

Пупликова У.С., студентка 111а гр.  
Научный руководитель – Мойсейчук С.Б.

## ИННОВАЦИОННЫЕ ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ ДОСУГА СОВРЕМЕННОЙ ГОРОДСКОЙ МОЛОДЕЖИ

Культурно-досуговая деятельность была и остается значимым пространством самореализации и самовыражения молодежи, поэтому она выдвигает особые требования к ее содержанию и организации. Следует также понимать, что каждый молодой человек представляет из себя совершенно индивидуальный внутренний мир, у каждого разные интересы, разные потребности, вкусы и желания. Все поставлены в разные рамки возможностей, разные условия жизнедеятельности. Даже разбив молодых людей по данным критериям, мы обязаны выделить то, что их всех объединяет и с какими проблемами они сталкиваются при выборе форм, содержания и места проведения досуга.

Представители гуманитарного знания, в частности социологи и социальные психологи называют сегодняшнее молодое поколение *поколением Z*.

По мнению американского агентства Sparks&honey, которое занимается маркетинговыми прогнозами, их отличительными особенностями, является:

- ✓ полная противоположность от предыдущего поколения Y (миллениума);
- ✓ они богаче (яркий энтузиазм к самостоятельному заработку, поддерживаемый со стороны родителей, они мечтают работать на себя, а также их стремление к соперничеству с предыдущим поколением);

- ✓ они не сидят сложа руки (буквальное стремление изменить мир);
- ✓ у них отсутствуют иллюзии (взросление в атмосфере всеобщей неуверенности, кризиса, различного рода опасностей подстерегающего каждого в большей мере, нежели раньше, а также учет ошибок предыдущего поколения);
- ✓ они самостоятельны (более сосредоточены на самих себе, находят ответы и вдохновение в интернете, не естественно инфантильное поведение);
- ✓ у них, как правило, нет друзей (традиционные гендерные роли расплываются, из-за чего у представителей поколения Z чаще возникают проблемы с самоидентификацией. Им труднее заводить друзей и вести хозяйство, чем предыдущим поколениям);
- ✓ они чаще и лучше пользуются интернетом, воспринимают пространство иначе, т.к. выросли в мире высокого разрешения, объёмного звучания 3D, 4D графики.

В настоящей статье речь пойдет о досуговых предпочтениях особой прослойки столичной молодежи, которая воспринимает свое свободное время как пространство для саморазвития, реализации творческого потенциала, познания себя и мира, которое их окружает.

Отличительной особенностью досуговых мероприятий данной категории столичной молодежи является то, что большее их количество организуют они сами, предлагая и инновационные формы.

Представим инновационные проекты, которые снискали популярность у представителей поколения Z в городе Минске.

1) Кинолофт: Место проведения – пляж Минского моря «MOREKINO».

Организаторов трое: всем немногим больше за 20 лет. Они отмечают, что данное мероприятие не является для них бизнесом, что проект бюджетный и все делается своими силами. Основная идея проекта – разбавить рутинные будни, отдохнуть от учебы и работы. Организаторы уверены, что в большей степени сюда приходят не для того, чтобы познакомиться с фильмом, а для того, чтобы завести новые знакомства с социально активными людьми, поскольку в наше время живое общение заменяется общением в интернете, причем довольно ненасыщенным.

Так же, нельзя не заметить, что трудовая и учебная деятельность осуществляется не на природе, а в закрытых помещениях, благодаря чему происходит разрыв связи человек – природа. Отсюда и стремление выехать при первой возможности на природу, отдохнув от всепроникающего шума большого города.

От кинопоказа перейдем в мир тематических музыкальных вечеринок, которые представляют собой современную дискотеку. Нельзя не согласиться с мнением И.Л. Смаргович, что дискотека остается популярной формой организации молодежного досуга. Но в настоящее время молодежь видоизменяет ставшие уже традиционными дископрограммы, превращая их из ординарных танцевальных вечеров в тематические дискотеки [1, с.88]. Одной из самой популярной среди молодежи музыкальной программы является рейв-вечеринка «Мечта».

В первую очередь отметим, что «Мечта» – это, пожалуй, самый крупный техно-рейв проект страны, и все это создано командой единомышленников. Все, что команда «Мечты» создает, является отражением их взглядов, вкусов и принципов в безграничном мире электронной музыки. Участники готовятся к ней задолго до проведения, подбирая образ, собирая компанию с общими интересами. Не отпугивает потенциальных участников техно-рейв проекта «Мечта» и стоимость

входного билета, поскольку они платят за возможность присутствовать в пространстве, наполненном невероятной атмосферой свободы и творчества, с новейшими световыми эффектами и известными хедлайнерами из других стран приезжающих в столицу.

