

Сетевая среда проектных моделей формирования референтного компетентностного лидерства



Ширяева Дарья Андреевна

Магистр, ведущий специалист направления «Индустрия моды» департамента сопровождения творческих индустрий арт-кластера «Таврида», Москва, Российская Федерация
e-mail: da99shiriaeva@mail.ru



Яковлев Лев Сергеевич

Доктор социологических наук, профессор, профессор кафедры социологии Президентской академии (Поволжский институт управления), Саратов, Российская Федерация
e-mail: lionel1801@gmail.com

Аннотация

В статье анализируются возможности формирования референтного компетентностного лидерства в рамках процессов социализации молодёжи, интегрированных в социальные платформы. Методологической основой работы выступает историко-генетический анализ предпосылок эволюции социальных сетей, важнейшим следствием которой становится формирование социальных платформ. В качестве основных методов эмпирического исследования выбраны нарративный и дискурсивный анализ материалов на сетевых ресурсах, case-study платформы «Таврида». Показано, что существуют предпосылки для конструирования сетевых моделей формирования и развития лидерских качеств. Проведена экспертиза накопленного в арт-кластере «Таврида» опыта стимулирования социальной активности юношей и девушек. Сформулированы предложения по оптимизации технологий использования возможностей социальных платформ для формирования лидерских качеств у молодёжи.

Ключевые слова

• формирование лидерских качеств • социальные платформы • лидеры мнений
• сетевые сообщества • сетевые взаимодействия •

Введение

Актуальность темы определяется важностью осмысления фундаментальных изменений, происходящих последние десятилетия в механизмах формирования лидерских качеств как компонента социализации. Речь идёт о глобальных процессах, действующих во всех развитых странах, хотя и обладающих, более или менее выраженной, местной спецификой. Теоретическая и практическая значимость заявленной темы выражается в обосновании практически значимых в современных условиях и фундаментальных аспектов перестройки моделей адаптации молодого поколения к условиям цифровизации всех значимых сфер деятельности. Отсутствие единого подхода к пониманию этих процессов определяется разнообразием методологических оснований их интерпретаций, и, в конечном счете, мультипарадигмальностью современного социально-гуманитарного знания. Определения современной эпохи, как постмодерна, высоко-го модерна, позднего модерна, предполагают различные подходы к описанию имеющих место изменений.

Разумеется, в данной статье не ставится задача выработки универсальных методологических оснований для осмысления логики развития современных обществ. В контексте нашей темы, достаточно указать на очевидный кризис тех институциональных форм, которые обеспечивали процессы социализации в предшествующие эпохи.

Непосредственно анализу практик социализации в виртуальной среде посвящено, на данный момент, немного публикаций. Характерны в этом плане работы А. М. Бедарева, Д. А. Колесникова [3], Н. А. Голубевой [5], З. А. Б. Джанралиевой, М. Б. Солтамурадовой [7]. Механизмы социализации молодёжи в пространстве социальных платформ рассматривают Е. И. Алехина [1], И. А. Каратабан [11], В. В. Лескова [13; 14], Zh. Z. Zhang [21], А. Л. Потехина, А. К. Гринина, Е. А. Моисеев [16], Е. С. Фокина [19], Я. В. Карина [12].

Целью нашего исследования является анализ сетевых процессов формирования лидерства как конкурентного овладения компетенциями, позволяющего максимально успешно решать поставленные задачи, служить примером эффективности.

В соответствии с поставленной целью в рамках статьи необходимо решить следующие задачи:

- выявить особенности лидерства в условиях возрастания значения социальных платформ в системах управления;
- проанализировать сетевые технологии формирования лидерских качеств.

Особенности референтного компетентностного лидерства в условиях возрастания значимости социальных платформ в системах управления

Прежде чем приступить к анализу социологической интерпретации процессов социализации, в частности, формирования лидерских качеств в пространстве социальных сетей, необходимо прояснить границы и параметры используемых понятий.

Термин «социальные платформы» впервые был использован в психологической науке ещё в 1990-х годах, однако он применялся не в отношении социальных сетей в современном понимании [17]. Это вполне логично, учитывая, что на тот момент интернет ещё не приобрёл современные формы и масштабы. Хотя между теми структурами, которые начали создаваться в конце 1980-х годов и активно развивались в 1990-е, и современным интернетом существует определённая преемственность, между ними также имеются значительные раз-

личия. Эти различия касаются как количества пользователей, так и форм взаимодействия.

В эпоху, когда интернет-соединения были ограничены по своим возможностям, реализовать интересующие нас формы взаимодействия можно было лишь в ограниченных масштабах. Хотя компьютеры, адекватные уровню техники того времени, могли бы, в той или иной форме, поддерживать большинство этих функций, их полная интеграция не имела смысла из-за недостаточно развитого уровня сетевых соединений. Собственно, и используемый здесь термин имел тогда в социологии иной смысл. Его наполнение определяется тем, как социология трактует и рассматривает само понятие «социальное взаимодействие» [4; 9; 22]. Здесь стоит заметить, что социологическая интерпретация данного понятия отличается от принятой в психологии [6], педагогике [15; 20], теории коммуникации [2; 23] и других науках.

