Норманская А. В.
A. V. Normanskaya

ДОСУГ КАК ОСНОВНАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ МОЛОДЁЖНОЙ КУЛЬТУРЫ

LEISURE AS THE MAIN COMPONENT OF YOUTH CULTURE

Норманская Анжела Викторовна – кандидат культурологии, декан факультета повышения квалификации и дополнительного образования, старший преподаватель кафедры философии, культурологии и гуманитарных дисциплин Крымского университета культуры, искусств и туризма (Россия, Симферополь); 295017, Республика Крым, г. Симферополь, ул. Киевская, 39; тел.: + 7 (3652) 276-458. E-mail: normanskaya.anzhela@yandex.ua.

Ms. Anzhela V. Normanskaya – PhD in Culture Studies, Dean of the Faculty of Advanced Studies and Additional Education, Senior Lecturer, Department of Philosophy, Culture Studies and Humanitarian Disciplines, Crimean University of Culture, Arts and Tourism (Russia, Simferopol); 295017, Republic of Crimea, Simferopol, 39 Kievskaya str.; tel.: + 7 (3652) 276-458. E-mail: normanskaya.anzhela@yandex.ua.

Аннотация. В статье рассматриваются проблемы досуга в молодёжной культуре, а также качества предоставляемых услуг учреждениями культуры. Актуальность избранной темы обусловлена обращением к проблеме досуга в молодёжной культуре в последнее десятилетие, что продиктовано необходимостью осознать, какое общество мы строим, какие ценности передаём молодому поколению, насколько авторитетными являются опыт и мнение старшего поколения в выборе форм досуга. Досуг как основная составляющая молодёжной культуры активно участвует в формировании культурной, образованной, воспитанной и креативной личности, чьи интересы и ценностные установки должны соответствовать «вечным» ценностям, основным направлениям культурной государственной политики, социально-экономическим задачам развития российского общества. Понятие «досуг» является разноплановым, которое не ограничивается развлекательной и коммуникативной направленностью, а является основной составляющей молодёжной культуры, влияющей на мировоззрение, ценностные установки, деловые качества молодых людей. В то же время – это мощный импульс для самореализации личности и ступень формирования её ответственности.

Summary. The article considers the problems of leisure in youth culture, as well as the quality of services provided by cultural institutions. The relevance of the issue in question is determined by the problem of leisure in youth culture in the last decade. This is caused by the necessity to understand what kind of society we are creating, what values are passed on to the younger generation, how authoritative is the experience and opinion of the older generation in choosing the forms of leisure. Leisure as the main component of youth culture actively participates in the formation of a cultured, educated, and creative person whose interests and values should correspond to "eternal" values, the main trends of cultural state policy, and the socio-economic tasks of the development of Russian society. The concept of leisure is multifaceted, which is not limited to entertainment and communication, but is the main component of the youth culture that influences the worldview, values, and business qualities of young people. At the same time, it is a powerful impulse for self-realization of the personality and the way to form adult responsibility.

Ключевые слова: досуг, молодёжная культура, ценностные установки, учреждения культуры, телевизионные сериалы, геймификация.

Key words: leisure, youth culture, values, cultural institutions, television series, gamification.

УДК 379.8:316.7

Молодёжную культуру традиционно выделяют как вид для определённой группы населения, которая характеризуется, прежде всего, возрастными характеристиками от 14–16 до 25–30 лет. На сегодняшний день не определены основные критерии для определения психофизиологического созревания, вхождения в социум, освоения социальных норм, ролей, позиций приобретения ценностных ориентаций и социальных установок.

Основой любого вида досуга традиционно является игровая деятельность в том или ином виде, что позволяет отнести к нему любой социальной группе с пониманием и удовольствием. В том числе для молодых людей досуг не может являться только фрагментарным элементом свободного времяпрепровождения, так как он связан с образованием, воспитанием, личностным становлением.

В истории вопроса о молодёжной культуре многие исследователи подчёркивают, что на протяжении 70 лет в Советском Союзе единственной молодёжной организацией был комсомол, который официально определял досуговую сетку в соответствии с политическим курсом государства, решениями съездов КПСС, ВЛКСМ. Однозначного отрицательного отношения к нашей истории мы не высказываем, однако отмечаем, что в последние годы своего бытования направления работы комсомольской организации политизированы, перестали отвечать вызовам времени, мероприятия проводились формально.

Отметим, что расширение рамок культурного взаимодействия произошло ещё в период «оттепели», что способствовало появлению иных интересов молодых людей. Официальные установки молодёжной культуры с данного периода теряют свою актуальность для «шестидесятников», так как коммунистические установки к этому времени были искажены. Следует отметить, что в этот период в культуре молодых людей особое место начинает занимать западная рок-культура, в частности, музыка группы «The Beatles».

