

## ПРОБЛЕМЫ И ТЕНДЕНЦИИ МОДЕЛИРОВАНИЯ ДОСУГОВОГО ПРОСТРАНСТВА Г.МОСКВЫ

**Бабенко О.А., магистрант 1 курса факультета гуманитарного  
образования**

**Научный руководитель - Павлова О. А., доктор филологических  
наук, доцент**

**Краснодарский государственный институт культуры**

**Ключевые слова:** мегаполис, досуговое пространство, мультифункциональность, полицентричность, доступность, цифровизация.

*Работа посвящена анализу и выявлению проблем и тенденций моделирования досугового пространства Москвы. У Москвы как любого мегаполиса есть набор типичных проблем, одним из способов решения которых является развитие и системное управление досуговым пространством города для привлечения туристов как серьезного экономического фактора развития города и создания комфортной здоровой среды для жизни и полноценного отдыха жителей города. Для этого в Москве используется немалый набор принципов и способов моделирования досугового пространства.*

**Введение.** Москва – не только столичный город, но и самый крупный мегаполис России со всеми типичными для мегаполисов проблемами: огромной территорией, пробками и недостатками транспортной системы, трудностями с вывозом и утилизацией мусора, содержанием дворов, уборкой улиц, криминогенностью, неравенством в развитии районов, многочисленными вопросами социального обеспечения и неблагоприятной обстановкой с мигрантами. Это лишь минимальная часть всего объема реальных проблем, стоящими перед властями города. Пути решения этих проблем более чем разнообразны. Один из способов – развитие досугового пространства Москвы, дающее возможность решения многих экономических, медицинских, психологических и социальных проблем.

**Цель работы** – выявление проблем и тенденций моделирования досугового пространства Москвы.

**Результаты исследований.** Основными проблемами, влияющими на моделирование досугового пространства, являются проблемы существования различных социально-демографических групп населения, различный конфессиональный состав, сосуществование разных этнокультурных групп населения, неравномерность распределения образовательных, воспитательных, культурных учреждений, центров досуга и развлечений в разных районах города. Для преодоления этих проблем в моделировании досугового пространства Москвы выявляются следующие базовые тенденции:

- достижение полицентричности досугового пространства;
- учет критерия физической, финансовой, социокультурной и информационной [1] доступности досуговых возможностей;
- принципиальная многофункциональность досуговых центров и создание возможностей для дифференцированной досуговой деятельности;
- использование объектов, ранее не предназначенных для досуга (например, «Винзавод» в бывшей промзоне, «Artplay», центр изучения конструктивизма «Зотов», гастрономический кластер «Депо.Три вокзала», сочетающие офисы, шоурумы, выставочные залы, музеи, коворкинги и т.п.);
- активное использование цифровых технологий, социальных сетей; («Большая часть культурной жизни переместилась в «онлайн». Пожилые люди могли заниматься любимым хобби и изучать языки, компьютеры и йогу в программе «Московское долголетие», которая проводилась дистанционно. Музеи запустили онлайн-экскурсии по экспозициям, в Интернете читались лекции по культуре и искусству, транслировались кинофильмы и театральные постановки» [2]);
- концептуальная и территориальная нетривиальность досуговых мероприятий (проведение выставок промышленной техники, троллейбусов и автобусов, старых вагонов метро прямо на станциях метро или на бульварах и улицах города, необычные выставки прямо на общественных пространствах);

- нацеленность на создание возможностей для творческой самореализации горожан и гостей;
- учет потребностей людей с ограниченными возможностями;
- нацеленность на создание комьюнити-пространств (с культурной, образовательной, деловой и социальной функцией) в разных районах города [3];
- экологичность.

Рассмотрим на примерах, как это реализуется. Полицентричность, шаговая доступность и многофункциональность реализуются с помощью размещения инфраструктурных объектах в разных районах города для создания точек притяжения жителей – парк «Горка», парк «Красногвардейские пруды», парк «Ходынское поле», парк «Тюфелева роща» в промзоне ЗИЛа, ландшафтный парк в Южном Бутово и т.д. Практически сейчас во всех районах города закладываются такие парки, являющиеся многофункциональными: в них есть водоемы, зоны для купания, дорожки для бега и для езды на велосипедах, спортивные площадки, тренажерные зоны, сцены и амфитеатры для проведения концертов, фестивалей и прочих мероприятий, точки общепита, общественные пространства для отдыха и общения. Причем там есть возможность и платного и бесплатного отдыха. Важно, что там все оборудовано с учетом потребностей инвалидов. Очень активно вся информация о мероприятиях и возможностях сообщается в Интернете, чем достигается информационная доступность.

**Заключение.** Москва сталкивается со многими вызовами современного мегаполиса, но тем не менее разрабатывает программы развития социокультурного, в т.ч. досугового пространства города, с учетом самых современных тенденций моделирования, и достаточно успешно, хотя и не без трудностей, воплощает их в жизнь, что показывают конкретные примеры.

### **Библиографический список:**

1. Созинова, М.В. Факторы становления содержательного досуга в социокультурном пространстве современного города/ М.В.Созинова. – Текст : непосредственный // Современные проблемы науки и образования. - 2013. - № 3.

---

2. Мусинова, Н. Н. Развитие культурно-досуговой сферы в городе москве/ Н.Н.Мусинова. – Текст : непосредственный // Вестник ГУУ. - 2021. - №3.

3. Город стал цифровым и гибким: 7 главных трендов постпандемийной Москвы. – Текст : электронный <https://realty.rbc.ru/news/600979b99a7947095289426c?from=copy> (дата обращения: 13.02.2024).

## PROBLEMS AND TRENDS OF MODELING LEISURE SPACE IN MOSCOW

**Babenko O.A.**

**Scientific supervisor - Pavlova O. A.**

**Krasnodar State Institute of Culture**

**Keywords:** *megapolis, leisure space, multifunctionality, polycentricity, accessibility, digitalization.*

*The work is devoted to the analysis and identification of problems and trends in modeling leisure space in Moscow. Moscow, like any megalopolis, has a set of typical problems, one of the ways to solve which is the development and systematic management of the leisure space of the city to attract tourists as a serious economic factor in the development of the city and create a comfortable healthy environment for life and recreation of the residents of the city. To do this, Moscow uses a considerable set of principles and methods for modeling leisure space.*