Собственно, сетевые взаимодействия в интернет-пространстве предметом самостоятельного исследования стали лишь в последние десятилетия [24]. Как пишут И. Р. Фархутдинова, А. А. Кадымов, «в 20-е годы XXI века традиционные каналы коммуникации теряют свои позиции, уступая место современным социальным медиа, которые становятся эффективным инструментом улучшения взаимопонимания граждан и государства» [18, с. 124]. По справедливому суждению В. В. Зотова, И. Н. Васильевой, А. А. Кривоухова «формирование глобальной компьютерной платформы Интернет и ... единого сетевого пространства легли в основу современной системы социальной коммуникации» [8, с. 13]. При этом «молодёжь как социально-демографическая группа, традиционно находящаяся в авангарде технического прогресса и наиболее восприимчивая к инновационным решениям больше и раньше других, активно интегрируется в процессы изменений существующих форм взаимодействия и возникающие новые его формы» [10, с. 160], прежде всего сетевые. Естественно, при этом и происходит и изменение структур лидерства. В них постепенно снижается значение инструментов и форм, связанных со взаимодействиями в малых группах, и возрастает значимость референтности потенциальных и реальных лидеров, при этом референтное лидерство понимается как конкурентное владение компетенциями, позволяющее максимально успешно решать поставленные задачи, одновременно служа примером эффективности.

Характерным проявлением этой тенденции выступала на протяжении последних четырёх десятилетий геймификация сетевого пространства [25].

Важно иметь в виду, что сообщества в социальных сетях не являются самостоятельными феноменами. Нет отдельного сообщества у пользователей ВКонтакте или других платформ. Ситуация с 微信 (WeChat Официальный сайт WeChat: <https://www.wechat.com/>) особенная, характерная именно для Китая, где эта социальная сеть является единственной и абсолютно доминирующей. Она объединяет почти всех пользователей интернета, благодаря интеграции системы платежей и разнообразных сервисов, необходимых для бизнеса и решения бытовых вопросов.¹ Однако даже в этом случае называть всю нацию или её значительную часть единым сообществом было бы некорректно.

Границы сетевых сообществ размыты, и членство в них может восприниматься по-разному: от кратковременного увлечения до глубокой идентификации. Примером такого динамично развивающегося сообщества может служить фанатское движение, описанное в романе Джоан Роулинг (под псевдонимом Роберт Гэлбрейт) «Чернильно-чёрное сердце».² Это вымышленное сообщество

¹ Shannon L. How WeChat came to rule China // The Verge (en inglés). 1 de febrero de 2018. URL: <https://www.theverge.com/2018/2/1/16721230/wechat-china-app-mini-programs-messaging-electronic-id-system> (дата обращения: 14.02.2025).

² Darragh McManus. «The Ink Black Heart by Robert Galbraith: JK Rowling's tale of obsessive fans punches its substantial weight» \ Irish Independent. 2022. 09. 04. URL: <https://web.archive.org/web/20220904121436/https://www.independent.ie/entertainment/books/book-reviews/the-ink-black-heart-by-robert-galbraith-jk-rowlings-tale-of-obsessive-fans-punches-its-substantial-weight-41953637.html> (дата обращения: 14.02.2025).

возникает вокруг мультсериала о персонажах, обитающих на Хайгейтском кладбище, а затем и игры, созданной на его основе. Несмотря на свою сплочённость, сообщество существует лишь до тех пор, пока культурный феномен, вокруг которого оно сформировалось, сохраняет свою актуальность. Как говорила сама Дж. Роулинг в интервью, «для меня это история о разобщённости. Люди чувствуют себя изолированными в реальной жизни. И поэтому используют Интернет, как способ установления связи... Центральная тема книги — аномия, которая представляет собой состояние, при котором отсутствуют нормальные социальные или моральные нормы... Хотя термин «аномия» существует уже очень-очень давно, его появлению мы обязаны индустриализации. Люди утрачивали смысл своей повседневной жизни, чувствуя, что они перестают быть частью общества. Частью единого целого».³

В России можно выделить, в качестве типичного, сообщество, возникшее как форум для пользователей популярной серии игр «Герои меча и магии» Ubisoft.⁴ Эта серия была привязана к российскому рынку, начиная с пятой версии игры, разработанной петербургской компанией Nival.⁵ Сообщество продолжает существовать, хотя со временем его состав изменяется. Некоторые участники продолжают играть в игры, выпущенные более двадцати лет назад, несмотря на эволюцию графики и механики игрового процесса. «Все дело в привычке и стандарте. Если вырасти на III, то IV будет странной и непривычной, от чего будет ощущение неправильности. Для меня это сработало наоборот», — пишет фанат.⁶

В отличие от сообщества, описанного в романе Джоан Роулинг, где постоянное присутствие в игре является ключевым элементом участия, сообщество вокруг «Героев меча и магии» не столь плотно и замкнуто. Онлайн-режим, существующий в этой игре, предоставляет возможности для взаимодействия, но не является единственным аспектом, определяющим участие в сообществе. Суть, собственно, заключается в том, что это пошаговая стратегия, и интерес пользователя здесь определяется несколько иными факторами, чем в таких играх, как Warcraft.⁷ И, наконец, вряд ли для сколь-нибудь значительной части поклонников «Героев Меча и Магии» их участие в этом сообществе является жизненным приоритетом,⁸ в отличие от того вымышленного конструкта, который создан Джоан Роулинг. Мы, в данном случае, не отрицаем возможности такого варианта социального поведения, но, тем не менее, даже если брать ситуации наиболее популярных и наиболее поглощающих многопользовательских игр, как, скажем, World of Warcraft,⁹ Lineage,¹⁰ Genshin Impact, то и они для определённой части сообщества на какой-то жизненный период становились основным домом, но всё-таки и не до такой степени, чтобы считать это полной, тотальной виртуализацией, превращением деятельности внутри этого сообщества в главный смысл жизни.

³ Olya K. Интервью Роберта Гэлбрэйта о «Чернильно-чёрном сердце». URL: https://vk.com/wall-133089763_8393 (дата обращения: 03.03.2025).