В 70-е гг. XX в. в Советском Союзе постепенно стали появляться неформальные молодёжные группы. К моменту распада советского государства количество таких групп резко возросло. Первоначально металлисты, панки, рокеры выступили как альтернатива сложившейся системе досуга, но составили лишь новую культурную систему андеграунда, контркультуру. Исследователь Е. Н. Нархова так пишет об этом периоде: «Основное её социальное содержание (*контркультуры – прим. автора*) состояло в противостоянии государственной тоталитарной системе, ибо она монополизировала не только производство политических ценностей и жёстко их распространяла через государственные средства массовой информации, школы, вузы, театры, систему политпросвещения, но и присвоила себе право выбирать «передовых» писателей, актёров, режиссёров, художников, архитекторов, присваивая им звания лауреатов Государственной премии, и т.д.» [2, 41].

После «перестройки», в начале 90-х гг. XX в., во многом благодаря средствам массовой информации, тема молодёжной культуры становится активно обсуждаемой в прессе, научных кругах и вызывает полемику в кругу идеологов, педагогов, учёных, затем является предметом для дискуссий широкой публики.

В настоящее время основной проблемой досуга в молодёжной культуре является потребительское отношение к культуре в целом, связанное с ценностными установками на материальный достаток, ставшим тождественным высшей точке самореализации личности. Во многом данная ситуация сложилась вследствие того, что концепт «успех» становится важным в иерархической шкале ценностей, так как культура для молодых на постсоветском пространстве становится индустрией. Культурная индустрия отличается стандартизованностью, коллажностью, интертекстуальностью, что во многом способствует мозаичному восприятию художественных произведений, досуговых мероприятий.

Формальное отношение к проблеме молодёжного досуга обусловлено рядом причин. Во-первых, фрагментарностью подачи информации в средствах массовой информации, Интернете. Во-вторых, влиянием западной массовой культуры, а также наследием установок культуры постмодерна. Так, например, характерные черты такой культуры – её брендовость и мифотворчество, и, как следствие, брендовое мировоззрение в искажённом виде потребителя культуры. Концепцию мифологии и брендов культуры постсоветского консюмеризма мы находим в описании «Поколения “П”» – культового романа 90-х гг. XX в. В. Пелевина. В данном контексте важна не духовная составляющая продукта культуры, а модное течение, или мейнстрим-событие (ивент-мероприятие): «быть в тренде», «приобрести брендовый товар». Креативной идеей в досуге молодёжи не всегда считается создание инновационного продукта, при этом в качестве нового культурного продукта могут рассматриваться и ремейки.

В молодёжной культуре особое место занимает геймификация (от англ. gamification), популярными формами которой являются исторические реконструкции, квесты и т. д. Данный термин в научной литературе возник в 2000-х гг. и первоначально употреблялся в связи с использованием элементов игры в сфере менеджмента: игровые механизмы управления крупными корпорациями были направлены на тестирование менеджеров среднего звена. В свою очередь, геймификация впоследствии стала рассматриваться культурологами как один из компонентов формирования культуры человека. Так, в молодёжной среде игра является не только воспроизведением обыденных ситуаций (сравните: детская игра). Расширяются рамки такого вида деятельности: происходит моделирование «иномирия». Причиной изменения статуса игры зависит от стремительного развития информационных технологий, в частности, виртуальной реальности. Наблюдается тенденция стремления молодых людей к замкнутому пространству, в частности, общению по Интернету в группах по интересам. В то же время в меньшей степени востребованы массовые мероприятия, так как они характерны для студенческой аудитории и, как правило, инициированы руководством вуза (кафедры, факультета и т.д.) или студенческим советом.

Следует отметить, что современное поколение, или поколение «Y», уже в детстве знакомство с текстом начинает не с печатного варианта (книги), а предпочитает считывать с монитора персональных компьютеров. Поэтому представление, а затем конструирование культурной картины мира современного молодого человека начинается с компьютерной игры. Однако в центре геймификации находится уже не игровое действие, а приобретение опыта, а также навыка тренировки. В свою очередь, центром культурного конструирования является свободное творческое мышление, что соотносится с феноменом геймификации.

Одной из важных причин невостребованности современных форм и мероприятий досуга в молодёжной среде является низкое качество предоставляемых услуг учреждениями культуры. В первую очередь, это касается претензий к содержанию художественных произведений, а также отсутствия чётких критериев оценивания качества; во-вторых, уровня подготовленности к восприятию высокого искусства; в-третьих, отсутствия воспитания, образования и художественного вкуса. Причины такой неудовлетворённости мы находим в разрыве традиций между поколениями, утрате идеалов, перестановке приоритетов в ценностной иерархии.

Проблема низкого качества услуг в культуре наблюдается во всех сферах. Особенно остро складывается ситуация в периферийных учреждениях. Так, например, чтобы привлечь зрителя в театр, количество классических произведений в репертуаре провинциальных театров сокращается, тем самым в первую очередь предлагаются пьесы развлекательного характера, в том числе включающие обнажённую натуру, откровенные и неоправданные сценическим действием пошлые сцены, жаргонные и сленговые выражения. В музейной сфере формы экспозиционной и экскурсионной работы устарели. Библиотечные учреждения – это, прежде всего, не запylенные книжные полки старого фонда, а современные информационные центры, требующие высокого технического оснащения. Дома культуры, клубная система, призванные сочетать в своей деятельности разнообразные направления культурно-досуговой деятельности, не отвечают современным требованиям и потребностям населения.

