

LXXIII-LXXIV междунар. науч.-практ. конф. № 6(64). – Новосибирск: СибАК, 2017. – С. 40-43.

2. Гримоть, А.А. Национальное самосознание и проблема социализации молодежи/А.А.Гримоть// Национальное самосознание и обучение молодежи: сб.наук.труда/Нац. ин-т обучения; науч.ред. :А.С.Лаптенюк, В.А. Салеев (отв.ред.) [и др.]. – Минск : 1996. – 196 с.

3. Шик, К.И. Сущность патриотического воспитания учащейся молодежи и некоторые способы его реализации в Республике Беларусь [Текст] // Проблемы и перспективы развития образования: материалы II Междунар. науч. конф. (г. Пермь, май 2012 г.). — Пермь: Меркурий, 2012.

Богатырева К.А., студент

Научный руководитель – Смаргович И.Л.,

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА КАК ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МОЛОДЕЖИ

Культурно-досуговая деятельность выступает одним из главных направлений, способствующих становлению социальной активности людей, вовлекая их в различные виды творчества, досугового общения, формируя культуру потребления определенных ценностей.

По мнению таких авторов, как Е.Ю. Шеховцова, Е.С. Бабосова, А.Р. Зайнутдинова и др. молодежь является одной из самых активных социальных групп, которая стремится к инновационным формам культурно-досуговой деятельности, где может сочетать физическую, интеллектуальную и творческую составляющую своей жизни [1, с. 336; 124, с. 236]. Так согласно наблюдениям А.Р. Зайнутдиновой реализация досуговых интересов молодежи обеспечивается на сегодняшний день за счет наполнения досуга новым социально-значимым смыслом, в процессе которого идет формирование у личности практических навыков проведения своего свободного времени. Этот

процесс сопровождается потребностью в познании и общении, возможностью релаксации, стремлении к творчеству и саморазвитию [2, с. 32].

Одной из наиболее актуальных форм культурно-досуговой деятельности современной молодежи являются сюжетно-ролевые игры. Наиболее точное определение сюжетно-ролевой игры дается в работе И.Л. Смаргович «Основы культурно-досуговой деятельности»: это «игровая реализация определенных сюжетов по заранее подготовленным сценариям, воплощение которых не является строго обязательным и чаще всего служит своеобразной канвой, допускающей свободные импровизации. К подобным играм заранее готовятся, изобретают необходимые атрибуты, распределяют основные роли и т.д.» [4, с. 84].

В своей работе «Теоретическое обоснование проблемы формирования досуговых интересов современной молодежи» А.Р. Зайнутдинова выявила типологию мотивов выбора молодежью тех или иных досуговых занятий, которые присутствуют у каждого представителя данной возрастной группы, но в некоторой степени в зависимости от психологической составляющей, социального окружения и интересов человека какой-то из мотивов может оказаться преобладающим:

– информационно-познавательный (к телевидению, кино или книгам; обращаются с целью получения информации, новых интересных фактов удовлетворения информационного «голода»);

– развлекательный (различные формы выступают средством развлечения, отдыха);

– престижно-конформистский (смотрят, слушают и читают то, что модно, престижно, что диктует «социальная среда»);

– компенсаторный (проведение того или иного досугового занятия с целью психологической компенсации привычной монотонной жизни) [2, с. 35].

Таким образом, исходя из данной типологии, мы можем констатировать, что сюжетно-ролевые игры содержат как развлекательный, так и компенсаторный мотив. В процессе сюжетно-ролевой игры каждый может

окунуться в новую историю и почувствовать себя другим человеком, тем самым примерив для себя новую социальную роль или образ вымышленного персонажа.

Современную молодежь в рамках сюжетно-ролевых игр привлекает в возможность уйти в новую реальность, созданную благодаря воображению, насыщенную системой ценностей и идеалов, которые человек не может достичь в повседневной жизни. Благодаря сюжетно-ролевым играм молодежь может проявить свою инициативность и креативность: они шьют себе костюмы, делают доспехи, учатся владеть различными видами средневекового оружия, для того чтобы любая ролевая игра была, по возможности, более реальной.

Необходимо отметить, что все сюжетно-ролевые игры по своим характерным чертам и специфике можно кратко объединить в несколько групп, которые включают в себя множество различных игр и мероприятий посвященных данной тематике:

- полевые (полигонные) игры;
- павильонные (кабинетные) игры;
- городские игры;
- виртуальные игры (настольные, словесные и т.п.) [3].

Все сюжетно-ролевые игры вне зависимости от вида и формы воплощения тесно связаны с ролевыми сообществами, бугуртом (рыцарские турниры на затупленных мечах), косплеями (переодевание в различных книжных, кинематографических, игровых персонажей) и многими другими видами деятельности как на территории Республики Беларусь, так и за ее пределами, которые находят свое отражение в фестивалях («Наш Грюнвальд», «Treasure Trap» и др.), конвентах («Восточный экспресс», «БлинКом» и др.), балах, квестах, семинарах, конференциях и др.

