

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

**«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»**

Кафедра социальной информатики

**ДОСУГ КАК ФАКТОР ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ
СОВРЕМЕННОЙ МОЛОДЕЖИ**

(автореферат бакалаврской работы)

студентки 4 курса 451 группы
направления 09.03.03 - Прикладная информатика
профиль Прикладная информатика в социологии
Социологического факультета
Александровой Анжелины Сергеевны

Научный руководитель

кандидат социологических наук, доцент

_____ И.Г. Малинский
подпись, дата

Зав. кафедрой

кандидат социологических наук, доцент

_____ И.Г. Малинский
подпись, дата

Саратов 2025

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность проблемы. Сфера досуга постоянно находится в зоне внимания ученых, в связи с разнообразием и трансформацией под влиянием социокультурных и технологических изменений. В досуговой деятельности существуют скрытые возможности для того, чтобы сформировать нравственные ориентиры, как отдельного человека, так и социальных групп и общества в целом. Досуг имеет мощное влияние на общественное сознание, создавая общепринятые ценности, принимаемые обществом и поощряемые им же. Досуг как элемент свободного времени выступает в качестве структурного содержания, наполненного деятельностью, помогающей преодолеть стресс и усталость, а также развивать интеллектуальные и физические способности.

В текущий момент можно говорить о том, что роль досуга для молодежи возрастает с каждым днем и соответственно увеличивается его влияние на социализацию молодого поколения. Для этой группы важна свобода выбора форм, места и времени проведения досуга, а также возможность реализовать индивидуальность. Досуг для современной молодёжи является одной из первостепенных ценностей. В этой области реализуются многие социокультурные потребности молодых людей, при этом досуг остаётся относительно самостоятельной сферой жизнедеятельности молодёжи. Можно даже сказать, что данная сфера общественной жизни объединяет молодежь в особую социальную группу. Именно здесь она ведет себя необычным образом, особенно независимо, выражая отличительные вкусы и ценности.¹

Проблема молодежного досуга является актуальной темой, в связи с этим было проведено авторское исследование.

Объект исследования – молодежь г. Саратова, которым в настоящее время 14-35 лет.

Предмет исследования – признаки и особенности современных форм досуга как специфической сферы жизнедеятельности современной

¹ Гойхман О. Я. Организация и проведение мероприятий: учеб. пособие / О. Я. Гойхман. 2-е изд. М.: ИНФРА-М, 2018. С. 35.

молодежи.

Целью исследования является изучение особенностей организации молодежного досуга.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие **задачи**:

- определить сущность и функции досуга у современной молодежи;
- обозначить формы досуга молодежи;
- проанализировать предпочтения досуга у молодежи г. Саратова.

Гипотезы исследования:

1. Предположительно большая часть молодежи г. Саратова предпочитают проводить свое досуговое время в одиночестве
2. Предположительно большая часть молодежи г. Саратова предпочитают проводить досуг, посещая кинотеатры
3. Большая часть опрашиваемой молодежи посещают культурные заведения несколько раз в неделю
4. Предположительно опрашиваемая молодежь в основном предпочтет провести время с друзьями, нежели с родителями
5. Подросткам в основном хватает времени на предпочитаемый досуг
6. Подростки выбирают досуг по своим интересам

Теоретической базой исследования являются труды зарубежной и отечественной социологической науки на тему исследования досуга и свободного времени, которые представлены именами таких ученых, как Б.Л. Грушин, Ж. Дюмазедье, Г.Е. Зборовский, М. Каплан, Т. Кэндо, Г.П. Орлов, С.Г. Струмилин, Дж. Шивере. Они заложили основные подходы к изучению свободного времени и досуга. Исследование молодежного досуга весьма многоаспектно и подразумевает под собой изучение разнообразных процессов и явлений в жизни молодежи, а именно – социализации, воспитания молодежи, профессионального становления, образа жизни, ценностных ориентаций и т.д. Важное значение для исследования молодежного досуга имеют труды таких

ученых, как Л.Д. Гордон, Э.В. Клопов, В.Т. Лисовский, З.В. Сикевич, А.Б. Трегубов.

На современном этапе осуществляется множество научных исследований, посвященных выяснению значения досуговой сферы жизнедеятельности для молодежи, изучаются социальная значимость досуга, его особенности и характеристики в современных российских условиях. Среди них можно выделить работы Л.А. Акимовой, Е.М. Бабосова, И.А. Бутенко, Т.Г. Бутовой, А.Л. Маршака, Р.Стебинса.

