоров, чья исторически обусловленная функция заводил-зачинщиков-запевал реализуется в новых социокультурных условиях с использованием современных технологий: видео-, звукоусиления, маркирования территории, печатной продукции, радиосвязи, светотехники и др.

Среди других задач в проектировании традиционных игр можно выделить:

- поиск партнеров (патриотические клубы, клубы этноспорта, фольклорные коллективы для заключения с ними соглашений об участии в мероприятии или цикле мероприятий);

- разработка организационных форм проекта (договоры и акты выполненных работ, соглашения, заявки, протоколы соревнований и конкурсов, ведомости разовых выплат и выплат призовых), обеспечивающих реализацию проекта в материально-техническом, финансовом и правовом отношении;

- зонирование мероприятия и разработка графического образа в оформлении зон – информационных стендов, игровых площадок, ярмарок, зоны питания, расположения администрации и дежурной бригады скорой помощи и др.;

- согласование проведения мероприятия с органами исполнительной власти;

- продвижение мероприятия через СМИ и рекламу.

Важно отметить, что ключевым элементом технологии социокультурного проектирования традиционных игр является исследовательская деятельность. До начала планирования проектировщикам необходимо провести объективизацию – выявить историко-культурные основания для будущего мероприятия и только после этого заниматься инструментализацией – выявлением заинтересованных в участии фольклорных коллективов и клубов этноспорта. При таком подходе мероприятие несет в себе функцию механизма культурного наследия, при помощи которого происходит деконструкция объекта нематериального культурного наследия в рамках реализуемого проекта. Наследием же самого проекта становится выработка новых направлений культурной политики, а гарантом сохранения культурного наследия – развитие коллективов фольклора и этноспорта.

Поскольку финансирование культурных проектов осуществляется почти в полном объеме за счет бюджетных средств, то возникает вопрос о целесообразности вложений в новые виды мероприятий (а традиционные игры пока относятся именно к таковым) в условиях сохраняющегося дефицита в обеспечении потребностей общепринятых регулярных культурных проектов (фольклорные фестивали, выставки народного творчества, поддержка объектов материального и нематериального культурного наследия). Для начала следует сопоставить выгоды от реализации проекта традиционных игр с незначительными потерями от сокращения расходов на покрытие текущих потребностей ранее запу-

ценных проектов, с тем чтобы найти возможные способы компенсации. Такая позиция оправдана размером расходов на организацию традиционных игр, смету которых можно соотнести разве что с небольшим конкурсом фольклорных коллективов.

Перераспределение средств в пользу поддержки малых форм (с позиций финансирования) можно сравнить с эффектом фейерверка: снап искрящихся огоньков даже одного залпа салюта не менее эффективен, чем нескольких одиночных выстрелов ярких ракет. Точно так же обстоит дело и с дотациями в культуру. Они имеют одну важную особенность: увеличение числа финансируемых проектов обратно пропорционально суммам вложений – дорогостоящие долгосрочные проекты поддержки творческих коллективов с их редкими выступлениями сопоставимы по воздействию на публику с гораздо менее затратными гуляниями на народных праздниках.

Традиционные игры неотделимы от народных праздников, однако, учитывая их внешнюю схожесть со спортом, мы вполне можем использовать принятую в спортивном маркетинге методику оценки стимулирования спроса на сопутствующие товары и услуги на всех этапах проведения мероприятия (pre-event/event/post-event) [2. – С. 246]. В традиционных играх был выявлен спрос на некоторые группы товаров, который пока лишь частично удовлетворяется сбытом изделий кустарного производства, следовательно, мы можем только зафиксировать складывающийся тренд. Есть интерес к костюмам и антуражу. Например, в русских играх оказались востребованы футболки с лубочными принтами и аппликациями, платки, косынки, карты, валенки, украшения, амулеты и др. Помимо одежды шла торговля предметами быта и старины (самоварами, чугунками, керамикой, расписными разделочными досками и столовыми приборами и др.).

Основные расходы сопоставимы с небольшим конкурсом фольклорных коллективов и состоят из следующих позиций: аренда сборных трибун для зрителей; под-

готовка площадок (покос, отсыпка песка, изготовление и установка помостов); графическое оформление (дизайн, верстка, макетирование, полиграфия); звуковое и световое оборудование; изготовление и установка ограждений (лент, бортиков, заборов); костюмы и антураж; пиар и реклама; призовой фонд; погрузочно-разгрузочные работы и монтаж; проживание и питание участников; страховка оборудования и участников; транспортные расходы (грузовые и пассажирские перевозки); утилизация (сбор и вывоз мусора, биотуалеты).

