

КЛЕПЧА Н. Д.
ИННОВАЦИОННЫЕ ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ ДОСУГА
КАК СРЕДСТВО УДОВЛЕТВОРЕНИЯ
СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНЫХ ПОТРЕБНОСТЕЙ МОЛОДЕЖИ
(НА ПРИМЕРЕ ГОРОДА МИНСКА РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ)

Аннотация. В статье рассматриваются практические примеры использования инновационных форм организации досуга молодежи в деятельности учреждений культуры г. Минска в рамках удовлетворения ее социально-культурных потребностей. Отмечается, что разработка новых форм досуга и адаптация их к психофизическим особенностям и социально-культурным потребностям молодежи является одной из основных задач культурно-досуговой деятельности на современном этапе.

Ключевые слова: досуг, культурно-досуговая деятельность, инновационные формы досуга, социально-культурные потребности, молодежь, социально-культурная сфера, хоррор-квест, игра-квест, игровая комната, антикафе.

KLEPCHA N. D.
INNOVATIVE FORMS OF LEISURE AS A MEANS
OF MEETING SOCIAL NEEDS OF THE YOUTH:
A STUDY OF THE CITY OF MINSK, BELARUS REPUBLIC

Abstract. This article considers the practical use of innovative forms of organizing leisure for the youth in the cultural institutions of Minsk. The author shows that the development of new forms of leisure and their adaptation to the psychophysical characteristics and socio-cultural needs of young people is one of the main challenges of modern cultural and leisure activities.

Keywords: leisure, cultural and leisure activities, innovative forms of leisure, social and cultural needs, young people, socio-cultural sphere, horror quest, quest, game room, anticafe.

В контексте развития общества XXI века – эпохи глобализации, массовизации и всеобщего потребления, культурно-досуговая деятельность играет значительную роль не только в самореализации личности индивида и формировании его культуротворческого, креативного потенциала, но и представляет собой инструментарий государственной политики по удовлетворению социально-культурных потребностей общества, в особенности, представителей молодежной среды. Поэтому перед учреждениями культуры как социальными институтами, призванными содействовать развитию общества, стоит задача создания новых инновационных форм организации и проведения свободного времени

молодежи с учетом ее психофизических особенностей и социально-культурных потребностей.

Изучением сферы досуга и вопросов организации культурно-досуговой деятельности по удовлетворению социально-культурных потребностей молодежи на академическом уровне продуктивно занимаются как белорусские исследователи (И. Л. Смаргович, С. Б. Мойсейчук, Ю. Н. Лопатский, Е. С. Бабосова), так и зарубежные, в том числе и представители Российской Федерации (Т. Г. Киселева, Ю. Д. Красильников, А. Д. Жарков, В. М. Чижиков и др). Теоретические аспекты разработки инновационных форм организации досуга молодежи и практическое их применение рассматриваются И. Л. Смаргович, Т. П. Степановой, Л. Г. Березовой, Г. В. Куличкиной.

Представитель белорусской школы прикладной культурологии И. Л. Смаргович в своей работе «Основы культурно-досуговой деятельности», изучая процесс использования инновационных форм организации досуга молодежи в учреждениях культуры, отмечает, что большое количество данных форм сосредоточено в стенах коммерческих многофункциональных культурно-досуговых центров, с учетом возрастных и физических особенностей участников. По ее мнению, инновационными формами досуга в социально-культурной сфере на сегодняшний день являются: военное-историческое моделирование, сюжетно-ролевые игры, перфомансы и хеппенинг, пейнтбольные клубы, конные клубы, стритрейсинг, паркур, выполнение трюков на велосипеде BMX [9]. По мнению Л. Г. Березовской, инновационные формы организации свободного времени «быстро перерастают рамки досуга и становятся формами повседневного поведения, мирозерцания и мировоззрения, претворяются в процессах специализированной культурной деятельности, порождая новые жанры и стили» [2, с. 143].

Организация культурно-досуговой деятельности в молодежной среде, как неотъемлемой части социально-культурной сферы, требует переосмысления подходов к организации свободного времени молодого поколения как на теоретическом, так и на практическом уровне, с учетом трансформации ценностно-мировоззренческих идеалов самого общества и отдельных его групп.

Молодежь, в свою очередь, является активным потребителем культурных продуктов, в том числе и в социально-культурной сфере. Поэтому разработка новых форм проведения свободного времени молодежи, а также усовершенствование традиционных форм организации досуга является одной из самых главных задач для исследователей культурно-досуговой деятельности.