Вследствие того, что сфера досуговой жизнедеятельности молодежи чутко реагирует на все изменения, происходящие в обществе, возникает необходимость изучения данного социального феномена, а это требует, прежде всего, социологического осмысления процессов происходящих в сфере досуга молодежи с опорой на достоверную эмпирическую базу.

В качестве **эмпирической базы исследования** выступает авторское исследование на тему «Досуг современной молодежи», проведенное в период с сентября 2023 года по апрель 2024 года.

Структура работы. Выпускная квалификационная работа состоит из введения, 3 разделов, заключения, списка использованных источников и приложений.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

В первом разделе **«Методологические основания изучения досуга современной молодежи»** рассматривается досуг как предмет социологического исследования.

Досуг – это часть вне рабочего времени, которая остается у человека после выполнения обязательных непроизводственных обязанностей (передвижение на работу и с работы, сон, прием пищи и другие виды бытового самообслуживания). Слово «досуг» в смысловом плане объединяет такие понятия, как «отдых», «развлечения», «рекреация», «игровые занятия», «хобби», «спортивно-оздоровительные увлечения», «туризм» и т.д. Все это действительно присутствует в реальной структуре досугового времени, а также ключевые

аспекты, касающиеся социальной характеристики молодежи, ее деятельности и методов исследования. Молодежь – это социально-демографическая группа, выделяемая на основе возрастных параметров, особенностей социального положения и социально-психологических свойств. В связи с этим возрастные границы молодости не являются строго однозначными и определяются разными исследователями в пределах от 14–16 лет до 25–30 или даже 35 лет. Как правило, этот период жизни человека связывают с началом самостоятельной трудовой деятельности, обретением материальной независимости от родителей, гражданских и политических прав.

Под понятием вторичная деятельность молодежи в возрасте 14-35 лет понимается любые виды активности и занятости, которыми молодые люди занимаются в свободное от основной деятельности время. Основная деятельность обычно включает учебу, работу или профессиональную подготовку, а вторичная деятельность охватывает широкий спектр интересов и хобби, направленных на личностное развитие, социальное взаимодействие, культурное обогащение и физическое здоровье.

В исследовании под досуговым временем молодежи – обычно обозначаемым как период времени, – понимается время, свободное от обязательной учебной и трудовой деятельности. Этот период времени включает в себя вечерние часы, выходные дни, праздничные периоды и каникулы.

По возрасту было произведено объединение в 2 поколенческие группы: младшие (18-25), старшие (26-35).

Таким образом, молодежь г. Саратов нужно опросить 376 человека из них 132 представителей младшего поколения (65 мужчин и 67 женщин) и 252 представителей старшего поколения (125 мужчин и 127 женщин).

Так как наше исследование является ознакомительным, генеральная совокупность составит 100 человек. Таким образом, для моего исследования, мне нужно опросить 100 респондентов (молодежи) г. Саратов из них 34 представителя младшего поколения (16 мужчин и 18 женщин) и 66 представителей старшего поколения (33 мужчины и 33 женщины).

Для исследования применялся наиболее распространенный метод массового опроса – анкетирование.

Анкета состоит из 15 вопросов, и включает в себя блок социально-демографических вопросов (с 1 по 5 вопросы), также открытый вопрос, для того чтобы респондент указал свое мнение, не ссылаясь на стереотипы (это вопрос № 14). Применялись полузакрытые вопросы, чтобы респондент мог вписать тот вариант, соответствующий его мнению, но не указанный в основной шкале (вопросы № 4,5,7,8,10,11). Закрытые, закодированные вопросы (вопросы №1,3,6,9,12,13,15). Закрытые вопросы делятся на дихотомические (вопрос №15) и альтернативные вопросы (вопросы №1,3,6,9,12,13,15). Все вопросы анкеты текстовые. Также в анкете использовались метрические шкалы (в вопросе 2), порядковые (вопросы № 3,6,9,12,13), в остальных вопросах применялись номинальные шкалы.

Исследование было проведено с сентября 2023 года по апрель 2024 года.

Во втором разделе **«Социальный портрет современной молодежи»** рассматривается социальный портрет современной молодежи г. Саратова. Была изучена половая принадлежность опрошенных, возраст респондентов, по возрасту произведено объединение в 2 поколенческие группы: младшие (18-25), старшие (26-35). Рассматривался уровень образования респондентов, семейное положение, социальный статус, какое количество времени опрошенные уделяют своему досуговому времени, как молодежь проводят свой досуг, рассматривали с кем чаще всего респонденты проводят досуговое время, как часто посещали культурные заведения, предпочтений в музыке. Так же речь шла о том, пользуются ли респонденты интернетом, если да, то как часто, что хотели бы изменить в проведении своего досугового времени, а также хватает ли им досугового времени.

