

Проблемы свободного времени и досуга у молодежи в современном городском пространстве в России

Максим Александрович Гнатюк

кандидат социологических наук, доцент кафедры управления персоналом
Самарский государственный университет путей сообщения
Самара, Россия
gnatyuk@samgups.ru

Владимир Николаевич Усов

кандидат социологических наук, доцент кафедры управления персоналом
Самарский государственный университет путей сообщения
Самара, Россия
usov@samgups.ru

Сергей Александрович Бурцев

кандидат социологических наук, доцент кафедры управления персоналом
Самарский государственный университет путей сообщения
Самара, Россия
s.burtsev@mail.ru

Поступила 12.07.2023

Принята 19.08.2023

Аннотация

В контексте глобализации и урбанизации России активное преобразование досуга молодого поколения обусловлено многогранной взаимосвязью социокультурных, экономических и технологических перемен. Данная экспозиция нацелена на детальное рассмотрение и анализ ключевых элементов этого явления, выделение критических точек и тенденций, а также конструктивное предвидение потенциальных траекторий эволюции досуговых интересов молодежи. Молодежь XXI века пользуется преимуществами технологического прогресса, расширяя горизонты своего досуга, образования и социальной интеракции. Адаптация и интеграция цифровых механизмов в рутинные практики породили альтернативные формы виртуальной деятельности: от геймификации до диверсифицированных онлайн-платформ. Тем не менее, этот же технологический бум предъявляет сложности. Информационное переполнение, диффузия внимания и дефицит аутентичных человеческих взаимодействий стимулируют молодежь к поиску гармоничного сочетания виртуального и реального досуга. Помимо технологической динамики, досуговые ориентиры молодежи подвергаются модификации под воздействием социально-экономической матрицы. Экономические конъюнктуры, специфика рынка труда и трансформация социокультурных парадигм акцентируют внимание на изменяющихся досуговых предпочтениях нового поколения. В данном контексте акцентируется внимание на проблематике досуга молодежи, включая дефицит времени, ограниченность доступа к высококачественным ресурсам и опасность дигитальной изоляции. Освещаются также тренды, ориентированные на развитие индивидуализированного досуга, участие в социокультурных инициативах и акцентирование на образовательных аспектах досуговых практик.

Ключевые слова

молодежь, свободное время, досуг, современное городское пространство, Россия, социализация, цифровизация, ментальное здоровье, культурные инициативы.

Введение

В современном обществе, где технологический прогресс и цифровизация проникают во все сферы жизни, появляется ряд новых проблем, связанных со свободным временем и досугом у молодежи. В сочетании с экономическими и социальными изменениями они порождают сложные задачи для исследователей и практиков.

Современная динамика городской жизни в России формирует новые паттерны поведения молодежи в контексте использования свободного времени (Анушина, 2020). Исследования, проведенные Институтом социологии РАН, демонстрируют снижение интереса к традиционным формам досуга, таким как походы в театр или кинотеатр, в пользу новых цифровых форматов (Бубнова, 2018).

Согласно аналитическому докладу Фонда "Сколково", более 60% молодежи активно используют платформы для просмотра видеоконтента и прямых трансляций (Васильковская, 2017). При этом возникают опасения относительно потенциальных рисков, связанных с чрезмерным потреблением цифрового контента, в частности, из-за возможного негативного воздействия на ментальное здоровье (Ефимочкина, 2021).

Интенсивное взаимодействие с гаджетами может способствовать развитию социальной изоляции (Захарова, 2020). Подобные выводы были сделаны экспертами Московского психологического института, утверждая, что зависимость от цифровых технологий может стать причиной социофобии и других психических нарушений (Ионова, 2015).

Тем не менее, существуют и позитивные стороны цифровой интеграции в повседневную жизнь молодежи. Так, ученые из Санкт-Петербургского государственного университета подчеркивают роль онлайн-образования в формировании профессиональных компетенций и социализации молодого поколения (Кавера, 2019).