В последнее десятилетие роль досуга среди молодежи значительно выросла. Следовательно, возрастают социально-культурные потребности молодежи, инновационный и

конструктивный досуг становится предпочтительнее для представителей молодежной среды. Не вызывает сомнения и то, что при рациональной организации свободного времени у молодежи расширяются границы интеллектуального познания, улучшаются межличностные взаимоотношения, появляется интерес к саморазвитию и профессиональному росту, так как досуг является значимой системой, которая во многом определяет содержание и характер других сфер жизнедеятельности человека, а именно: увеличение творческой и социальной активности молодежи как в личностном, так и в профессиональном плане.

Представителям молодежной среды присущи такие качества как инициативность, мобильность, разноплановость, добровольчество и активная жизненная позиция. Именно их стоит учитывать при разработке инновационных форм организации досуга.

В социально-культурной среде города Минска Республики Беларусь представлен широкий спектр форм и методов проведения свободного времени молодежи: сюжетно-ролевые и интеллектуальные игры, фотоохота (активные формы досуга). Существует ряд учреждений культуры, антикафе, квест-комнаты, творческие кафе, деятельность которых направлена на удовлетворение социально-культурных потребностей молодежи в рамках досуга.

В настоящее время, представителями арт-индустрии, разрабатывается и внедряется в социально-культурное пространство г. Минска множество проектов, подразумевающих реализацию своего культурного продукта как в четко фиксированном пространстве (конкретное учреждения, дом), так и в свободном пространстве (город, или его часть, сельская местность, заброшенные промышленные комплексы и прилегающая к ним территория). Это – лофт-проект «Балки», «Дом культуры», кофейня-мастерская «Да», квеструм, кафе-клуб «Куб», киноклуб «МЕДиум», MovieLab от CoffeeLab, арт-центр «Крок», бизнес-клуб «IMAGURU», «Дом Фишера» и др.

Нами были изучены инновационные формы организации свободного времени представителей молодежной среды и места их организации. Наиболее интересными и содержательными на наш взгляд являются следующие учреждения: культурное пространство «Балки», бар-творческое пространство «Дом культуры», IT-пространство, квест-комнаты, киноклубы и антикафе «Дом фишера».

«Балки» – это лофт-проект, пространство, куда люди могут приходить для создания и реализации собственных идей и проектов.

«Дом культуры». В структуру данного учреждения входят бар и креативное пространство для молодежи, которые удовлетворяют социально-культурные потребности своих посетителей. Каждый понедельник модно прийти и поиграть со всеми желающими в настольные игры, поучаствовать в стендап-шоу, стать участником кинопоказа, попробовать

свои силы в поэтических вечерах, разнообразных мастер-классах. На выходных «Дом Культуры» превращается в ночной клуб, проводя разнообразные музыкальные концерты и тематические вечеринки [5].

В городе Минске открыто первое пространство для IT-мероприятий. Это не просто площадка, а клуб для профессионалов в сфере «IT-пространства». Сюда приходят представители различных IT-компаний, студенты, поклонники IT-индустрии и разрабатывают индивидуальные и групповые IT-проекты, устраивают митапы, хакатоны, семинары и конференции [3].

Большую популярность среди молодежи набирают так называемые квеструмы – живые комнаты квеста. В городе Минске функционируют около пяти подобных заведений. Кто-то делает акцент в своих учреждениях только на игровые комнаты, а кто-то совмещает игровое и релаксирующее пространство (кафе/бар). Так учреждение IgraRoom предлагает своим посетителям творческое кафе и живые квесты. IgraRoom это не только игровое пространство, но и творческое: организуются лекции, семинары и встречи (например, проведение лекции, посвященной Ван Гогу, семинар по ораторскому искусству, встречи по обсуждению бизнес-литературы, мастерские по хенд-мейду и, что на наш взгляд поможет привлечь молодежь к чтению, «живая библиотека» – в роли книги выступает человек, а все желающие задают ему вопросы, что являет собой активную форму проведения досуга, особенно для книголюбов).

На данный момент в учреждении действует киноклуб «Реконструкция». Игра-квест – это еще один вид активного отдыха, представленный в данном учреждении. Представители игровой индустрии рассматривают игру-квест как инновационную форму организации досуга молодежи, основной целью которой является создание виртуальной реальности с элементами детективного жанра, жанра хоррора. Это увлекательнейшее и захватывающее приключение, в котором индивиду предстоит разгадывать головоломки, распутывать невероятные загадки, находить тайники, использовать всевозможные подсказки и необычные предметы, принимать командные решения и логически мыслить.

В городе Минске можно сыграть в «Хоррор-квест» в двух сюжетных комнатах: «ВА-Банк» и «Шпион, выйди вон». На входе в комнату в «ВА-банк» игроки сталкиваются с личностями в масках, откуда становится понятно, что банк ограбили. Сработавшая сигнализация заперла все двери и оповещает о приезде полиции через 60 минут.