⁴ Герои Меча и Магии 2. URL: <https://vk.com/heroes2club> (дата обращения: 17.02.2025); Heroes 3 club фанатов // ВК. <https://vk.com/heroes3and4> (дата обращения: 12.02.2025); Форум Might-and-Magic.ru <http://www.might-and-magic.ru/> (дата обращения: 03.03.2025).

⁵ Герои меча и магии V — отзывы. URL: <https://irecommend.ru/content/geroi-mecha-i-magii-v> (дата обращения: 11.02.2025).

⁶ Andry_orl. Heroes of Might and Magic III. Разочарование в легенде // Хабр. 27 июля в 13:15. URL: <https://habr.com/ru/articles/831908/> (дата обращения: 26.02.2025).

⁷ Fox Grey Pro Журнал // Дзен. URL: https://dzen.ru/a/Z2buAX7nKAK_E_HKV (дата обращения: 04.02.2025).

⁸ Расцвет и Упадок «Героев Меча и Магии» | История серии Heroes of Might and Magic (Как погибли Герои). URL: <https://yandex.ru/video/preview/14078423081187567751> (дата обращения: 20.02.2025).

⁹ World of Warcraft (WoW; «Мир военного ремесла») — массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра, разработанная и издаваемая компанией Blizzard Entertainment, предоставляется игрокам на основе ежемесячной платной подписки. URL: <https://worldofwarcraft.blizzard.com/en-us/> (дата обращения: 03.03.2025); Форум: Официальные фан-сайты World of Warcraft . URL: <https://worldofwarcraft.blizzard.com/ru-ru/> (дата обращения: 27.02.2025).

¹⁰ Lineage 2 — официальный сайт онлайн-игры. URL: <https://ru.4game.ru/lineage2/> (дата обращения: 19.02.2025).

Участие в тех сообществах, которые базируются на среде, создаваемой социальными сетями, является, во-первых, результатом свободного выбора, во-вторых, предполагает некоторый устойчивый интерес, в-третьих, как правило, допускает виртуализацию образа своего «Я» и, собственно, возможность конструирования для себя некоей условной идентичности. Как правило, она является идеализированной, но не абсолютным императивом. Здесь возможны эксперименты самого разного плана, от гипертрофированного подчёркивания каких-то brutальных черт, до элементов, связанных с теми или иными отклонениями от общепринятых стандартов, или самоиронии. Но такая линия поведения доминирующей не является. Преобладает всё-таки идеализация.

Следующие типы сообществ — сообщества с размытыми границами, с отсутствием какого-нибудь обязательного членства, и, наконец, с различными типами модерации. Модерация может быть более или менее мягкой. В принципе, время от времени возникают и сообщества, где модерация либо по факту, либо даже на уровне идеологии, отсутствует. Но они, как правило, объединяют соответствующим образом ориентированных людей, у которых по тем или иным причинам достаточно внутренней самодисциплины и понимания того, зачем они, собственно, на эту площадку пришли. В целом можно констатировать, что сообщества, возникающие на основе создаваемой социальными сетями среды, представляют собой некоторые новые формы культурной идентичности. Закономерно, что в них складываются новые типы лидерства.

Возникает вопрос о том, какие формы сетевой деятельности наиболее способствуют личностному развитию, формированию лидерских качеств, и как они соотносятся с индивидуальными предпочтениями и интересами людей. Социальное взаимодействие внутри труппы способствует гармоничному развитию личности, требует комплексного подхода и учёта разнообразных интересов и потребностей, но может трансформироваться из сотрудничества и личностного роста в конкуренцию и соперничество, что также может оказывать деструктивное влияние на участников.

Жизненная позиция современной молодёжи является одним из важнейших элементов, составляющих социальную субъектность. Как показывают результаты эмпирического исследования, осуществлённого департаментом сопровождения творческих индустрий арт-кластера «Таврида» осенью 2024 г., практически половина опрошенных респондентов считает, что глобальная сеть Интернет оказывает значительное влияние на формирование жизненной позиции молодёжи (49,1%). 23,2% опрошенных убеждены, что информация, полученная из платформы Интернет, полностью формирует их жизненную позицию. Виртуальность становится неотъемлемой частью жизни молодёжи и при этом деформирует все аспекты её жизнедеятельности, что ведёт к появлению новых социальных статусов и норм поведения, продиктованных виртуальной реальностью. При этом значимость для формирования личности юношей и девушек их принадлежности к коллективам, атрибутом которых является наличие физической локализации, снижается, поскольку все больше значения имеет принадлежность виртуальным группам. Соответственно и роль типа лидерства, связанного с групповыми отношениями, снижается в пользу усиления значения референтного лидерства.

В этих условиях одним из основных механизмов формирования лидерских качеств становится использование сетевых возможностей, с опорой, прежде всего, на инфлюенсеров. Теоретическим основанием такого подхода является гипотеза о «двухступенчатом потоке» информации П. Лазарсфельда, согласно которой лидеры мнений опосредуют восприятие сообщений СМИ массовой аудиторией. Эта концепция предполагала, что лидеры мнений влияют на людей, подобных себе, а не на тех, кто стоит выше или ниже их по общественной лестнице. Другими словами, их влияние распространяется скорее в горизонтальном, нежели в вертикальном направлении.

Однако изначальная идея выделения лидеров мнений предполагает их множественность и для целей конкретного исследования более удобен подход «ad hoc». То есть лидерами мнений можно считать тех, за кем респонденты «следят» в интернете (смотрят их ролики, рилсы, сториз) за исключением круга офлайн-знакомых и друзей. Характерным примером площадки, на которой реализуются подобные взаимодействия, является арт-кластер «Таврида».