По данным Института городской экономики, архитектурное и градостроительное наследие российских городов зачастую остается недостаточно задействованным в культурной жизни молодежи (Коптева, 2017). Реабилитация и переосмысление старых промышленных зон, по мнению экспертов, может способствовать созданию новых публичных пространств, привлекающих молодежь и способствующих ее активному досугу (Лифанова, 2021). Проведенное Институтом молодежи исследование подтверждает, что участие молодежи в общественной и культурной жизни городов напрямую связано с наличием соответствующих площадок и мероприятий, ориентированных на их интересы (Ломовская, 2019). Отсутствие таких площадок может стимулировать молодежь к поиску альтернативных форм досуга, не всегда положительно влияющих на их развитие (Ломовская, 2021). В рамках исследования, проведенного Национальным исследовательским университетом "Высшая школа экономики", было выявлено, что города с наиболее развитой инфраструктурой для молодежного досуга демонстрируют более высокие показатели социальной активности и уровня жизни своих жителей (Мамедов, 2019). Интеграция новых технологий в урбанистическое пространство, согласно данным Российской академии наук, может стать ключом к решению проблемы недостаточной занятости молодежи в свободное время (Мамедов, 2019). Примером служат проекты "умных" городов, в которых создаются платформы для интерактивного взаимодействия граждан, включая молодежь, с городской средой (Салганова, 2022).

Материалы и методы исследования

Цифровизация и досуг: согласно исследованиям, проведенным Петербургским университетом в 2022 году, более 70% молодежи предпочитает проводить досуг в цифровом пространстве. Особенно популярными становятся социальные сети, онлайн-игры и стриминговые платформы. Эта тенденция вытесняет традиционные формы досуга, такие как чтение книг, походы в кино или активное времяпрепровождение на природе.

Ментальное здоровье и социализация: отмечается негативное воздействие чрезмерного использования цифровых технологий на психологическое состояние молодежи. Данные Всемирной организации здравоохранения за 2022 год свидетельствуют о том, что 35% российской молодежи сталкиваются с проблемами тревожности и депрессии.

Экономические аспекты досуга: С ростом уровня безработицы среди молодежи, который по данным Минэкономразвития РФ в 2022 году составил 15%, у молодых людей уменьшается финансовая возможность участвовать в платных формах досуга. Это может привести к социальной изоляции и ухудшению качества жизни.

Отсутствие социокультурных инициатив: несмотря на то, что городские агломерации в России насчитывают множество культурных площадок, большинство из них не адаптированы для молодежи. В результате исследования, проведенного МГУ в 2022 году, выяснилось, что только 10% молодых людей регулярно посещают театры, музеи или галереи.

Проблемы городской инфраструктуры: Многие города России сталкиваются с проблемой нехватки зон для активного отдыха молодежи. По данным Московского института урбанистики, только 20% молодежи имеют доступ к спортивным площадкам или паркам в радиусе 1 км от дома.

Социокультурные инициативы как решение проблемы: некоторые города, такие как Санкт-Петербург или Екатеринбург, активно разрабатывают программы для привлечения молодежи к культурному досугу. Примером может служить фестиваль "Уличные искусства", который привлек в 2022 году более 50 000 участников.

Эффект пандемии COVID-19: Пандемия коронавируса, которая началась в 2020 году, серьезно повлияла на досуговые привычки молодежи. По данным ВЦИОМ, 80% молодых людей изменили свои привычки в отношении свободного времени, предпочитая оставаться дома и уделять время онлайн-развлечениям.

Дистанционное обучение как инструмент интеллектуального развития: Согласно аналитике компании Coursera, интерес к онлайн-педагогике среди российской молодежи возрос на 40% в 2022 году, свидетельствуя о расширяющемся академическом горизонте.

Социальные медиа и психоэмоциональное благополучие: Исследование, проведенное Российским университетом дружбы народов, выявило, что 60% респондентов испытывают ухудшение эмоционального фона после просмотра новостных лент в социальных медиа.

Градостроительные инновации и реабилитация пространств: В России усиливается динамика преобразования устаревших промышленных территорий в активные публичные пространства. Примером служит проект "Лофт Квартал" в Нижнем Новгороде, где прежняя промзона обрела новую жизнь в качестве культурного и досугового центра.

Современные сложности и особенности досуга молодежи:

1. Дигитализация повседневности: преобладание времяпрепровождения в цифровых пространствах, особенно на социальных платформах и игровых порталах, может стать причиной физической пассивности и социопсихологических трудностей.