Что касается полевых игр, они представляют собой скопление большого количества участников и проводится на открытых участках в специально отведенном месте, чаще всего ими являются леса, полигоны и т.п. Так на территории Республики Беларусь одной из наиболее популярных форм

социально-культурной активности молодежи в сфере досуга является военно-историческое моделирование – рыцарские клубы и ордена, которые являются инициаторами проведения различного рода фестивалей, активно участвуют в социальных и культурных акциях. Примером подобного рода мероприятий являются фестивали «Наш Грюнвальд» и «Менск Старажытны», на которые участники рыцарских клубов самостоятельно изготавливают костюмы, доспехи, вооружение, снаряжение, а также различные атрибуты и предметы антуража, соответствующие историческим аналогам IX-XV вв. [4, с. 85].

В структуре построения и работы рыцарских клубов молодые люди находят для себя определенный набор ценностных ориентаций, на основе которых они строят свое свободное время и даже жизнь. Но также немаловажным фактом является то, что в рамках сюжетно-ролевых игр молодежь находит в лице друг друга соратников по игре, исходя из чего, сюжетно-ролевые игры становятся платформой для досугового общения молодежи. Помимо этого, участие в рыцарских клубах, фестивалях дает возможность молодым людям изучать историю страны, проявлять свое творчество и самореализовываться.

Более современными на территории Беларуси являются такие игры как «Battle Game», которая представляет собой симбиоз лазертага, реконструкции и фэнтези, а также военно-спортивная игра «Противостояние», которая проводится специально для банковских и финансовых работников г. Бреста, где каждый из них может ощутить себя в роли военного борющегося с вражеским ополчением. Помимо подобного рода игр существуют еще и городские игры примерами которых являются «Схватка», «Охота», «Ночной дозор», где участники собираются группами, получают ряд заданий и ездят по городу для того чтобы их выполнить.

Как уже было указано ранее, исходя из психологических особенностей личности и т.п. факторов, молодежь может являться как активной (постоянно участвующей в различного рода мероприятиях, созданию игровой атрибутики и т.п.), так и пассивной, иначе называемой как аудитория потребителей. Для

подобного рода целевого сегмента существуют настольные сюжетные игры, наподобие «Мафии», павильонные игры, которые проводятся в помещении и проходят только в рамках данного пространства. Примером подобных игр являются «Завтра ветер переменится», «Ветра потерь» – ролевые игры по миру книг Дж.К.Роулинг и др. Также популярными являются квесты, где нет необходимости что-то создавать собственными силами, т.к. все уже подготовлено заранее организаторами, но есть возможность стать персонажем истории, окунуться в приключение и начать распутывать сюжетные перипетии.

Таким образом, сюжетно-ролевая игра вне зависимости от своей формы, будь то настольная игра или игра живого действия, является одной из популярных форм досуговой деятельности молодежи, которая стремится к инновациям, гонится за новыми ощущениями и положительными эмоциями. Также это та возрастная аудитория, которая наиболее мобильна и стремится к активной жизнедеятельности, получению новых знаний, налаживанию новых знакомств и последующему общению, рекреации, а также творческому и личностному развитию. Именно сюжетно-ролевые игры являются той платформой, на базе которой у молодых людей в случае нехватки ощущений и красок от повседневной монотонной жизни есть возможность окунуться в сюжет вымышленного мира и стать «другим» человеком или мифическим существом. Благодаря этому люди получают новые эмоции и желание в дальнейшем принимать участие в подобного рода мероприятиях, которые в последующем могут перерасти из простого досуга в креативный образ жизни.

1. Бабосова Е.С. Досуг как фактор включенности молодежи в социокультурную деятельность / Е.С. Бабосова // Социологический альманах. – 2012. – № 3. – С. 336-344.

2. Зайнутдинова, А.Р. Теоретическое обоснование проблемы формирования досуговых интересов современной молодежи / А.Р. Зайнутдинова // Вестник Казанского государственного университета культуры и искусств. – 2010. – № 4. – С. 32-36.

3. Ролевые игры [Электронный ресурс] / Ролевые игры живого действия. – Режим доступа: <http://rpg.ru/role>. – Дата доступа: 15.03.2018.

4. Смаргович, И.Л. Основы культурно-досуговой деятельности : учеб.-метод. пособие / И.Л. Смаргович ; Мин-во культуры Респ. Беларусь, Белорус. гос. ун-т культуры и искусств. – Минск : БГУКИ, 2013. – 174 с.

5. Шеховцова Е.Ю. Культурно-досуговая деятельность учащейся молодежи: уровни, стадии, модели / Е.Ю. Шеховцова // Вестник ТГУ. – 2007. – № 9. – С. 235-239.

Бодич Ю.С., студент

Научный руководитель – Гутковская С.В.

ОСОБЕННОСТИ РАЗВИТИЯ СТИЛЯ ЧИРЛИДИНГ В СОВРЕМЕННОЙ БЕЛАРУСИ

Чирлидинг (англ. cheerleading, от cheer — одобрительное, призывное восклицание и lead — вести, управлять) – это вид спорта, который сочетает в себе элементы шоу, танца и зрелищных видов спорта, таких как гимнастика и акробатика.

Главная задача чирлидинга - сотрудничество со спортивными командами для привлечения большего числа болельщиков, моральной поддержки спортсменов, создания благоприятной атмосферы на соревнованиях. Для этого на многих стадионах сегодня предусмотрены специальные сектора для чирлидинга. В то же время проводится огромное количество профессиональных соревнований между командами чирлидеров, на которых демонстрируются танцевальные, гимнастические и акробатические навыки спортсменов. Сегодня по чирлидингу проводятся Чемпионаты Европы и Мира, что подтверждает факт популярности чирлидинга на данный момент.