Сетевые технологии формирования лидерских качеств

Наиболее наглядно происходящие изменения могут быть рассмотрены на примере платформы арт-кластер «Таврида». Арт-кластер «Таврида» – платформа возможностей для молодых деятелей культуры и искусства, которая объединяет образовательные заезды, фестиваль, федеральную сеть арт-резиденций, Академию творческих индустрий «Меганом» и другие проекты. Организатором является автономная некоммерческая организация «Таврида.Арт». Эта платформа является лидером по объединению творческой молодежи в России уже в течение почти 10 лет. В связи с этим, мы, в настоящей работе, обращаемся к изучению тенденций изменений механизмов формирования и развития лидерства в рамках проекта арт-кластер «Таврида».

Арт-кластер «Таврида» (далее – Арт-кластер) – платформа возможностей для молодых деятелей культуры и искусства, которая объединяет образовательные программы, фестиваль, федеральную сеть арт-резиденций, Академию творческих индустрий «Меганом» и другие проекты. Организатором является автономная некоммерческая организация «Таврида.Арт». Цель проекта – создание экосистемы проектов, направленных на поддержку творческих инициатив, повышение профессиональных компетенций молодых деятелей культуры и искусств и продвижение российской культуры.

Арт-кластер за годы существования стал социальной платформой со своей уникальной экосистемой привлечения и развития участников. С 2015 г. начало зарождаться творческое молодое сообщество, и на платформе сразу началась разработка системы развития участников внутри проекта. Так появились резиденты арт-кластера «Таврида». Резиденты изначально выступали как лидеры мнений, которые несут через свои социальные взаимодействия и социальные платформы ценности и миссию арт-кластера. Изначально, чтобы стать резидентом арт-кластера, необходимо было принять участие в продвижении двух арт-школ, а после появления фестиваля, двух арт-школ и фестиваля. Однако есть важное условие при подаче заявки на летнюю образовательную компанию: в летнем сезоне можно продвигать только один образовательный заезд и фестиваль. Данное условие мотивировало участников, которые разделяют ценности проекта, подавать заявки на следующий год, чтобы пройти обучение в рамках арт-школы. Однако, чтобы снова попасть на образовательный заезд, необходимо показать новые результаты за год, потому что кураторы арт-школ внимательно следят за участниками своего направления и при подаче заявки от участника, который хочет приехать уже не в первый раз, учитывается его развитие за год, что мотивирует участников на саморазвитие.

Непосредственно с лидерской подготовкой связан раздел на сайте «Таврида в лицах». На сайте представлены самые яркие представители различных творческих направлений. Для связи с резидентами обычно создаются закрытые чаты, комьюнити. Формат чатов у каждого направления разный, все зависит от особенностей целевой аудитории направления.

В данный момент стоит задача разработать новый формат взаимодействия на социальных платформах с резидентами направлений. База резидентов является также «кадровым резервом», который используется как пул спикеров для партнерских мероприятий, и рабочей группы проекты. Именно через та-

кие интеграции обеспечивается содействие развитию начинающих брендов, артистов, дизайнеров. Участие резидентов в различных событиях фиксируется на каждом направлении. Возможность продвижения и стажировок доступна не только для резидентов сообществ, но и для участников образовательных программ. Выбор технологий развития лидерских качеств зависит от характеристик целевой аудитории, с которой планируется работать в будущем. В частности, у такого специфического сообщества как «Индустрия моды» есть немало проблем в развитии.

Для подготовки новых программ необходимо знать, за какими лидерами мнений следят наши участники. Были проанализированы последние статьи с топом блогеров и инфлюенсеров, которые касаются направления «Индустрия моды». Базовые характеристики привлекательных для молодёжи фэшн-инфлюенсеров могут быть выделены на основе анализа списка лидеров: Николай Овчинников¹¹, Виктория Салават,¹² Миша и Китти,¹³ Ксения Смо,¹⁴ Ирина Дубина,¹⁵ Илья и Никита Хованские,¹⁶ Алиса Боха.¹⁷

Важный пункт для портрета идеального участника — его навыки, он является решающим при оценке куратором программы портфолио участников. Список по направлениям включает:

Профильное образование - для дизайнеров одежды, обуви, аксессуаров обязательно. У менеджеров индустрии - образование может быть высшее профильное, но не обязательно.

Для дизайнеров - наличие художественного вкуса, знание истории костюма, модных тенденций, скетчинга, владение рисунком от руки, графика, живопись, различные виды иллюстрации, а также техническим эскизом и умением создавать проектную документацию для производства (технологическая карта). Необходимо грамотно составлять ассортиментную матрицу, быть компетентным в сфере маркетинга, знать основы построения бизнеса.

Для стилиста - наличие чувства вкуса, креативность, опыт просмотров, знание истории моды и костюма, актуальных трендов, востребованных брендов одежды и истории модных домов. Обязательно владение основами стилистики, колористики, типизации фигур, умение видеть человека в кадре и навыки работы со светом. Преимуществом будут навыки общения и понимания психологии, работы с соцсетями, составления смет, бюджетирования, ведения деловой документации, юридических аспектов для составления гарантийных писем. Знание софта: Adobe Illustrator – как минимум.

Для фотографов - наличие креативности, нестандартного мышления, богатой фантазии и развитого воображения, чувство вкуса, знание правил составления композиции, теории света и цвета, умения различать стили и школы фотографии, ориентироваться в брендах, знаменитых fashion-фотографах и изданиях, определять по стилю/кадру автора, отслеживать модные тенденции, свобод-

¹¹ Дизайнер Николай Овчинников. Персональная страница. URL: <https://cargocollective.com/nobody754/filter/Logo/O-SEBE-KONTAKTY> (дата обращения: 04.02.2025).