Ситуация такого бездействия лежит в плоскости материально-технического обеспечения, кадрового резерва. В то же время именно клубная система очень конструктивна для разных социальных групп и является своеобразным комплексом культурных продуктов и услуг. В советском государстве клуб был центром досуга и развлечений, образования и воспитания. Восстановление домов культуры и клубов в наши дни не может стать делом только энтузиастов и профессионалов, а требует серьёзного финансирования и государственной поддержки.

Особое внимание заслуживает проблема кинопроката, большую часть которого сегодня составляют продукты Голливуда. Следует отметить, что в качестве идеальных образцовых героев советского кинематографа выступали ударник труда, победитель спортивных соревнований, выдающаяся историческая личность, знаменитый учёный, поступки и свершения которых представляли не только пример для подражания, но и формировали базовую систему ценностей. Сегодня героем киноэкрана является, в первую очередь, супергерой (воплощение физической силы)

или «состоявшийся» человек в карьере, имеющий материальный достаток, красивый автомобиль, солидный счёт и другие престижные бонусы.

Активная визуализация информации стала наиболее эффективным способом её передачи. В контексте форматов передачи визуализация выгодно представлена в форме телевизионного сериала. Среди молодёжных сериалов-мейнстримов следует назвать такие: «Теория большого взрыва», «Стрела», «Готэм», «Дневники вампиров», «Игра престолов», «Шерлок», «Сверхъестественное», «Как я встретил вашу маму», «Отбросы», «Милые обманщицы» и другие.

«Сериал – универсальный формат, прочно вошедший в жизнь потребителя масскульта. Не без оснований можно говорить, что приобщение к сериальной продукции – одна из форм современной медиазависимости. Media sapiens (человек медийный) не равнодушен к сериалам, будь то «мыльные оперы», детективно-криминальные многосерийные полотна или ситуационные комедии (иначе говоря – ситкомы)» [1].

Популярность сериалов в молодёжной культуре обусловлена открытым содержанием и характером для информационного обмена, серийностью, динамикой, повседневными формулами, а также непосредственным переживанием. Особое внимание в современном молодёжном телевизионном контенте занимают сериалы-фэнтези. Так, например, книга Джорджа Мартина «Игра престолов», ставшая литературной основой сериала, явилась ответом на социокультурные вызовы современного молодого человека. В фэнтези грань между Светом (Добром) и Тьмой (Злом) проведена чётко подобно традициям классицизма. Проблемы, представленные в сериалах-фэнтези, мировоззренческого порядка: дихотомия «добро / зло» – это непререкаемый порядок мироустройства, пресекающийся с темой власти. Любая власть над чем-то или кем-то содержит в зародыше разрушительное начало. Выход из этой коллизии представлен победой нравственного индивида с высокой идеей, проявившего стойкость в самосовершенствовании.

Герои сериала противопоставлены позиционно, в то же время присутствуют и нейтральные персонажи, являющиеся одновременно составляющими дихотомии: часть из них выступает в роли миротворцев, другие – «исповедают» позицию невмешательства, внеконфликтности, третьи – судьи, инквизиторы. Во вселенной «Готэм», «Игра престолов», «Стрела» и т.д. магическая сила принадлежит добрым и злым магам. Все герои соблюдают установленный порядок, так как являются частью одной вселенной. В войне Света и Тьмы с обеих сторон происходят убийства, обман ради великой цели, поэтому равновесие двух миров иллюзорно.

Таким образом, досуг является ключевым моментом не только для проведения свободного времени молодыми людьми, но и для формирования их мировоззрения, образования, воспитания. В то же время следует пересмотреть формы и мероприятия культурно-досуговой деятельности в учреждениях культуры, с тем чтобы они не носили формальный или исключительно развлекательный характер, а соответствовали интересам современной молодёжи, ценностным установкам общества.

ЛИТЕРАТУРА

1. Захарченко, Н. А. Принцип сериальности как способ организации современного телевизионного контента: [Электронный ресурс] / Н. А. Захарченко. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/printsip-seriialnosti-kak-sposob-organizatsii-sovremennogo-televizionnogo-kontenta>. (Дата обращения: 30.10.2017).
2. Нархова, Е. Н. Социология культуры и студенческого досуга: учеб. пособие / Е. Н. Нархова, Т. А. Чегодаева, Е. В. Дорофеева, Н. О. Южакова. – Екатеринбург: УрФУ, 2013. – 280 с.
3. Флиер, А. Я. Добро и зло в культурно-историческом понимании: [Электронный ресурс] / А. Я. Флиер. – Режим доступа: <http://www.zpu-iournal.ru/e-zpu/2015/3/Flier-Good-Evil>. (Дата обращения: 26.10.2017).