



УДК 316.6 159.9:37.015.3

ПРЕДПОЧИТАЕМЫЕ ФОРМЫ ДОСУГА СТУДЕНЧЕСКОЙ МОЛОДЕЖИ

А. Р. Вагапова

Вагапова Альфия Равилевна – кандидат психологических наук, доцент, кафедра социальной психологии образования и развития, Саратовский национальный исследовательский государственный университет имени Н. Г. Чернышевского, Россия
E-mail: Al_fiya@bk.ru

Изложены данные теоретического анализа проблемы предпочитаемых форм досуга студенческой молодежи. Социально-психологическое значение реализации тех или иных предпочтений форм досуга определяется как один из факторов развития и самореализации личности в условиях взаимодействия социальных и культурных групп студенческой молодежи. В статье показано, что студенты, предпочитающие торгово-развлекательные центры, посещают их для получения положительных эмоциональных переживаний, т. е. для них это не только место совершения покупок, но и удобный (приемлемый, оптимальный) способ проведения досуга. Студенты, чьи предпочтения связаны с другими формам досуга (отдых на природе, посещение культурных центров и т. д.), ориентированы на самый широкий спектр эмоциональных переживаний (ценят разнообразие их и насыщенность). Прикладной аспект исследуемой проблемы может быть реализован в консультативной практике психологических служб.

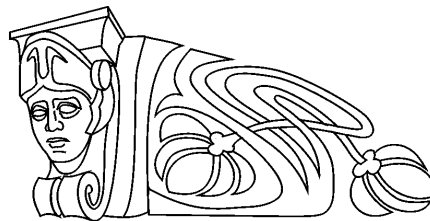
Ключевые слова: студенты, досуг молодежи, активный досуг, торгово-развлекательные центры.

DOI: 10.18500/2304-9790-2017-6-2-164-167

Введение

За последнее десятилетие в России произошли серьезные изменения в досуговой деятельности молодежи, новые тренды появились благодаря процессам глобализации и современным компьютерным технологиям. Досуговая практика в жизни молодых людей имеет большее значение, по сравнению с другими возрастными группами, и отличается разнообразием. Изучение форм досуга студенческой молодежи дает возможность исследователям глубже понять социально-психологические особенности личности в наиболее яркие моменты жизни. Выбор формы досуга из множества вариантов характеризует досуговую деятельность как непредсказуемую и экспрессивную, а также информативную для всестороннего понимания человека.

Исследователи включают в досуг три составляющие: время (продолжительность), деятельность (совокупность занятий) и состояние (самочувствие). К функциям досуговой деятельности можно отнести следующие: информационная, развивающая, воспитательная, ценностно-ориентирующая, компенсаторная и т. д. Ряд ученых отмечают, что досуг имеет тесную взаимосвязь с культурой, которая в настоящее время все больше



уходит на второй план. Культура рассматривается в качестве важного содержания свободного времени, она дает возможность для нового способа самореализации личности, то есть это особая культурно-досуговая деятельность. Высокая культура проведения досуга ориентирует человека на развитие творческих способностей, повышает одухотворенность пространства его жизнедеятельности, в отличие от низкой, ориентированной на потребительские отношения [1, с. 286–287].

Исследователи выделяют в формах досуга два вида: традиционные (кружки, секции, кафе, бары, ночные клубы, театры, кино, концерты, спорт, прогулки, встречи с друзьями) и инновационные. К последним можно отнести антикафе (объединения рабочего пространства, развитие и привлечение), компьютерные игры, экстремальный досуг (страйкбол, диггерство, стритрейсерство и др.), военно-исторические реконструкции, квесты (продвижение по сюжету, решение умственных задач), волонтерская деятельность, массовые публичные зрелищные мероприятия, пребывание в торгово-развлекательных центрах [2, с. 339].

Важно отметить, что, несмотря на разнообразие развлекательных форм досуга, необходимо привлекать студенческую молодежь к «серьезным» видам (с культурной составляющей), помогающим познавать и самосовершенствовать личность, ориентирующим на воспитание нравственных ценностей.