Итак, в ходе исследования было опрошено 49 респондентов мужского пола и 51 женского пола. Большинство опрошенных, являются представителями старшей поколенческой группы, а именно молодежь возрастом 26-35 лет.

Большинство опрошенных имеют высшее образование (бакалавриат). Большинство опрошенных состоят в незарегистрированном браке. Основная часть респондентов являются работающими. Большинство опрошенных уделяют своему досуговому времени более 3 часов в день. Встречи и общение с друзьями являются предпочтительным видом проведения свободного времени для большей части участников исследования. Также большинство респондентов предпочитают проводить свободное время в компании друзей. Большинство опрошенных также заявили, что посещают культурные заведения несколько раз в месяц и предпочитают кинотеатры. По поводу предпочтения музыки, большинство респондентов отметило, что предпочитают поп-музыку. Кроме того, подавляющее большинство участников проводят более 5 часов в день в интернете. Наконец, большинство участников исследования оказались как удовлетворены, так и неудовлетворены своим досуговым временем в равной степени. В большей степени подростки удовлетворены проведением досугового времени, поэтому гипотезу о том, что подростки выбирают досуг по своим интересам, можно подтвердить. Также большинству респондентов вполне хватает досугового времени. Но при вопросе о том, что хотелось бы изменить, большая часть хотели бы больше развиваться.

В третьем разделе «**Факторы, влияющие на особенности проведения досуга**» были изучены социально-демографические и культурные факторы, влияющие на формирование досуга молодежи, а именно:

Возраст и социальный статус: Молодёжь отличается особой динамикой интересов, стремлением к саморазвитию, экспериментированию и общению в компании сверстников. Для них характерна тяга к коллективным и игровым формам досуга, а также к творческой самореализации.

Ценностные ориентиры и культурные традиции: Современная молодёжь всё чаще выбирает формы досуга, которые способствуют личностному росту, развитию коммуникационных навыков и формированию новых ценностей. Молодёжная политика и государственные программы также оказывают влияние

на формирование патриотизма, здорового образа жизни и гражданской активности.

Психологические и индивидуальные особенности

Личностные интересы и потребности: Каждый молодой человек самостоятельно выбирает вид досуга, исходя из своих интересов, целей и возможностей. Важную роль играют стремление к самоутверждению, эмоциональная насыщенность, потребность в признании и принадлежности к группе.

Психологическое состояние: Досуг помогает молодёжи справляться со стрессами, восстанавливать силы, получать положительные эмоции и уверенность в себе.

Технологические и информационные факторы

Влияние цифровых технологий: Интернет, социальные сети и цифровые сервисы радикально изменили подход к организации досуга. Молодёжь активно использует онлайн-платформы для общения, развлечений, самообразования и участия в виртуальных сообществах. Развиваются новые формы досуга – онлайн-мероприятия, геймификация, киберспорт.

Информационная доступность: Лёгкий доступ к информации о мероприятиях, событиях и возможностях для досуга расширяет спектр выбора и способствует вовлечённости молодёжи в культурную жизнь.

Экономические и инфраструктурные факторы

Материальное положение: Уровень дохода семьи и личные финансовые возможности определяют доступность различных видов досуга, включая путешествия, посещение культурных и спортивных мероприятий, приобретение гаджетов и программ для онлайн-досуга.

Развитие инфраструктуры: Наличие культурных, спортивных, образовательных и развлекательных учреждений, а также благоустроенных общественных пространств, влияет на выбор форм досуга и его качество.

Социальная среда и влияние сверстников

Групповая динамика: Для молодёжи характерна ориентация на коллективные формы досуга, общение в компаниях, участие в неформальных объединениях. Влияние сверстников играет ключевую роль в выборе стиля и содержания свободного времени.

Вовлечённость в общественную деятельность: Молодёжные организации, волонтерские и добровольческие проекты, студенческие отряды способствуют развитию социальной активности и формируют новые формы содержательного досуга.

Таким образом, особенности проведения досуга молодёжи формируются под воздействием множества факторов: социальных, экономических, психологических, технологических и культурных.

В контексте этих факторов были описаны результаты анализа авторского исследования, на основе которых можно сделать вывод, что процент тех, кто по большей части не удовлетворен проведением своего досуга или «и да, и нет», в равной степени, значительно ниже у респондентов, кто проводит его в одиночестве. Таким образом, степень удовлетворенности проведения досуга будет влиять на то, с кем он был проведен.

