



Культурология

УДК 379.8

Титова К. А.

Титова Ксения Александровна студент 2 курса группы СКД/УКИ факультета гуманитарного образования Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: xxxkseshxxx@gmail.com

Научный руководитель: **Павлова Ольга Александровна**, доктор филологических наук, доцент кафедры социально-культурной деятельности Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: lexfati72@mail.ru

ПОВЫШЕНИЕ ЭФФЕКТИВНОСТИ ПРОГРАММ ОРГАНИЗАЦИИ МОЛОДЕЖНОГО ДОСУГА В УСЛОВИЯХ ДОМА КУЛЬТУРЫ: ВЫЗОВЫ И РЕШЕНИЯ

Аннотация. В статье рассматриваются вопросы повышения эффективности программ организации молодежного досуга в условиях современного дома культуры. Анализируются вызовы, с которыми сталкиваются учреждения культуры при работе с молодежью, такие как изменение интересов и потребностей молодежной аудитории, конкуренция со стороны других досуговых платформ.

Ключевые слова: молодежный досуг, дом культуры, эффективность программ, вызовы, решения, молодежная аудитория, новые форматы, социальное партнерство, современные технологии.

Titova K. A.

Titova Kseniya Aleksandrovna, student of group UKI/back-23 of the Faculty of Humanitarian Education, Krasnodar State Institute of Culture (Krasnodar, ul. them. 40th Anniversary of Victory, 33), e-mail: xxxkseshxxx@gmail.com

Scientific supervisor: **Pavlova Olga Alexandrovna**, Doctor of Philology, Associate Professor of the Department of Socio-Cultural Activities of the Krasnodar State Institute of Culture (Krasnodar, 40-letiya Pobedy str., 33), e-mail: lexfati72@mail.ru

IMPROVING THE EFFECTIVENESS OF YOUTH LEISURE PROGRAMS IN A CULTURAL CENTER: CHALLENGES AND SOLUTIONS

Abstract. The article discusses the issues of improving the effectiveness of youth leisure programs in a modern house of culture. The article analyzes the challenges faced by cultural institutions when working with young people, such as changing interests and needs of the youth audience, competition from other leisure platforms.

Keywords: youth leisure, cultural center, effectiveness of programs, challenges, solutions, youth audience, new formats, social partnership, modern technologies.

Современное общество предъявляет высокие требования к молодежи, ставя перед ней множество вызовов, связанных с социальной адаптацией и личностным развитием. В этом контексте молодежный досуг приобретает особую значимость, поскольку качественно организованные досуговые мероприятия могут стать важным инструментом формирования социальных навыков, креативности и эмоционального интеллекта. Участие молодых людей в культурных и образовательных инициативах не только улучшает их психоэмоциональное состояние, но и способствует повышению уровня удовлетворенности жизнью. Чтобы лучше понять роль досуга в жизни

молодежи, необходимо обратиться к его определению и функциям, рассматриваемым различными исследователями.

Досуг – это совокупность занятий человека в свободное время, с помощью которых удовлетворяются непосредственные физические, психические и духовные потребности. Г.П. Орлов отмечает, что досуг имеет именно восстанавливающий характер, способствуя дальнейшему развитию человеческих сил [1]. Э.В. Соколов рассматривает досуг как особое время, когда возможен свободный выбор занятий – интеллектуальных или физических [2]. Ю.А. Стрельцов определяет «досуг» как часть внерабочего времени, выделяя три основные функции досуговой деятельности – рекреационную, развлекательную и развивающую [3]. Уместно говорить также о культуротворческой, коммуникативной, социализирующей, информационно-просветительской функциях досуга. Из вышесказанного можно сделать вывод, что досуг – это часть свободного времени, совокупность занятий, выполняющих функцию восстановления физических и эмоциональных сил человека; деятельность ради собственного удовольствия, развлечения, самосовершенствования или достижения иных целей по собственному выбору, а не по причине утилитарно-прагматической необходимости.

Однако, существует ряд проблем организации молодежного досуга в доме культуры, а именно: предлагаемые кружки и секции ориентированы в основном на традиционные виды творчества, такие как вышивка и вязание, в то время как современные направления, такие как программирование, видеоблогинг или киберспорт, практически не представлены. Это приводит к низкой посещаемости домов культуры молодежью.

Современные молодежные интересы и потребности претерпевают значительные изменения, что связано с динамичным развитием технологий и изменением социальных норм. Молодежь все чаще ищет новые формы досуга, которые соответствуют их стремлениям к самовыражению, взаимодействию и получению уникального опыта. В этом контексте

традиционные формы досуга, предлагаемые домами культуры, сталкиваются с конкуренцией со стороны разнообразных альтернатив, таких как интернет-платформы, социальные сети и коммерческие организации, которые предлагают более гибкие и привлекательные варианты времяпрепровождения.

В результате дома культуры вынуждены переосмыслить свои подходы к организации досуга, учитывая изменяющиеся интересы и предпочтения молодежи, а также наращивать свои усилия по интеграции современных технологий и форматов взаимодействия. Это может включать в себя создание гибридных мероприятий, использование цифровых платформ для продвижения своих программ и активное взаимодействие с молодежной аудиторией для понимания их потребностей и ожиданий. Для успешной адаптации к новым реалиям дома культуры могут внедрять инновационные форматы, такие как мастер-классы, хакатоны, креативные лаборатории и другие интерактивные мероприятия, которые позволят молодежи не только развлекаться, но и развивать свои навыки. Важно также учитывать, что молодежь ценит возможность участия в создании контента и организации событий, что открывает новые горизонты для вовлечения их в активную деятельность.

Важным аспектом является использование социальных сетей и других цифровых платформ для продвижения мероприятий. Эффективная коммуникация позволяет не только привлечь больше участников, но и создать активное сообщество вокруг дома культуры. Взаимодействие через онлайн-форматы дает возможность молодежи делиться своими впечатлениями, предлагать идеи и участвовать в обсуждениях, что способствует формированию чувства принадлежности к общему делу.

Кроме того, важно развивать партнерские отношения с другими учреждениями и организациями, работающими с молодежью. Совместные проекты, обмен опытом и ресурсы могут значительно обогатить программы, предлагая новые идеи и возможности для реализации креативных инициатив.

Такие коллаборации могут включать в себя как культурные, так и образовательные аспекты, что позволит создать более комплексный подход к организации досуга. Не менее значимым является вовлечение самих молодежных активистов в процесс разработки и реализации программ. Участие молодежи в планировании мероприятий не только повышает их заинтересованность, но и способствует развитию лидерских качеств и социальной ответственности. Это создает условия для формирования активной гражданской позиции и вовлеченности в жизнь сообщества.

Итак, для повышения эффективности программ организации молодежного досуга в условиях дома культуры необходим комплексный и системный подход к актуализации их содержания, внедрению инновационных методов, интеграции технологий, а также к активному взаимодействию с молодежью и другими организациями. Такой подход позволит создать привлекательные и значимые инициативы, которые будут отвечать потребностям и интересам молодежной аудитории.

Список использованной литературы

1. Орлов Г.П. Свободное время и личность. Свердловск: Изд-во Уральского университета, 1989. 173 с.
2. Соколов Э. В. Свободное время и культура досуга. Л.: Лениздат, 1977. 234 с.
3. Стрельцов Ю.А. Культурология досуга. М. : МГУКИ, 2003. 277 с.