

И. Л. Смаргович

ИННОВАЦИОННЫЕ ФОРМЫ ДОСУГОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СОВРЕМЕННОЙ МОЛОДЕЖИ В БЕЛАРУСИ

Современная социокультурная ситуация нашего общества требует переосмысления подходов к организации досуговой деятельности молодого поколения. Досуг является важным средством развития личности молодого человека, его творчества, познания мира, общения и самосовершенствования. Специалисты отмечают, что досуг давно уже стал также средством развития новых форм культуры: каждое новое поколение молодых людей создает новые формы социального и культурного самовыражения, противостояния консерватизму общества. Именно в сфере молодежного досуга создаются и апробируются инновационные формы культурного выражения поколения. Затем, модифицируясь, они внедряются в сферу досуга иных возрастных групп.

В процесс организации культурно-досуговой деятельности молодежи и предоставления досуговых товаров и услуг прямо или опосредованно включено множество социально-культурных и культурно-досуговых институтов: дворцы и дома культуры, центры ремесел, парки культуры и отдыха, театры, кинотеатры, музеи и выставочные залы, библиотеки, туристические организации, дискотеки, концертные организации, культурно-досуговые центры, студенческие клубы высших учебных заведений, филармонии, дворцы детей и молодежи, центры и комплексы внешкольной работы и проч.

Однако прежние средства, методы, формы работы с молодым поколением в сфере свободного времени пересматриваются, переосмысляются. По причинам определенных социально-экономических трудностей, проблем различного рода в деятельности социально-культурных и культурно-досуговых учреждений, недостаточного внимания со стороны местных органов власти все большее распространение получают внеинституциональные формы досуговой деятельности, трансформируются старые формы досуговой деятельности, возникают инновационные технологии. Большинство молодых людей стремится рационализировать свой досуг в информационном, образовательном, эмоциональном, творческом, рекреативном плане, использовать в нем современные технологии. С середины 1980-х гг. происходят серьезные инновационные процессы в структуре и содержании досуговой деятельности молодежи вследствие изменений в социально-политической системе нашего общества. Анализ процессов, происходящих в сфере досуга молодежи Беларуси, способствует выработке более эффективных и адекватных методов, соответствующих ее современным социально-культурным потребностям работы и сотрудничества с ней.

Под досуговыми инновациями мы понимаем такие явления данной сферы деятельности, которых не было на предыдущих стадиях развития общества и которые нашли свое проявление либо в абсолютно новых формах досуговой деятельности, либо в трансформациях существовавших ранее форм, а также в условиях и последствиях этих изменений. Наиболее востребованными формами культурно-досуговой деятельности молодежи на сегодняшнем этапе являются

следующие традиционные формы социально-культурной активности молодежи: фестивали, конкурсы, конкурсно-игровые программы, интеллектуальные игры («Брейн-ринг»), интеллектуально-познавательные программы, летние лагеря отдыха и спорта, праздники, концерты, молодежные тематические акции, туризм, дискотеки; а также *инновационные* — ролевые и сюжетно-ролевые игры («Схватка», «Фотоохота», ролевые игры «толкиенистов»), КВН, рыцарские клубы, неформальные молодежные объединения, экстремальный спорт (пейнтбольные клубы, курсы экстремального вождения, конные клубы и т. д.) и экстремальный туризм (спелеопоходы, рафтинг, походы на байдарках, плотах, конные туры, туры на выживание, конные клубы, клубы роллеров, байкеров, дайвинг, подводная охота, скалолазание и т. д.), перфомансы, Internet-технологии, на анализе которых мы остановимся ниже.

Досуговая самореализация молодежи также обусловлена следующими факторами: разрыв связи «человек — природа», замена живого общения общением посредством телефонов и сети Internet, подавление биологической сущности человека и смещение половых функций, воздействие телевидения. Также значительное место в пространстве досуга современной молодежи занимают Internet-технологии, с помощью которых молодые люди удовлетворяют свои потребности в информации, общении, развлечениях, творчестве.

Активность молодежи, ее готовность к эксперименту, а также знание и использование новых информационно-технических систем способствуют постоянному изменению такой традиционной формы социально-культурной активности, как игра. Диапазон игровых интересов молодежи широк и многообразен: участие в конкурсно-игровых программах, компьютерные игры, рыцарские клубы, спортивные состязания и т. д. Феномен игры порождает «уход» в иную реальность с набором ценностных ориентаций, отличных от ценностей повседневного мира. Инновационными формами являются сегодня ставшие популярными среди детей, подростков и молодежи игры-театрализации, или, как их еще называют, сюжетно-ролевые игры. В основе их лежит игровая реализация определенных сюжетов по заранее подготовленным сценариям, воплощение которых, в отличие от драматических спектаклей, не является строго обязательным и чаще всего служит лишь своеобразной канвой, допускающей свободные импровизации. Молодые люди сами являются авторами и исполнителями, поэтому организацию подобных игр и участие в них можно смело назвать игротворчеством.