Игроки должны найти способ покинуть место преступления, чтобы не оказаться за решеткой. В комнате «Шпион, выйди вон» игроки находятся в логово шпиона и должны разгадать все тайны его комнаты, им нужно спешить, потому что до прихода шпиона

остается только час времени. Также существуют квест-комнаты под различными сюжетами: «Библиотека», «Эпидемия», «Рок-группа», «Кинотеатр», «Психушка» и «Тюрьма».

В настоящее время стремительно развиваются разнообразные киноклубы: Movie Night в «Фиальте» – самый регулярный из ныне действующих минских киноклубов. Blow Up в Центре современных искусств, где практикуется просмотр документальных фильмов о современном белорусском и зарубежном искусстве, киноклуб «МЕДиум», «АнтиКино» – позиционируют себя не только как киноклуб, а как площадка для разговоров на сложные темы посредством кинематографа [6].

Одно из самых посещаемых учреждений среди молодежи – антикафе «Дом Фишера». «Дом Фишера» – это уютное место для отдыха, работы и творчества с домашней атмосферой. Особенностью заведения является то, что посетители платят только за время, проведенное в доме, все остальное (чай, кофе, конфеты и др.) – бесплатно. Антикафе представляет целый спектр развлечений: встретиться и поговорить с друзьями за чашкой кофе, поработать в интернете, почитать книги, журналы, порисовать, поиграть в настольные игры, поучаствовать в тематических вечерах, посмотреть кино на проекторе и мн. др. Здесь постоянно проводятся различные мероприятия для молодежи: уроки путешествия, киноночи, игра в мафию, семейное утро, проект «Тепло нашей кухни» [1].

Таким образом, можно отметить, что на сегодняшний день в социально-культурном пространстве города Минска реализуются различные по своему охвату и направлению инновационные проекты, функционируют различные учреждения культуры, организуются тематические креативные площадки (пространства), основная цель которых удовлетворять социально-культурные потребности молодежи с учетом ее психофизических и возрастных особенностей. Спектр мероприятий различного уровня и характера, реализуемый в рамках деятельности вышеперечисленных учреждений, способствует многовекторному развитию личности, его интеллектуальному и физическому воспитанию. Что касается непосредственно предпочтений представителей молодежной среды, то можно утверждать, что они заинтересованы в появлении и развитии таких инновационных форм организации досуга как: IgraRoom, антикафе, хоррор-квест. Но, несмотря на столь бурное развитие инновационных форм организации свободного времени, нельзя забывать и о традиционных формах, которые проверены не только временем, но и модой – просмотр авторского кинематографа и чтение классической литературы, походы в музеи и театры, участие в массовых и театрализованных мероприятиях. Как отмечают специалисты культурно-досуговой деятельности, большинство досуговых форм, которые носят сегодня инновационный характер, всего лишь модернизация тех форм, которые пользовались популярностью в недалеком прошлом. Как сказал французский литератор Жак Пеше: «Новое – это хорошо забытое старое».

ЛИТЕРАТУРА

1. Антикафе «Дом Фишера» [Электронный ресурс]. – [Б. м.], [20--]. – Режим доступа: <http://domfishera.by> (дата обращения: 12.12.2014).
2. Березовая Л. Г., Берлякова Н. П. История русской культуры. – М.: ВЛАДОС, 2002. – 298 с.
3. В Минске открылось первое пространство, специально для IT-мероприятий [Электронный ресурс]. – [Б. м.], [20--]. – Режим доступа: <http://citydog.by/post/space> (дата обращения: 12.12.2014).
4. В Минске открылся новый лофт-проект «Балки» [Электронный ресурс]. – [Б. м.], [20--]. – Режим доступа: <http://citydog.by/post/balki> (дата обращения: 12.12.2014).
5. «Дом-культуры» – новый бар, клуб, свободное пространство [Электронный ресурс]. – [Б. м.], [20--]. – Режим доступа: <http://citydog.by/post/dom-kultury> (дата обращения: 12.12.2014).
6. Киноклубы в Минске [Электронный ресурс]. – [Б. м.], [20--]. – Режим доступа: <http://citydog.by/post/minsk-free-cinema> (дата обращения: 12.12.2014).
7. Квеструм [Электронный ресурс]. – [Б. м.], [20--]. – Режим доступа: <http://questroom.by/quests> (дата обращения: 12.12.2014).
8. Смаргович И. Л. Основы культурно-досуговой деятельности. – Минск: БГУКИ, 2013. – 174 с.
9. Творческое кафе и живые квесты [Электронный ресурс]. – [Б. м.], [20--]. – Режим доступа: <http://citydog.by/post/igraroom> (дата обращения: 12.12.2014).