Общая тенденция к неудовлетворенности подчеркивает необходимость пересмотра подходов к проведению досуга и улучшения качества взаимодействия как в семейных, так и в дружеских отношениях. Возможно, стоит обратить внимание на организацию совместных мероприятий и активностей, которые могут повысить уровень удовлетворенности.

В целом, данные показывают, что многие респонденты ищут более качественные и удовлетворяющие способы проведения досуга, что может стать основой для дальнейших исследований и практических рекомендаций в этой области.

Исходя из вышесказанного, стало ясно, что большинство людей не удовлетворены досугом, поэтому было решено уточнить причины неудовлетворенности, то есть что мешает им наслаждаться свободным временем, в результате чего были организованы интервью, чтобы понять, какие

виды активности вызывают у них скуку или разочарование. В процессе общения с респондентами выяснили, что многие из них жаждут новых впечатлений и ярких эмоций, которые могли бы разнообразить их повседневную жизнь.

Анализ ответов, полученных в ходе интервью, показал, что многие стремятся к новым формам развлечений, которые могли бы подарить им не только радость, но и возможность активно участвовать в процессе, особенно если этот процесс содержит элементы, которые предполагают развитие личностных качеств или интеллектуальное развитие.

В этом контексте интерактивные игры, особенно квесты, стали настоящим открытием для современного общества. Квест – это не просто игра, а целое приключение, где участники погружаются в увлекательный мир загадок и испытаний, преодолевая трудности на пути к своей цели и проявляя свои личностные качества.

Современная молодежь ищет активные способы самовыражения и общения, и квесты идеально вписываются в этот запрос. Они позволяют не только насладиться уникальными впечатлениями, но и укрепить связи с друзьями и близкими, создавая незабываемые воспоминания. Таким образом, квесты становятся не просто развлечением, а важной частью культурного досуга, который открывает новые горизонты для всех участников.

В ходе работы были рассмотрены возможности проведения досугового времени аналогичным образом в г. Саратове, проанализированы виды квестов, представленные в городе, и их целевая аудитория.

Большинство респондентов предпочитают квесты с уникальными и интригующими сюжетами. Популярными являются тематики, связанные с детективами, историей и фантастикой. Некоторые респонденты выразили интерес к квестам, основанным на местных легендах и истории города. Молодежь отмечает, что уровень сложности квестов играет значительную роль. Многие предпочитают умеренно сложные задания, которые требуют командной работы, но не являются чрезмерно сложными для решения.

Важным аспектом является атмосфера и оформление квестов. Респонденты подчеркивают, что качественное оформление и внимание к деталям значительно повышают уровень погружения в игру. Также квесты рассматриваются как способ укрепления социальных связей. Респонденты отмечают, что совместное прохождение квеста способствует улучшению коммуникации и сплоченности команды.

Большинство респондентов полагаются на рекомендации друзей и отзывы в интернете при выборе квестов. Это подчеркивает важность репутации и качества предоставляемых услуг. В ходе интервью большинство опрошенных выразили желание увидеть больше инновационных форматов квестов, таких как использование технологий дополненной реальности или интерактивных элементов.

Квесты можно классифицировать по нескольким критериям: тематике, возрасту участников (подростковые, молодежные и универсальные), уровню сложности (от простых до очень сложных), количеству игроков (индивидуальные или групповые), продолжительности (от нескольких часов до недели), месту проведения (в помещении или на улице), времени (дневные или ночные) и способам передвижения (пешие или автомобильные). Также они бывают линейными (с последовательным решением задач) и нелинейными (с несколькими вариантами достижения цели).

Существует несколько жанров квестов:

1. Эскейп-рум — игра, в которой участники находятся в замкнутом пространстве и должны за определенное время выполнить задания для выхода. Темы могут быть разнообразными, включая больницы и тюрьмы.

2. Квест-перформанс — интерактивная игра, в которой игроки становятся главными героями представления. В таких квестах могут участвовать актеры, которые импровизируют в зависимости от действий игроков, создавая непредсказуемые финалы.

3. Ролевой квест — игроки перевоплощаются в персонажей с собственными историями и целями. Сюжет развивается нелинейно и зависит от импровизации.

4. Экшн-квест — акцент на динамике и физической активности, где участникам нужно выполнять различные задания, включая бег, прыжки и другие действия. Успех зависит от скорости и ловкости игроков.

5. Живой квест – это салонная детективная игра, проходящая в городских кафе. Перед участниками живого квеста стоит общая цель – раскрыть преступление, например. При этом каждый получает индивидуальную роль и свои индивидуальные цели, которые могут идти вразрез с общей. Игрок сам определяет, какая цель для него является первоочередной.