Примером подобных сюжетно-ролевых игр могут служить довольно распространенные во многих странах, включая и Беларусь, так называемые «толкиенистские», или «хоббитские» игры (игротворчество поклонников английского писателя Дж. Толкиена). «Ролевики» шьют себе костюмы, делают доспехи, учатся владеть различными видами средневекового оружия, чтобы любая ролевая игра была по возможности более реальной.

Одной из наиболее популярных форм социально-культурной активности молодежи в сфере досуга является военно-историческое моделирование — рыцарские клубы и ордена. Они являются инициаторами проведения различного рода фестивалей и турниров, активно участвуют в социальных и культурных акциях, проводят ролевые игры. Участники рыцарских клубов изготавливают костюмы, доспехи, вооружение, снаряжение, различные атрибуты и предметы

антуража, соответствующие историческим аналогам IX — XV вв. Участие в рыцарских клубах, фестивалях дает возможность молодым людям изучать историю страны, проявлять свое творчество, самореализовываться.

Одной из последних модификаций сюжетно-ролевых игр в Беларуси стало появление игр «Схватка», «Охота», «Епсоип1ег», «На грани», «Фотоохота» («Фотоигра») и т. п. Это своеобразный синтез трех компонентов: спорта, развлечения и интеллектуальной составляющей.

«Схватка» по праву считается лидером среди минских игр. Суть ее заключается в том, что команда участников получает ряд заданий, которые нужно выполнить за определенное время. Задания бывают как реальные, так и виртуальные. Командам нужно стремиться быстрее остальных пройти все уровни. Для участия в игре команде нужно зарегистрироваться на сайте, иметь в своем распоряжении автомобиль. Игра может длиться достаточно большое количество времени.

Стремление к эксперименту и активное использование в досуговой деятельности молодежи последних технологических новинок способствует возникновению форм экстремального спорта: пейнтбольные клубы, курсы экстремального вождения, конные клубы, стритрейсинг (street racing — с англ. уличные гонки), активный экстремальный уличный спорт — паркур (преодоление препятствий в городских условиях), флэтленд (фигурное катание и выполнение акробатических трюков на велосипеде BMX), скейтборд и его более современная форма маунтинборд, стритбол (уличная версия баскетбола, в которой играют две команды по три человека в каждой, в одно кольцо) и т. д.

В последние годы среди молодежи существенно возрос интерес и к экстремальным видам туризма: практикуются спелеопоходы (путешествия по необорудованным пещерам, где вы сможете увидеть уникальные по красоте ледяные сосульки), рафтинг (сплав по порожистым рекам на больших надувных судах — рафтах), походы на байдарках, плотах, конные туры, туры на выживание, конные клубы, клубы роллеров, байкеров, дайвинг, подводная охота, скалолазание и т. д.

Весьма популярными являются такие формы, как «перформанс» и «хеппенинг», т. е. своеобразные представления на любые темы. Перфомансы и хеппенинги являются сами по себе самовыражением молодежи в чистом виде и творчеством. Они позволяют молодежи не быть привязанной к определенным учреждениям культуры и досуга (перфомансы можно проводить даже на улице). В Беларуси уже не первый год проводятся фестивали перфоманса.

Одной из самых популярных форм организации молодежного досуга остается дискотека. Но в настоящее время она видоизменяет ставшие уже традиционными дископрограммы, превращая их из ординарных танцевальных вечеров в тематические дискотеки. Их особенность в том, что содержательная структура наполнена информационно-познавательными зрелищными технологиями: например, тематические дискотеки, посвященные творчеству определенных «знаковых» музыкальных групп или исполнителей.

Очевидно, что на современном этапе спрос на подобные формы досуга значительно превышает предложение учреждений, специализирующихся на организации досуга. И проблема тут не столько в ограниченности материально-технической базы, сколько в кадровом обеспечении и в том, что тра-

диционные формы и методы отстают от запросов желающих творчески и с пользой для здоровья организовать свой досуг.

В целях обеспечения удовлетворения социально-культурных потребностей молодого поколения в сфере досуга мы рекомендуем:

1. Развивать и применять культурно-досуговые формы, предполагающие активное участие молодежи в самом процессе их организации и проведения.

2. Более активно применять современные технические достижения в организации и проведении молодежных досуговых программ и проектов.

3. Разработать систему информационно-рекламного обеспечения досуговой сферы (на данный момент мы не можем констатировать существование широкой и систематической организации данного вида обеспечения функционирования досуговой сферы).

4. Развивать культурно-досуговые формы, основанные на потребностях и интересах различных категорий молодежи.

5. Развивать синкретические досуговые технологии, удовлетворяющие комплекс социально-культурных потребностей молодежи: развлечение, общение, творчество, познание, зрелище.

6. Трансформировать старые апробированные формы, улучшая их содержание, основываясь на потребностях и интересах современной молодежи.

7. В организации культурно-досуговой молодежной политики применять принцип «соответствия кадрового потенциала», т. е. заниматься организацией досуговой деятельности молодого поколения должны молодые специалисты, хорошо знающие особенности молодежной субкультуры.