¹² Вика Салават. URL: <https://24smi.org/celebrity/316247-vika-salavat.html> (дата обращения: 22.03.2025); Настя Сотник. История именного платья стилиста Вики Салават URL: <https://theblueprint.ru/fashion/industry/vika-salavat-dress> (дата обращения: 23.03.2025).

¹³ Стилисты Миша и Китти о совместной работе, любимых винных барах и идеальном свидании. URL: https://foamstore.ru/info/stilisty-misha-i-kitti-o-sovmestnoy-rabote-lyubimyykh-vinnykh-barakh-i-idealnom-svidanii/?srsId=AfmBOopGfYEqSBtWamRSDHarn7nV_lgnuK62Ub08yBmF1LM5pvaF7BGB (дата обращения: 26.03.2025).

¹⁴ Ксюша Смо. URL: <https://www.forbes.ru/profile/427557-ksusa-smo> (дата обращения: 25.03.2025).

¹⁵ Ирина Дубина — «Настоящая роскошь — в индивидуальности». URL: https://www.alltime.ru/blog/?page=posts&blog=watchblog&post_id=irina-dubina-nastoyashchaya-roskosh-v-individualnosti (дата обращения: 19.03.2025). Это нормально: истории девушек, которые не делают салонные процедуры. URL: <https://style.rbc.ru/beauty/5ce7e8a29a794792665b7da9> (дата обращения: 18.03.2025).

¹⁶ Илья и Никита Хованские. URL: <https://www.forbes.ru/profile/536410-il-a-i-nikita-hovanskie> (дата обращения: 27.03.2025).

¹⁷ Алена Важенина. Снимая розовые очки. URL: <https://theblueprint.ru/fashion/industry/monochrome-interview> (дата обращения: 20.03.2025).

но ориентироваться в модельных агентствах и модельных лицах. Преимуществом будет знание основ психологии, коммуникабельность и умение работать в команде. Знание софта: Photoshop, Adobe Premiere, Adobe After Effects, Adobe Lightroom, Final Cut Pro X.

Для менеджеров fashion-индустрии - чувство вкуса, ориентация в трендах/брендах и модной индустрии в целом, знание рыночной конъюнктуры, бизнес-процессов, бюджетирования, юриспруденции, основ маркетинга и PR, способность к генерации концептуальных решений, наличие навыков управления персоналом. Знание софта: Google Docs, Microsoft Office, Excel, 1C, Google Analytics, Яндекс Метрика.

Подводя итог анализа целевой аудитории, можно сказать, что за последние 4 года активного развития направления охватывается все более широкая целевая аудитория, так как индустрия развивается. Ожидания касаются и образовательных технологий, объединения лидеров индустрий для эффективного обучения участников проекта. Можно использовать следующие интерактивные форматы:

- AhaSlides (игры, викторины, тесты, обратная связь) — использование как в онлайн-форматах, так и при взаимодействии с живой аудиторией;
- ролевая игра — моделирование событий, происходящих в индустрии, для понимания процессов;
- тренинги;
- мастер-классы;
- подкасты;
- мозговой штурм;
- дебаты;
- соревнования;
- метафорические карты: учащиеся используют карты с изображениями или словами для разработки и обсуждения идей, связанных с темой урока;
- метод «Карта ума»: ученики создают визуальные схемы, отражающие связи между идеями и концепциями, что способствует лучшему пониманию и запоминанию информации;
- визуализация данных: использование графиков, таблиц и других визуальных материалов для представления информации;
- метод «Скоростное обсуждение»: участники обмениваются идеями на тему в короткие временные интервалы (например, 1-2 минуты), после чего переходят к следующему собеседнику;
- метод «Дерево решений»: участники создают дерево решений по конкретной проблеме, рассматривая различные варианты и их последствия, что развивает аналитические навыки.

Совместно с интерактивными форматами актуально будет применять перекрестное обучение. Подход подразумевает интеграцию знаний и навыков из разных дисциплин для более глубокого понимания и решения задач. Также можно использовать гибридные форматы. Использование смешанных программ, когда часть проходит онлайн, например, для консультаций, тестов, групповой работы между основными занятиями. Такие форматы помогают в более свежей и адаптивной форме преподнести самую простую информацию.

Выделяется такой тренд как обучение через анализ ситуаций или проблемное обучение. Суть данного метода заключается в том, что поиск решения происходит через реальную практическую задачу, предъявленную какой-то организацией или человеком. Данная система позволяет создавать потенциально эффективные проекты. Можно выделить следующие образовательные технологии:

- Дизайн-мышление. Метод и процесс решения конкретных задач, который помогает понять пользователя, осмыслить его проблемы и найти альтернативные решения.
- К теории через практику. Метод от обратного: во время практики участник более углублённо погружается в нужные теоретические знания.

- Обучение через вызов. Обучение происходит, когда участники сталкиваются с вызовами, которые побуждают их применять свои знания и навыки на практике.
- Хакатон. Формат, в котором участники работают в группах над решением задач в ограниченные сроки.
- Обучение, основанное на запросах. Формат начинается с вопросов, проблем или сценариев. Метод сразу предлагает разобрать ситуацию.

Работа с реальными запросами намного интереснее для участников, ведь это автоматически более выгодный кейс в их портфолио по итогу образовательного заезда. Также сам заказчик может открыть для себя что-то новое через такую партнёрскую интеграцию.

