

ОСНОВНЫЕ ТЕНДЕНЦИИ РАЗВИТИЯ КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВОЙ СФЕРЫ В БЕЛАРУСИ НА СОВРЕМЕННОМ ЭТАПЕ

В современном мире досуговое пространство и время играют значительную роль в жизни человека. В концепциях пост-индустриального общества сфера досуга рассматривается как важнейшая социальная подсистема. Общество предоставляет человеку условия и возможности для содержательных занятий в сфере досуга. Специфическая социально-культурная активность людей во время досуга называется культурно-досуговой деятельностью. Современная культурология рассматривает культурно-досуговую деятельность как процесс создания условий для осознанного выбора личностью предметной деятельности. Причем процесс этот определяется потребностями и интересами личности [1].

Культурно-досуговая деятельность представляет собой деятельность по удовлетворению основных социально-культурных потребностей людей в свободное время: в отдыхе и развлечениях, познании, общении, творчестве, празднике и зрелищах. Это неотъемлемый компонент культуры социума и личности, определяемый объективными условиями общественного развития. Социально значимая культурно-досуговая деятельность не может существовать вне рамок культуры, искусства, творчества, стремления людей к саморазвитию и самосовершенствованию. Она органично вбирает в себя неотъемлемые ценности современной культуры и выражает коренные интересы социума.

Различными аспектами культурно-досуговой деятельности с 90-х гг. XX в. продуктивно занимаются российские исследователи А. Д. Жарков, Т. Г. Киселева, Ю. Д. Красильников, Ю. А. Стрельцов, В. М. Чижиков Л. А. Акимова, И. Н. Ерошков, Е. И. Григорьева, Г. А. Аванесова, В. Е. Новаторов и др.

Культурно-досуговая сфера современной Беларуси представлена большим количеством учреждений культуры: клубные учреждения (дворцы и дома культуры, сельские клубы, центры досуга), кинотеатры, санаторно-курортные и спортивно-оздоровительные учреждения, туристско-экскурсионные предприятия, коммерческие культурно-развлекательные учреждения – диско-клубы, культурно-

развлекательные центры, бильярд-клубы, боулинг-клубы и т.д. Социально-культурные учреждения (театры, музеи, библиотеки, филармонии) также включены в процесс организации культурно-досуговой деятельности населения, так как предоставляют населению культурные услуги, которые люди потребляют в рамках досугового времени. Основной деятельностью учреждений и организаций культурно-досуговой сферы является предоставление населению разнообразных услуг социально-культурного, просветительского, развлекательного характера, создание условий для развития любительского художественного творчества и досуга населения.

Новые социально-культурные и экономические условия функционирования учреждений культурно-досуговой сферы активизируют процессы их реформирования. Идет активный поиск оптимальных моделей их деятельности в связи с изменениями в финансово-экономическом обеспечении, а также в связи с активными изменениями культурно-досуговых потребностей населения. В этой связи весьма важным представляется выявление основных тенденций развития культурно-досуговой сферы Беларуси.

1. Коммерциализация культурно-досуговой сферы, создание широкой и разветвленной сети платных культурных и досуговых товаров и услуг. Практически любой выбор формы проведения досуга требует определенных материальных затрат, например, на обучение видам деятельности, посещение зрелищ, за пользование спортивными сооружениями и т.д. Отрицательный аспект данной тенденции заключается в том, что на рынке досуговых товаров и услуг первостепенное значение приобретает заинтересованность не столько в развитии человека, сколько в продаже досуговых товаров и услуг за максимальную цену.

2. Создание новых перспективных моделей культурно-досуговых учреждений и перепрофилизация ранее унифицированных учреждений в соответствии с региональной спецификой и потребностями населения. По всей республике работают новые типы учреждений культуры: клубы-музеи, эколого-культурные центры, клубы-библиотеки, культурно-досуговые центры, центры социально-культурных услуг, киноконцертные центры, спортивно-образовательные центры с филармоническими площадками и т.п.