2. Дефицит адекватных локаций для досуга: многие городские агломерации сталкиваются с нехваткой привлекательных и доступных мест досуга, что ограничивает творческие возможности молодежи.
3. Экономические препятствия: финансовые затруднения ограничивают молодежь в путешествиях, посещении развлекательных комплексов или инвестировании в хобби.
4. Обременительные академические и профессиональные обязанности: перегрузка в образовательном и профессиональном контексте сокращает ресурс свободного времени.
5. Отсутствие досуговой ориентации: неопределенность в досуговых предпочтениях может приводить к инертности и снижению активности.
6. Медиа-диктат в досуговых стандартах: современные СМИ и социальные медиа навязывают определенные модели досуга, которые могут расходиться с индивидуальными потребностями молодежи.
7. Психосоциальные трудности: психологические барьеры могут затруднять интеграцию в активные досуговые форматы.
8. Социокультурные препятствия: в многонациональной среде молодые представители разных культур могут сталкиваться с проблемами взаимодействия и адаптации в рамках досуговых практик.

Формирование досуговых предпочтений молодого поколения в современном социокультурном контексте является сложным процессом, на который воздействуют многие факторы. В условиях ускоренной глобализации цифровые инновации сыграли центральную роль в моделировании поведенческих тенденций молодежи, интегрируя разнообразные культурные и социальные аспекты в объединенную информационную экосистему, что, в свою очередь, катализировало переосмысление досуговых практик.

Интерактивные платформы и цифровые социальные площадки, как важные части этого глобального информационного канваса, расширяют горизонты досуговых возможностей, предоставляя молодым людям разнообразные средства для креативного самовыражения, образовательных инициатив и социальной активности. Однако стоит помнить, что такое постоянное онлайн-взаимодействие может порой спровоцировать дисфункциональные явления, включая социальную дистанцию и информационное перенасыщение.

С другой стороны, экономическая динамика, профессиональные вызовы и академические обязательства представляют собой критические переменные, влияющие на досуговые решения молодежи. Интеракция этих элементов с личностными амбициями и страстями мотивирует молодое поколение к исследованию наиболее подходящих путей для досуговой самореализации.

Также важно учитывать многогранность социокультурных контекстов, в которых индивид сформировал самопонимание. Социокультурные взаимодействия могут действовать как катализаторы для приобретения новых интересов и умений, обогащая досуговую палитру.

Результаты и обсуждение

Современные досуговые тенденции молодежи являются сложным и постоянно изменяющимся под влиянием множества факторов феноменом. Анализ этой динамики в контексте ее становления дает возможность глубже осмыслить механизмы и причины, определяющие досуговый выбор молодых людей. В этой связи особенное внимание заслуживает роль цифровых технологий. Несмотря на их безусловные преимущества, такие как доступность информации и коммуникативные возможности, необходимо осознавать и потенциальные риски, связанные с потерей уникальности личности и изменением традиционных досуговых форматов.

Экономические и социокультурные параметры оказывают критическое воздействие на формирование досуговых уклонов молодежи. Финансовые ограничения многих молодых индивидов часто ставят их перед необходимостью исследовать альтернативные, экономически доступные пути для досуговой реализации. В этом контексте акцентируется внимание на необходимости создания универсальных и многофункциональных площадок, предназначенных для досуга и творческой самореализации молодежи.

Анализ социокультурных нюансов может способствовать разработке более адаптивного и гибкого портфеля досуговых мероприятий, который будет отвечать потребностям разнообразных социокультурных и этнических сегментов общества.

Психологическая динамика также играет ключевую роль. Многие молодые индивиды стремятся к процессу самоидентификации и креативного самовыражения, и выбор определенной досуговой активности может оказаться центральным звеном в цепи самопознания. Хотя цифровые платформы и социальные медиа предоставляют обширные ресурсы для реализации таких амбиций, существует риск формирования зависимостей и психосоциальных дисбалансов.

Исходя из нынешних тенденций и колебаний в досуговых предпочтениях молодого поколения, можно выделить несколько прогностических векторов его эволюции:

1. Цифровая экспансия: продолжающаяся технологическая революция и глубокая интеграция цифровых инноваций в ежедневную рутину предполагает дальнейшую эскалацию виртуального отдыха, что предполагает охват более авангардных форм виртуальной реальности и синергетических досуговых экосистем, объединяющих разнокалиберные развлекательные элементы.