Выделяется ещё два тренда в построении подготовки профессионалов, обладающих потенциалом лидерства: ориентация на предпринимательское образование и использование генеративного искусственного интеллекта. Задачей предпринимательского вектора обучения является развитие профессиональных и личных навыков. Для этого используются следующие образовательные технологии:

- Проектное обучение. Обучение происходит в процессе самостоятельного планирования и разработки решений для проблемы или задачи.
- Экосистема из менторов, работодателей и заказчиков проектов. Лучшие выпускники становятся менторами, возвращаются на курс со своими проектами, нанимают новых выпускников.
- Лидеры учат лидеров. Формат передачи знаний при котором руководители выполняют роль преподавателей в вопросах воспитания и развития сотрудников.
- Использование генеративного искусственного интеллекта — это новый тренд, который набирает обороты с каждым годом. Данный тренд помогает создать уникальные сценарии или задачи, а также обеспечивает упрощение операционной работы. Здесь можно использовать следующие методы образовательных технологий:
- Использование технологий виртуальной реальности. Обучение через погружение в виртуальную реальность. Например, виртуальные экскурсии на предприятия.
- ИИ в образовании. Создание уникальных сценариев или задач, которые требуют оригинального подхода и решения проблем.

Программы подготовки лидеров строятся на основе анализа индустрии. Локализация, переосмысление культурного кода и устойчивое развитие станут ключевыми направлениями для дальнейшего роста отечественной индустрии. Именно на данные тематики и стоит делать упор при построении образовательных программ в рамках платформы.

Проект ориентирован на молодёжь и должен соответствовать ее ожиданиям стилистически, что в современных реалиях достаточно сложно, поскольку тренды меняются быстро и «мем» который был актуален вчера, может уже не работать в сегодняшнем дне и при использовании оттолкнёт целевую аудиторию проекта.

Проект «Таврида» ориентирован на учёт актуальных трендов в образовании, так как все больше возможностей появляется для его получения, что заставляет привлекать внимание участников на рынке образовательных технологий и компетенций. Благодаря данному фактору проект развивается, в него вовлекается все больше молодёжи. Уникальное место, проекты, смыслы, люди, подходы к образованию и искусству определили специфику проекта арт-кластер «Таврида». Все выше перечисленные составляющие помогают также предотвращать множество рисков в работе с молодёжью и формируют позитивные перспективы развития у юношей и девушек лидерских качеств.

Заключение

В генезисе социальных платформ существенную роль сыграли интернет-сообщества различного типа, среди которых самыми массовыми, на протяжении последних трёх десятилетий, были игровые, в существенной степени повлиявшие на определение логики взаимодействий молодых людей в пространстве социальных платформ. В этой логике происходит артикуляция значимости неформального авторитета лидеров и принятых правил конструирования поведенческих паттернов; дальнейшее развитие ролевых моделей отношений внутри сообщества и его относительной автономности; повышение значимости общепринятых ценностей как базы для разрешения конфликтов.

Выделяя значимость социальных сетей в процессах социализации, акцентировку личностного развития, формирования новых механизмов становления лидерских качеств, можно продуктивно осмысливать технологии управления рассматриваемыми процессами в пространстве социальных платформ. Это позволяет определить способы профилактики рисков, пути реализации позитивных перспектив. В исследовании акцентирована логика эволюции сетевых структур, выступавших на начальном этапе своего развития в качестве основного формата массовых взаимодействий, предполагавших повышение значимости дистанционных форм социальных связей. По мере эволюции они становятся основой социальных платформ, субстратом активности участников, проявляемой в различных сферах деятельности и воплощающихся в предметных результатах, в частности, в творческих инициативах.

Можно сформулировать рекомендации относительно перспектив развития наметившихся позитивных тенденций, выявленных на материале кейса арт-кластера «Таврида»:

- необходимо шире использовать возможности интеграции в управление сетевыми процессами развития личности новых интерактивных форматов без потери «смыслов»;
- продуктивным представляется учёт при разработке обучающих программ того, что в современных условиях целевая аудитория запрашивает, прежде всего, не систематическое изложение научного знания по той или иной проблематике, а конкретные кейсы;
- надо постоянно иметь в виду и то, что аудиторию привлекает возможность получения сертифицированного дополнительного образования;
- оформление соответствующих прав и полномочий существенно поднимает рейтинг программ;
- участники программ ожидают предоставления стажировок, помощи в трудоустройстве, финансовая поддержка целевых проектов, продуцируемых ими в ходе реализации программы, и в этом им необходимо идти навстречу.

Список литературы:

1. Алехина Е.И. Социальная сеть как платформа использования социализации // Инновационные направления развития в образовании, экономике, технике и технологиях: Национальная с международным участием научно-практическая конференция: сборник статей. Ставрополь: Издательство Ставролит, 2023. С. 153-155.
2. Андриянова Т.В. Организация смысла в контексте коммуникации как формы взаимодействия социальных субъектов // Векторы благополучия: экономика и социум. 2022. № 1 (44). С. 66-78.