Примером того, как традиционные формы подвергаются изменениям под влиянием нового поколения, является крупный досугово-развлекательный проект #FOTORESPUBLICA.

Можно сказать, что изначально замысленный как фотослет, он превратился в проект, который объединил под одной крышей фестиваль фотоискусства, мастер-классы от талантливых фотографов, диско-программу, демонстрацию достижений ведущих модельных агентств и фотошкол, а так же создал место, где все любители фото- и видеосъемки могут собраться и поделиться своим опытом, совместив это с приятным времяпрепровождением.

Что же из себя представляет этот проект. В первую очередь стоит заметить, что он некоммерческий и объединяет людей, увлеченных фотоискусством. На мероприятии представлено большое количество фотозон, за которыми закреплен куратор. Участники, заранее зарегистрировавшись, приходят в изначально оговорённое место и по указаниям организаторов следуют из одной фотозоны в другую, делая фотоснимки позирующих им моделей под руководством опытных кураторов. Одновременно с этим действием проходят конкурсы, работает фуд-зона. Проект, на наш взгляд, в своем роде уникален не только для нашей страны, а его потенциал неоспорим, ведь он полностью удовлетворяет потребности наиболее творчески активной части городской молодежи.

Нельзя обойти вниманием и набирающую огромную популярность в молодежной среде в последние 5-10 лет такую форму как разновидность сюжетно-ролевых игр – квест.

Мобильность молодежи, ее готовность к эксперименту, а также знание и использование новых информационно – технических систем способствуют постоянному изменению такой традиционной формы активности, как игра. Молодежь склонна к игровой деятельности, захватывающей психику целиком, дающей постоянный приток эмоций, новых ощущений [1, с.84].

Остановимся на характеристике крупнейшей сети квестов ILOCKED. Вот что о себе рассказывают ее организаторы: «Изначально игры по типу «Выйди из комнаты» были доступны лишь на экране монитора. Наверняка многие из вас пробовали свои силы в них, пытаясь выбраться из очередного подвала, больницы или пиратского корабля. В последние годы в таких странах, как Венгрия, Швейцария, Малайзия, США и др. стали появляться «живые» аналоги таких игр. Появились реально воссозданные сценарии, где люди могут без экрана и мышки, а своими руками и в компании друзей попытаться «выбраться» из комнаты, решая головоломки, собирая нужную информацию, открывая правильные двери и работая в команде. Уникальность этого вида развлечений состоит в том, что вы находитесь «внутри истории», выполняя те действия, которые вы привыкли видеть на экране компьютера! Острота ощущений возрастает многократно».

В заключении отметим, что инновационные формы организации досуга современной городской молодежи нуждаются в государственной и общественной поддержке, в частности финансовой. Энтузиастам-организаторам необходима информация о возможных спонсорах, помощь в решении иных проблем.

---

1. 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.

2. Трегубов, Б.А. Свободное время молодежи: сущность, типология, управление / Б.А. Трегубов. – СПб. : Изд-во С.-Петербур. ун-та, 1991. – 152 с.

**Пшонный А.А.**, студент Д 61 сп.

Научный руководитель – Кульбицкая Л.Е.

## **ПРОБЛЕМА ЯЗЫКА В ФИЛОСОФИИ КУЛЬТУРЫ**

**Э.КАССИРЕРА**

Проблемное поле семиозиса культуры, ее семиосферы занимает сегодня одно из главных мест в проблеме культурологических исследований. Большая часть этих исследований сосредоточилась вокруг проблем вербального языка, который в силу своей содержательной универсальности является основным средством передачи информации и общения людей и потому выполняет в культуре особые функции. Одной из важнейших функций языка, наряду с мышлением, является коммуникативная функция. В человеческом обществе коммуникация может осуществляться как вербальными, так и невербальными средствами.

Вербальная коммуникация для человека является основным и универсальным способом общения. К числу вербальных средств относится как устная, так и письменная разновидности языка. Конечно, через вербальную коммуникацию передается важнейший объем информации. Исследования вербального языка, являющегося естественной знаковой системой, способствовали становлению в начале XX века семиотики как