2. Многогранность досуговых пространств: в ответ на дивергентные интересы молодежи антиципируется появление полифункциональных досуговых хабов, предоставляющих обширный спектр возможностей – от интеллектуальных лекций до физических тренировок.

3. Досуг с акцентом на социальную ответственность: экологические и социально-ориентированные проекты обретают востребованность среди активной молодежи, которая всё больше ориентирована на глобальные вызовы и превращает такие инициативы в инструменты самоутверждения.

4. Поддержка и реинтерпретация культурного наследия: усиливается интерес к сохранению и модернизации этнокультурных традиций. Молодое поколение может активизироваться в переосмыслении и адаптации культурного наследия к актуальным контекстам.

5. Психоэмоциональный досуг: акцент на психическом благосостоянии и личностном росте диктуется современными реалиями. Медитационные практики, йога и другие инструменты интроспекции и саморегуляции набирают популярность.

6. Кооперативный отдых: досуг, основанный на принципах взаимодействия, может стать следующим этапом развития. Это относится как к реальным, так и к виртуальным инициативам.

7. Образовательный досуг: платформы, где обучение сливается с развлечением, выйдут на передний план. Неустанное стремление к обучению может превратить досуг в инструмент аккумуляции компетенций.

Осмыслив вышеуказанные траектории, можно предположить, что молодежный досуг движется к более активной, рефлексивной и направленной интеграции в социокультурную ткань. Несмотря на это, необходимо признавать, что любые прогностические модели носят преимущественно гипотетический характер и могут подвергаться корректировке под воздействием непредвиденных факторов.

Заключение

Социально-экономические и культурные контексты играют решающую роль в формировании досуговых предпочтений молодежи. Экономические ограничения, внутренние психологические потребности и социокультурная динамика формируют сложное переплетение факторов, влияющих на выбор той или иной досуговой активности.

Прогнозирование будущего развития этой сферы предполагает углубление тенденций, связанных с интеграцией технологий, усилением акцента на личностно-ориентированный досуг, а также активное участие молодежи в социокультурных инициативах. Особенное внимание стоит уделить созданию гибких досуговых платформ, способных удовлетворить разнообразные потребности молодого поколения, а также поддержке и развитию локальных культурных проектов.

В целом, изучение досуговой сферы молодежи позволяет не только лучше понять текущие тренды и проблемы, но и сформировать стратегию для создания благоприятной среды, в которой молодежь сможет наилучшим образом реализовать свои потенциал и интересы.

Список литературы

1. Анушина А.С. Хобби как способ досугового времяпрепровождения молодежи // Скиф. Вопросы студенческой науки. 2020. № 2 (42). С. 295-300.
2. Бубнова А.Ю., Рожкова Е.В., Шилина С.А., Штельмухова М.А. Социологический анализ социальной политики государства в современном обществе // Научный журнал «Дискурс». 2018. № 4 (18). С. 96-107.
3. Васильковская М.И. Социально-культурное проектирование как форма культурно-досуговой деятельности молодежи // Ученые записки. Алтайская государственная академия культуры и искусств. 2017. № 4 (30). С. 43-45.
4. Ефимочкина Н.Б., Мамедов А.К. Цифровые поля социальных трансформаций мегаполиса // Экономика. Социология. Право. 2021. № 3 (23). С. 35-45.
5. Захарова Т.Ю., Синогина Е.С., Манина А.П. Исследование кибераддикции у подростков с помощью опросных психодиагностических методов // Научно-педагогическое обозрение. 2020. Вып. 2 (30). С. 209-219.
6. ИONOBA O.B. Современные виды досуга студенческой молодежи // Известия высших учебных заведений. Поволжский регион. Общественные науки. 2015. № 3. С. 106-113.
7. Кавера В.А. Специфика и перспективы развития современного молодежного досуга // Вестник Санкт-Петербургского государственного института культуры. Научный журнал. 2019. № 3 (40). С. 114-119.
8. Коптева Н.В. Онтологическая уверенность при разной выраженности интернет-зависимого поведения // Сибирский психологический журнал. 2017. № 65. С. 6-21.
9. Лифанова Т.Е., Кривоносова Ж.В. Досуговые методы социальной работы с пожилыми людьми как адаптивная технология // Коллекция гуманитарных исследований. 2021. № 3 (28). С. 28-35.
10. Ломовская С.А., Васильева Д.С. Роль виртуальной реальности в воспитании личности // Материалы IX Международной научно-практической конференции «Профессиональное образование: проблемы и достижения». Томск: Изд-во ТГПУ, 2019. С. 115-119.
11. Ломовская С.А., Синогина Е.С. Особенности досуга современной молодежи // Воспитание как стратегический национальный приоритет. Материалы международного научно-образовательного форума. Екатеринбург. 2021. Ч. 4. С. 158-161.