3. Бедарев А.М. Социализация личности в виртуальной среде // Молодёжь и наука XXI века: актуальные теоретические исследования: сборник статей Международной научно-практической конференции. Пенза: Наука и Просвещение (ИП Гуляев Г.Ю.), 2024. С. 107-109.
4. Воеводина Е.В. Проблемы социального взаимодействия в поликультурном пространстве: дискриминация, толерантность и «поколение снежинок» // Koinon. 2022. Т. 3. № 3-4. С. 41-51. DOI: 10.15826/koinon.2022.03.3.4.029
5. Голубева Н.А. Особенности цифровой идентичности современных подростков и молодежи в технологическом обществе // Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: Сборник научных статей и материалов III международной конференции. Коломна: Государственное образовательное учреждение высшего образования Московской области «Государственный социально-гуманитарный университет», 2020. С. 100-103.
6. Грязнов С.А. Психология личностного взаимодействия молодежи в социальных сетях // Modern Science. 2022. № 4-2. С. 269-272.
7. Джанралиева З.А.Б. Влияние современной интернет-коммуникации на жизнь подрастающего поколения // Актуальные проблемы современной семьи: Сборник материалов Всероссийской научно-практической онлайн-конференции. Махачкала: Общество с ограниченной ответственностью «Издательство АЛЕФ», 2023. С. 150-156.
8. Зотов В.В. Социально-сетевое взаимодействие в сети Интернет: к определению феномена медиа // Коммуникология. 2022. Т. 10. № 4. С. 13-22. DOI: 10.21453/2311-3065-2022-10-4-13-22
9. Ильин М.В. Социальная семиотика: изучение дискурсов и практик социального взаимодействия // Дискурс-Пи. 2018. № 3-4(32-33). С. 15-24. DOI: 10.17506/dipi.2018.32.3.1524
10. Калинич В.С. Воспитание молодежи в условиях цифровой трансформации социального взаимодействия // Социально-гуманитарные знания. 2021. № 6. С. 153-162.
11. Каратабан И.А. Влияние социальных интернет-сетей на социализацию молодежи // Миссия конфессий. 2024. Т. 13. № 1(74). С. 46-51.
12. Карина Я.В. Социализация и нетворкинг в онлайн-образовании: быть или не быть? // X Садыковские чтения. Современность: Постмодернизм. Пост-капитализм. Пост-правда: Материалы Международной междисциплинарной научно-образовательной конференции. Казань: Казанский (Приволжский) федеральный университет, 2023. С. 153-160.
13. Лескова В.В. Агенты формирования сингулярных сообществ: роль поколения Z в цифровых коммуникациях // Социальные практики и управление: проблемное поле социологии: Материалы VI сибирского социологического форума с международным участием. Новосибирск: Новосибирский государственный университет экономики и управления «НИНХ», 2023. С. 270-274.
14. Лескова В.В. Поколение зуммеров как представители сингулярного сообщества // Наука. Технологии. Инновации: XVII Всероссийская научная конференция молодых учёных. Сборник научных трудов. В 11-ти частях, Новосибирск. Новосибирский государственный технический университет, 2024. С. 489-494
15. Маргозина Д.Н. Концепция социально-педагогического взаимодействия // Вопросы устойчивого развития общества. 2022. № 8. С. 175-179.
16. Потехина А.Л. Социологическое исследование влияния социальных сетей и сети Интернет на процесс социализации детей и молодежи // Наука: взгляд молодых: Сборник материалов научной конференции. Москва: Ваш формат, 2023. С. 492-495.
17. Садыгова Т.С. Социально-психологические функции социальных сетей // Вектор науки ТГУ. 2012. № 3(10). С. 192-194.

18. Фархутдинова И.Р. Социальные сети как основа взаимодействия власти и общества // Экономика и управление: научно-практический журнал. 2023. № 2(170). С. 123-126. DOI: 10.34773/EU.2023.2.22
19. Фокина Е.С. Социализация молодёжи в условиях деятельности социальных сетей // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. 2021. № 10. С. 92-94. DOI: 10.23672/o0787-1561-4619-m
20. Чернова А.Д. Особенности социального взаимодействия в образовании // Моя профессиональная карьера. 2021. Т. 3. № 24. С. 72-75.
21. Zhang Zh. Z. The influence of Internet celebrities on the communication environment in the new media social platform // Журналистика и PR в условиях формирования новой медиасреды: традиции и новаторство. Сборник статей международной научно-практической конференции. Нижний Новгород, 2024. С. 377-381.
22. Smith R. Formation of a New Paradigm of Social Interaction: On Touching and on not Touching // Consortium Psychiatricum. 2022. Vol. 3. N 2. P. 137-144.
23. Taha, N. Social media marketing influence on employees-customers' interaction // Belarusian State Economic University Bulletin. 2019. N 3 (134). P. 43-47.
24. The impact of digital interaction on the transformations of socio-economic and educational processes in Russian society / M.V. Vdovina [et al.] // Política e Gestão Educacional. 2021. Vol. 25. N S5. P. 3263-3275.
25. Virtual Gamification and Problems of Students' Social Interaction / S.A. Khrapov [et al.] // Galactica Media: Journal of Media Studies. 2022. Vol. 4. N 3. P. 237-248.

Network environment of project models for the formation of reference competence-based leadership

Shiryaeva Darya Andreevna

Master, Leading Specialist in the Fashion Industry Department of the Creative Industries Support Department of the Tavrida Art Cluster, Moscow, Russian Federation
e-mail: da99shiriaeva@mail.ru

Yakovlev Lev Sergeevich

Doctor of Sociological Sciences, Professor, Professor of the Sociology Department, Presidential Academy (Volga Region Institute of Management), Saratov, Russian Federation
e-mail: lionel1801@gmail.com

Abstract

The article analyzes the possibilities of forming and developing leadership qualities within the framework of the processes of socialization of youth integrated into

social platforms. Referential leadership is understood as competitive mastering of competencies that allows to solve the tasks as successfully as possible and serve as an example of efficiency. The methodological basis of the work is the historical and genetic analysis of the prerequisites for the evolution of social networks, the most important consequence of which is the formation of social platforms. Narrative and discursive analysis of materials on network resources, a case study of the Tavrida platform were chosen as the main methods of empirical research. It is shown that there are prerequisites for constructing network models of formation and development of leadership qualities. An examination of the experience accumulated in the Tavrida art cluster in stimulating the social activity of young men and women was carried out. Proposals for optimizing the technologies for using the capabilities of social platforms to form leadership qualities in young people are formulated.