Опыт проведения традиционных игр показал необходимость создания туристически-этнографических центров, предусматривающих создание трех функциональных зон: игровое поле, туристический комплекс (торговля, питание, гостиницы) и музейно-этнографическая зона (выставки, музеи, объекты культурного наследия). К оформлению таких центров уже приступили в Иркутской области («Ёрдынские игры»), Тамбовской области («Атмановские кулачки») и в ХМАО – Югре (гребля на обласах в рамках праздника Вит Хон Хатл).

Оптимизация расходов на проведение традиционных игр происходит за счет совмещения мероприятий культуры и спорта, поскольку в настоящее время они проводятся в форме фестивалей на праздниках народного календаря. Особенностью этой модели является проведение соревнований по традиционным видам физической активности в обязательном сопровождении фольклорных коллективов, создающих колорит этнокультурной среды традиционного праздника. Это достигается взаимодействием учреждений культуры (системы домов народного творчества) и спорта (по направлению «Физическая культура»), когда программы ведомств реализуются в пределах их компетенций и бюджетов, но согласуются сроки и места проведения совместных мероприятий. Такая модель была успешно реализована и показала свою эффективность в Иркутске,

Москве, Тамбове, Улан-Удэ, Ханты-Мансийске, Якутске и других городах.

Региональный проект «Русские игры» Федерации исконных забав и этноспорта России при поддержке Москомспорта в буквальном смысле оживил в Москве начиная с 2012 г. общерусские праздники Петровско-Ильинского цикла – «Крещенские кулачки» на Святочные гуляния, традиционные игры на Масленицу, Красную горку, Троицу, Иванов день. Кроме того, в 2013 г. проект «Русские игры» фактически стал федеральным проектом по факту принятия его описания Министерством культуры Российской Федерации в качестве технического задания для проведения конкурса на проведение традиционных игр «Атмановские кулачки» в Тамбовской области, финансирование которых осуществлялось в рамках федеральной целевой программы «Культура России (2012–2018 гг.)». Факт государственного финансирования «Атмановских кулачек» заслуживает особого внимания, поскольку они внесены в реестр объектов нематериально-культурного наследия народов России.

Окончательный проект традиционных игр включает в себя целый комплекс мероприятий. Например, в «Атмановских кулачках» их было 41, в том числе 1 пресс-конференция, 1 дожиночный обряд, 1 народный праздник, 1 научно-практическая конференция, 2 молодежные вечера, 1 ярмарка-выставка народных промыслов, 1 выставка «Живой музей народной музыки», 1 курагод, 1 выступление творческих коллективов, 12 площадок состязаний в русских исконных забавах, 1 состязание гармонистов, 1 состязание плясунов и плясуний, 1 состязание прибасников и прибасниц, 2 обряда кулачного боя, 4 творческие лаборатории по фольклору, 10 творческих лабораторий по русскими традиционным видам физической активности.

Проект «Русские игры» был реализован и в других субъектах России. В ХМАО – Югре он получил существенное развитие, поскольку наряду с русским праздничным циклом его концепт был использован для

локального социокультурного проектирования традиционных игр хантов и манси в рамках праздников Вурна Хатл («Вороний день») в Ханты-Мансийске, Вит Хон Хатл (День Водяного) в Нефтеюганске и «Медвежьих игрищ» в деревне Русскинская Сургутского района. Проектирование и реализация осуществлялись совместно с региональным партнером – Федерацией этно-спорта ХМАО – Югры и при поддержке Департамента физической культуры и спорта ХМАО – Югры.

В Иркутской области заново спроектирован и проведен Международный этнокультурный фестиваль «Ёрдынские игры», культурным ядром которого стали традиционные бурятские состязания и обряд ёхор, бытовавшие на протяжении многих веков в том самом месте, где состоялось мероприятие, – в местечке Хуторук между горами Малая Ёрд и Большая Ёрд возле озера Байкал.