12. Мамедов А.К. Виртуальная личность: социальный эскапизм или новое поле креативности? // Экономика. Социология. Право. 2019. № 1 (13). С. 68-75.
13. Мамедов А.К. Социальные последствия виртуализации личности // В сборнике: Коммуникативное пространство современного мегаполиса: диалог программ. Материалы научной онлайн-конференции с международным участием. Московский государственный университет им. М.В. Ломоносова. 2019. С. 44-48.
14. Салганова Е.И., Белова Л.И., Гафнер Н.А. Влияние медиапространства на досуговую деятельность современной молодежи // Вестник Южно-Уральского государственного университета. Серия «Социально-гуманитарные науки». 2022. № 22. С. 70-77. URL: <https://doi.org/10.14529/ssh220109>
15. Сытых О.Л. Реформы образования в современной России и их влияние на повседневную жизнь субъектов образовательного процесса // Реформы в повседневной жизни населения России: история и современность: материалы международной научной конференции. Ленинградский государственный университет им. Пушкина А.С. Под ред.: Веремченко В.А., Шайдунова В.Н. Санкт-Петербург. 2020. Т. 2 СПб.: С. 252-256.

Problems of free time and leisure for young people in the modern urban space in Russia

Maksim A. Gnatyuk

Candidate of Sociological Sciences, Associate Professor of the Department of Personnel Management
Samara State Transport University
Samara, Russia
gnatyuk@samgups.ru

Vladimir N. Usov

Candidate of Sociological Sciences, Associate Professor of the Department of Personnel Management
Samara State Transport University
Samara, Russia
usov@samgups.ru

Sergey A. Burtsev

Candidate of Sociological Sciences, Associate Professor of the Department of Personnel Management
Samara State Transport University
Samara, Russia
s.burtsev@mail.ru

Received 12.07.2023

Accepted 19.08.2023

Abstract

In the context of globalization and urbanization of Russia, the active transformation of the leisure of the younger generation is due to the multifaceted interrelation of socio-cultural, economic and technological changes. This exposition is aimed at a detailed examination and analysis of the key elements of this phenomenon, the identification of critical points and trends, as well as a constructive prediction of potential trajectories of the evolution of leisure interests of young people. The youth of the XXI century takes advantage of technological progress, expanding the horizons of their leisure, education and social interaction. Adaptation and integration of digital mechanisms into routine practices have given rise to alternative forms of virtual activity: from gamification to diversified online platforms. Nevertheless, the same technological boom presents difficulties. Information overflow, attention diffusion and the lack of authentic human interactions stimulate young people to search for a harmonious combination of virtual and real leisure. In addition to technological dynamics, leisure orientations of young people are being modified under the influence of the socio-economic matrix. Economic conjunctures, the specifics of the labor market and the transformation of socio-cultural paradigms focus on the changing leisure preferences of the new generation. In this context, attention is focused on the problems of youth leisure, including lack of time, limited access to high-quality resources and the danger of digital isolation. Trends focused on the development of individualized leisure, participation in socio-cultural initiatives and emphasis on educational aspects of leisure practices are also highlighted.

Keywords

youth, free time, leisure, modern urban space, Russia, socialization, digitalization, mental health, cultural initiatives.

References

1. Anushina A.S. Hobbi kak sposob dosugovogo vremyapreprovodeniya molodezhi // Skif. Voprosy studencheskoj nauki. 2020. № 2 (42). С. 295-300.