Key words

• development of leadership qualities • social platforms • opinion leaders • online communities • network interactions •

References

1. Alekhina E.I. Social network as a platform for using socialization // Innovative directions of development in education, economics, engineering and technology: National scientific and practical conference with international participation: collection of articles. Stavropol: Stavrolit Publishing House, 2023. P. 153-155.
2. Andrianova T.V. Organization of meaning in the context of communication as a form of interaction of social subjects // Vectors of well-being: economy and society. 2022. N 1(44). P. 66-78.
3. Bedarev A.M. Socialization of the individual in a virtual environment // Youth and science of the 21st century: current theoretical research: collection of articles from the International scientific and practical conference. Penza: Science and Education (IP Gulyaev G.Yu.), 2024. P. 107-109.
4. Voevodina E.V. Problems of social interaction in a multicultural space: discrimination, tolerance and the «snowflake generation» // Koinon. 2022. Vol. 3. N 3-4. P. 41-51. DOI: 10.15826/koinon.2022.03.3.4.029
5. Golubeva N.A. Features of the digital identity of modern adolescents and youth in a technological society // Digital society as a cultural and historical context for human development: Collection of scientific articles and materials of the III international conference. Kolomna: State educational institution of higher education of the Moscow region «State social and humanitarian university», 2020. P. 100-103.
6. Gryaznov S.A. Psychology of personal interaction of young people in social networks // Modern Science. 2022. N 4-2. P. 269-272.
7. Dzhanralieva Z.A. B. The influence of modern Internet communication on the life of the younger generation // Actual problems of the modern family: Collection of materials of the All-Russian scientific and practical online conference, Grozny, April 28, 2023. Makhachkala: Limited Liability Company «ALEF Publishing House», 2023. P. 150-156.
8. Zotov V.V. Social network interaction on the Internet: towards the definition of the media phenomenon // Communicology. 2022. Vol. 10. N 4. P. 13-22. DOI: 10.21453/2311-3065-2022-10-4-13-22
9. Ilyin M.V. Social semiotics: the study of discourses and practices of social interaction // Discourse-Pi. 2018. N 3-4 (32-33). P. 15-24. DOI: 10.17506/dipi.2018.32.3.1524

10. Kalinich V.S. Education of youth in the context of digital transformation of social interaction // Social and humanitarian knowledge. 2021. N 6. P. 153-162.
11. Karataban I.A. The influence of social Internet networks on the socialization of youth // Mission of confessions. 2024. Vol. 13. N 1(74). P. 46-51.
12. Karina Ya.V. Socialization and networking in online education: to be or not to be? // X Sadykov readings. Modernity: Postmodernism. Post-capitalism. Post-truth: Proceedings of the International Interdisciplinary Scientific and Educational Conference. Kazan: Kazan (Volga Region) Federal University, 2023. P. 153-160.
13. Leskova V.V. Agents of Formation of Singular Communities: the Role of Generation Z in Digital Communications // Social Practices and Management: Problem Field of Sociology: Proceedings of the VI Siberian Sociological Forum with International Participation. Novosibirsk: Novosibirsk State University of Economics and Management «NINH», 2023. P. 270-274.
14. Leskova V.V. Generation of Zoomers as Representatives of a Singular Community // Science. Technologies. Innovations: XVII All-Russian Scientific Conference of Young Scientists. Collection of Scientific Papers. Novosibirsk: Novosibirsk State Technical University, 2024. P. 489-494.
15. Margozina D.N. The concept of social and pedagogical interaction // Issues of sustainable development of society. 2022. N 8. P. 175-179.
16. Potekhina A.L. Sociological study of the influence of social networks and the Internet on the process of socialization of children and youth // Science: a view of the young: Collection of materials from a scientific conference. Moscow: Your Format, 2023. P. 492-495.
17. Sadygova T.S. Social and psychological functions of social networks // Vector of Science TSU. 2012. N 3(10). P. 192-194.
18. Farkhutdinova I.R. Social networks as the basis for interaction between government and society // Economy and Management: scientific and practical journal. 2023. N 2(170). P. 123-126. DOI: 10.34773/EU.2023.2.22
19. Fokina E.S. Socialization of youth in the context of social networks // Humanitarian, socio-economic and social sciences. 2021. N 10. P. 92-94. DOI: 10.23672/o0787-1561-4619-m
20. Chernova A.D. Features of social interaction in education // My professional career. 2021. Vol. 3. N 24. P. 72-75.
21. Zhang Zh.Z. The influence of Internet celebrities on the communication environment in the new media social platform // Журналистика и PR в условиях формирования новой медиасреды: традиции и новаторство. Сборник статей международной научно-практической конференции. Нижний Новгород, 2024. С. 377-381.
22. Smith R. Formation of a New Paradigm of Social Interaction: On Touching and on not Touching // Consortium Psychiatricum. 2022. Vol. 3. N 2. P. 137-144.
23. Taha N. Social media marketing influence on employees-customers' interaction // Belarusian State Economic University Bulletin 2019. N 3(134). P. 43-47.
24. Vdovina M.V. [et al.] The impact of digital interaction on the transformations of socio-economic and educational processes in Russian society // Política e Gestão Educacional. 2021. Vol. 25. N 55. P. 3263-3275.
25. Virtual Gamification and Problems of Students' Social Interaction / S.A. Khrapov [et al.] // Galactica Media: Journal of Media Studies. 2022. Vol. 4. N 3. P. 237-248.

Поступила в редакцию: 03.04.2025

Принята в печать: 03.06.2025