6. Автоквест – вид интеллектуально-подвижных игр, связанных с городским ориентированием. Цель игры заключается в расшифровке места на обусловленной территории, а также в выполнении действий, необходимых для прохождения задания. Игра продолжается, пока все задания не будут выполнены.

Следует отметить, что квест, как инновационная форма досуга, привлекает современную молодежь не только своей нестандартностью, необычностью и демократичностью, пространство квеста воспринимается как пространство свободы, равных возможностей и независимости. Этот аспект, безусловно, важен для современных молодых людей, разделённых социальными, материальными, профессиональными и прочими барьерами в повседневной жизни.

Итак, в последнее десятилетие в сфере досуга молодежи наблюдается формирование принципиально иной социокультурной среды, которая обуславливает развитие новых ценностных ориентиров молодых людей. Для них все более предпочтительным становится инновационный и конструктивный досуг. Безусловно, рациональная организация свободного времени способствует расширению границ интеллектуального познания, улучшению межличностных взаимоотношений, появлению интереса к саморазвитию. Последнее является особенно важным, поскольку содействует оптимизации процесса воспитания молодежи, формированию у них определенной «досуговой квалификации».

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Подводя итог проведенному исследованию по теме «Досуг как фактор жизнедеятельности современной молодежи», можно сделать следующие выводы.

В ходе исследования было опрошено 100 человек. 49 респондентов мужского пола и 51 женского пола. Большинство опрошенных, являются представителями старшей поколенческой группы, а именно молодежь возрастом 26-35 лет. Мы выяснили, что большинство опрошенных уделяют своему досуговому времени более 3 часов в день. Встречи и общение с друзьями являются предпочтительным видом проведения свободного времени для большей части участников исследования. Также большинство респондентов предпочитают проводить свободное время в компании друзей. По результатам исследования видно, что большинство опрошенных заявили, что посещают культурные заведения несколько раз в месяц и предпочитают кинотеатры. По поводу предпочтения музыки, большинство респондентов отметило, что предпочитают поп-музыку. Кроме того, подавляющее большинство участников проводят более 5 часов в день в интернете. Наконец, большинство участников исследования оказались как удовлетворены, так и неудовлетворены своим досуговым временем в равной степени. В большей степени подростки удовлетворены проведением досугового времени, поэтому гипотезу о том, что подростки выбирают досуг по своим интересам, можно подтвердить. Также было замечено, что процент тех, кто по большей части не удовлетворен проведением своего досуга или «и да, и нет» в равной степени, значительно ниже у респондентов, кто проводит его в одиночестве. Таким образом, степень удовлетворенности проведения досуга будет влиять на то, с кем он был проведен. Помимо этого, большинство женщин предпочитают проводить свое досуговое время с семьей, а мужчины чаще всего с любимым человеком. Также было замечено, что большинству респондентов вполне хватает досугового времени. Но при вопросе о том, что хотелось бы изменить, большая часть хотели бы больше развиваться.

Тенденция к неудовлетворенности досугом подчеркивает необходимость пересмотреть организацию свободного времени. Людям важно улучшать взаимодействие в семейных и дружеских отношениях. Создание совместных мероприятий может повысить уровень удовлетворенности. Опросы показывают, что многие ищут качественные и интересные способы провести время. Это может стать основой для дальнейших исследований и рекомендаций. Мы провели интервью, чтобы выяснить, что мешает людям наслаждаться досугом. Многие респонденты стремятся к новым впечатлениям и эмоциям. Эти новые ощущения могут разнообразить повседневную жизнь. Опросы показали, что люди ищут новые формы развлечений. Они хотят не только радости, но и активного участия в процессе.

Интерактивные игры, такие как квесты, становятся все более популярными. Особенно среди молодежи в г. Саратове квесты вызывают большой интерес. Это не просто игра, а настоящее приключение. Участники погружаются в мир загадок и испытаний. Они преодолевают трудности на пути к своей цели. Каждый квест предлагает уникальный сюжет. Это создает атмосферу вовлеченности и азарта. Участники могут работать в команде и развивать свои навыки. Такие мероприятия способствуют укреплению связей между людьми. В итоге, квесты становятся отличным способом провести время с друзьями или семьей.

На мой взгляд, актуальность проблемы организации досуга молодежи неоспорима, что подтверждают результаты проведенного исследования. Оно также свидетельствует о необходимости совершенствования работы общественных мероприятий. Кроме того, требуется разработка и внедрение программ «активного досуга для молодежи» как на региональном, так и на федеральном уровне.

Таким образом, в ходе исследования были успешно выполнены все поставленные задачи и достигнута главная цель нашей работы.