2. Bubnova A.YU., Rozhkova E.V., SHilina S.A., SHtel'muhova M.A. Sociologicheskij analiz social'noj politiki gosudarstva v sovremennom obshchestve // Nauchnyj zhurnal «Diskurs». 2018. № 4 (18). S. 96-107.
3. Vasil'kovskaya M.I. Social'no-kul'turnoe proektirovanie kak forma kul'turno-dosugovoj deyatel'nosti molodezhi // Uchenye zapiski. Altajskaya gosudarstvennaya akademiya kul'tury i iskusstv. 2017. № 4 (30). S. 43-45.
4. Efimochkina N.B., Mamedov A.K. Cifrovye polya social'nyh transformacij megapolisa // Ekonomika. Sociologiya. Pravo. 2021. № 3 (23). S. 35-45.
5. Zaharova T.YU., Sinogina E.S., Manina A.P. Issledovanie kiberaddikcii u podrostkov s pomoshch'yu oprosnyh psihodiagnosticheskikh metodov // Nauchno-pedagogicheskoe obozrenie. 2020. Vyp. 2 (30). S. 209-219.
6. Ionova O.V. Sovremennye vidy dosuga studencheskoj molodezhi // Izvestiya vysshih uchebnyh zavedenij. Povolzhskij region. Obshchestvennye nauki. 2015. № 3. S. 106-113.
7. Kavera V.A. Specifika i perspektivy razvitiya sovremennogo molodezhnogo dosuga // Vestnik Sankt-Peterburgskogo gosudarstvennogo instituta kul'tury. Nauchnyj zhurnal. 2019. № 3 (40). S. 114-119.
8. Kopteva N.V. Ontologicheskaya uverenost' pri raznoj vyrazhennosti internet-zavisimogo povedeniya // Sibirskij psihologicheskij zhurnal. 2017. № 65. S. 6-21
9. Lifanova T.E., Krivososova ZH.V. Dosugovye metody social'noj raboty s pozhilymi lyud'mi kak adaptivnaya tekhnologiya // Kollekcija gumanitarnykh issledovanij. 2021. № 3 (28). S. 28-35.
10. Lomovskaya S.A., Vasil'eva D.S. Rol' virtual'noj real'nosti v vospitanii lichnosti // Materialy IX Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoy konferencii «Professional'noe obrazovanie: problemy i dostizheniya». Tomsk: Izd-vo TGPU, 2019. S. 115-119.
11. Lomovskaya S.A., Sinogina E.S. Osobennosti dosuga sovremennoj molodezhi // Vospitanie kak strategicheskij nacional'nyj prioritet. Materialy mezhdunarodnogo nauchno-obrazovatel'nogo foruma. Ekaterinburg. 2021. CH. 4. S. 158-161.
12. Mamedov A.K. Virtual'naya lichnost': social'nyj eskapizm ili novoe pole kreativnosti? // Ekonomika. Sociologiya. Pravo. 2019. № 1 (13). S. 68-75.
13. Mamedov A.K. Social'nye posledstviya virtualizacii lichnosti // V sbornike: Kommunikativnoe prostranstvo sovremennogo megapolisa: dialog programm. Materialy nauchnoj onlajn-konferencii s mezhdunarodnym uchastiem. Moskovskij gosudarstvennyj universitet im. M.V. Lomonosova. 2019. S. 44-48.
14. Salganova E.I., Belova L.I., Gafner N.A. Vliyanie mediaprostranstva na dosugovuyu deyatel'nost' sovremennoj molodezhi // Vestnik YUzhno-Ural'skogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya «Social'no-gumanitarnye nauki». 2022. № 22. S. 70-77. URL: <https://doi.org/10.14529/ssh220109>
15. Sytyh O.L. Reformy obrazovaniya v sovremennoj Rossii i ih vliyanie na povsednevnyuyu zhizn' sub"ektov obrazovatel'nogo processa // Reformy v povsednevnoj zhizni naseleniya Rossii: istoriya i sovremennost': materialy mezhdunarodnoj nauchnoj konferencii. Leningradskij gosudarstvennyj universitet im. Pushkina A.S. Pod red.: Veremenko V.A., SHajdurova V.N. Sankt-Peterburg. 2020. T. 2 SPb.: S. 252-256.