Формирование идеальной модели традиционных игр предполагает, что народный праздник является объектом нематериального культурного наследия, и это же обстоятельство превращает проектирование такого мероприятия в проблемное поле: с одной стороны, требуется создание высокотехнологичного продукта ивент-индустрии, а с другой – возникает необходимость создания условий для бережного воспроизводства социокультурного феномена празднично-игровой культуры с учетом сложившихся представлений о нем в историческом контексте восприятия.

Столь непростые установки в проектировании требуют многоуровневой проработки и предварительного моделирования, конечной целью которых является создание условий для актуализации всех составных частей народного праздника, образующих исторический колорит и легко узнаваемый образ: обрядовой части, гуляний с пением и плясками, традиционных игр, ярмарок изделий народных промыслов и блюд этнокухни. В этой связи в менеджменте этих культурных проектов следует учитывать, что составные части

праздника представляют собой отдельные виды деятельности по организации досуга, торговли и общественного питания, а потому для их реализации необходимо привлечение специализированных партнеров.

Результатом социокультурного проектирования традиционных игр является Положение о мероприятии, представляющее собой развернутый документ с указанием ответственных лиц, конкретной территории проведения (площадки, района, города, региона), условий участия и партнерства, социальной значимости и культурных целей, а также с приложением экспликации площадки с эскизами оформления, сметы, проектов согласований с учреждениями и органами исполнительной власти, перечня привлекаемых материально-технических и транспортных средств, плана информационного продвижения и маркетинговой программы для партнеров и спонсоров (рекламы, акций, инициатив).

Проект традиционных игр имеет широкую перспективу применения – от многократных повторов внутри годичного цикла народных праздников в каком-то конкретном месте до универсального моделирования в рамках федеральных программ и программ субъектов Федерации в области

культуры и спорта. Основная проблема в распространении подобных проектов заключается в отсутствии единой, общепринятой методики их планирования и последующей комплексной оценки эффективности, что обусловлено отсутствием достаточного эмпирического материала для исследований и выработки нормативов.

Развитие социокультурного проектирования традиционных игр представляется нам не только своевременным, но и весьма перспективным, поскольку в нем сочетаются полярные значения основных культурных трендов современности. С одной стороны, постмодернистский интерес к праздничной культуре получает свое воплощение в мозаике культурного разнообразия. С другой стороны, консервативно настроенная часть общества получает инструмент сохранения традиционных ценностей в самом продолжении многовековой истории празднично-игровой культуры.

В отношении экономических показателей традиционных игр нам представляется возможным построение перспективы от исторической волатильности – обнаружив положительные тренды в настоящее время, мы вправе связывать свои ожидания с развитием позитивного сценария в будущем.

#### Список литературы

1. *Аристотель*. Поэтика // Соч. : в 4 т. – Т. 4. – М., 1983.
2. *Гуреева Е. А., Осокин Н. А., Солнцева И. В.* Применение методики «готовность платить» в оценке экономического эффекта от проведения крупных спортивных соревнований // Экономика и менеджмент систем управления. – 2014. – Т. 14. – № 4.2. – С. 243–252.
3. *Кыласов А. В.* Этноспорт. Конец эпохи вырождения. – М. : Территория будущего, 2013.
4. *Элиаде М.* Священное и мирское / пер. с фр., предисл. и коммент. Н. Г. Гарбовского. – М., 1994.

#### References

1. *Aristotel'. Poetika [Poetics]. Collection of Works, in 4 vol., Vol. 4. Moscow, 1983. (In Russ.).*
2. *Gureeva E. A., Osokin N. A., Solntsev I. V. Primenenie metodiki «gotovnost' platit'» v otsenke ekonomicheskogo effekta ot provedeniya krupnykh sportivnykh sorevnovaniy [The Use of the Method 'Ready to Pay' in Assessing Economic Effect of Large Sports Competitions]. Ekonomika i menedzhment sistem upravleniya, 2014, Vol. 14, No. 4.2, pp. 243–252. (In Russ.).*
3. *Kylasov A. V. Etnosport. Konets epokhi vyrozhdeniya [Ethno-Sport. The End of Degradation]. Moscow, Territory of the Future, 2013. (In Russ.).*
4. *Eliade M. Svyashchennoe i mirskoe [Sacred and Mundane], translated from French, preface and comments by N. G. Garbovskiy. Moscow, 1994. (In Russ.).*