3. Создание многофункциональных культурно-досуговых центров, на территории которых могут одновременно

располагаться и функционировать кинозалы, галереи, зоны игровых автоматов, диско-клубы, игровые клубы, бары, кафе, рестораны, спортивные площадки и др. Сегодня популярна и оправдана многофункциональность как принцип сочленения разных видов деятельности для разных групп – компаний друзей, семей, молодежи, подростков.

4. Использование инновационных интерактивных проектов и программ для привлечения посетителей и создания нового имиджа учреждения культуры. Например, более 6 лет в Беларуси проходит музейный проект «Ночь музеев». Проект разрабатывался с целью создания нового интересного имиджа музеев, а также с целью привлечения внимания к музеям молодого поколения. Подобные проекты внедрились в свою деятельность библиотеки.

5. Трансформация традиционных форм организации культурно-досуговой деятельности населения, которые становятся многофункциональными и эклектичными. Например, проведение выставочной деятельности в настоящее время дополняется такими формами, как показы коллекций одежды, слайд-шоу, мастер-классы по различным видам декоративно-прикладного искусства.

6. Стандартизация культурно-досуговых услуг как следствие формирования и развития мировой культурно-досуговой инфраструктуры. В качестве компонентов глобальной инфраструктуры выступают следующие информационно-культурные коммуникации разных видов: телекоммуникационные системы, кинопроизводство, радио- и музыкальная индустрия, международный туризм, компьютерные сети. Они обеспечивают распространение по всему миру продукции массовой культуры, компьютерных игр, рекламы, культурно-художественной информации и образовательных материалов [2, с.119].

7. Одомашнивание досуга: дом для определенной части населения становится основным местом досуга. Досуговая индустрия заинтересована доставить свой товар потребителю на дом (телевизоры, компьютеры, DVD-проигрыватели, караоке-установки и т.д.). На современном этапе происходит массовое производство дешевых средств домашнего развлечения и отдыха.

8. Технизация досуга – это тенденция означает все более частое употребление автоматики и техники (достаточно упомянуть примеры из практики шоу-программ, организации работы современных развлекательных парков, внедрения технических новинок в домашний досуг и др.). Вместе с тем содержание

современного досуга, все в большей степени определяясь технизацией, сокращает долю любительского творчества. В этой связи увеличивается спрос на альтернативные виды досуговых занятий, позволяющих человеку проявлять самостоятельность, личный почин и творчество.

9. Развитие культурно-досуговой индустрии как системы производства, распространения и продажи культурно-досуговых товаров и услуг. Культурно-досуговая индустрия выступает как самостоятельное, относительно обособленное звено экономической системы, привлекая значительные материальные, финансовые, трудовые ресурсы.

В ближайшей перспективе можно прогнозировать развитие в Беларуси творческой индустрии как нового типа социально-культурной практики, интегрирующей доминантой в которой выступает творческая, культурная компонента. В соответствии со сложившимися на сегодня концепциями и подходами к творческой индустрии относят деятельность в области визуальных и исполнительских искусств; ремесел и дизайна; кино, телевидения и медиа. Развитие творческой индустрии выступает как один из весомых факторов социально-экономического развития территорий, городов, стран и регионов мира в условиях новой постиндустриальной экономики [3].

Новый качественный уровень культурно-досуговой деятельности одной из обязательных составляющих предусматривает действия организаторов СКД в соответствии с новейшими тенденциями развития сферы.

1. Новаторов, В. Е. Современные технологии культурно-досуговой деятельности: состояние, проблемы, перспективы развития / В. Е. Новаторов // Вестн. Омского ун-та. – Омск. – 1999. – Вып. 3. – С. 109–114.

2. Аванесова, Г. А. Культурно-досуговая деятельность: теория и практика организации: учеб. пособие для студентов вузов / Г. А. Аванесова. – М.: Аспект Пресс, 2006. – 236 с.

3. *Творческие индустрии*//Creative industries [Электронный ресурс]. – 2008. – Режим доступа: http://www.creativeindustries.ru/rus/creative_industries. – Дата доступа: 21.10.2010.