Теоретический анализ проблемы

Ученые давно обратили внимание на тот факт, что именно период обучения в вузе – наиболее важный для становления личности. Он характеризуется переживанием кризиса взросления, который можно представить как серию важных социальных и индивидуальных личностных выборов, идентификаций и самооткрытий. Зачастую разрешение этого кризиса определяет отношение к жизни в целом. Также замечено, что молодые люди, сталкиваясь в период обучения с трудностями, внутренними противоречиями, неопределенностью, часто проявляют признаки эмоциональной незрелости (погружаются в тревожно-депрессивные эмоциональные переживания, испытывают неуверенность в себе, чувства непонятности и одиночества). С одной стороны, такие переживания сопровождают любой кризис, а с другой – при чрезмерном затягивании этого процесса могут отрицательно сказаться на личности.



Кризис взросления современной молодежи протекает на фоне глобальных изменений, происходящих в российском обществе, соответственно, некоторые из них являются факторами, определяющим выбор молодежи. Так, ученые обращают внимание на то, что общество переживает экзистенциальный кризис, который проявляется в потере смысла жизни, а главное – в ценностной дезориентации молодежи (подмена духовно-нравственных ценностей материальными). Поиск смысла жизни и самоопределение, являясь возрастными задачами юности, создают в современных условиях сложную ситуацию выбора молодыми людьми своего пути, призванного обеспечить достижение ими жизненных целей. В этом контексте особую роль играют экзистенциальные представления, которые регулируют деятельность субъекта на всех этапах его жизненного пути [3, с. 156]. Отсутствие таких представлений приводит к тому, что молодежь попадает в ловушку привлекательности материальных благ и праздного образа жизни, в результате возникает разочарование, потеря смысла жизни [4]. Другая крайность – это одиночество в мегаполисе, несмотря на включенность в достаточно сложную сеть коммуникации. Одиночество в этом возрасте может порождать опасные для личности острые эмоциональные реакции, а в случае хронического одиночества снижать качество психологической и социальной жизни человека, возможности его самореализации [5, с. 150; 6, с. 195].

Исследователи отметили, что зачастую молодым людям не всегда удается справиться с возрастными трудностями и это приводит к переживанию дискомфорта, неблагополучия. Посещение в таком состоянии, например, торгово-развлекательных центров приводит к отрицательным эмоциональным переживаниям (острая разница между «хочу» и «не могу получить желаемое»), снижению благополучия личности в целом [7, с. 95; 8, с. 430]. Таким образом, и разнообразно организованный досуг позволяет молодым людям как обогатить мир внутренних переживаний, так и получить новый опыт, направленный на дальнейшее развитие личности.

Результаты исследований предпочитаемых форм досуга в молодежной среде показали, что наиболее востребованными являются новые практики. Такой «внедомашний» досуг включает в себя развлекательные, спортивные, экстремальные, культурные, игровые компоненты. Досуговые альтернативы позволяют удовлетворить максимальное количество потребностей (материальных, духовных и социальных) современной молодежи, однако вектор в них смещен на развлечение. Рассмотрим более подробно некоторые из них.

Новая форма досуга, которая не так давно появилась в России, так называемые «молл» (англ. *mall* – торговый центр), «плаза» (от исп. *plaza* – рыночная площадь) или «сити» (от англ. *city* – центральная часть города) – своеобразные мини-города, в которых население все чаще проводит свое

свободное время. Сегодня для населения Европы и Северной Америки торгово-развлекательные центры (ТРЦ) уже стали традиционным местом проведения уикендов, своеобразной территорией отдыха и развлечений. Сейчас такие центры посещают так же, как раньше посещали музеи и выставочные залы. В России, в условиях рынка и массовых трансляций происходит популяризация торгово-развлекательных центров с целью проведения своего, а также совместного семейного досуга.

Такой досуг оказался привлекательным для широких слоев населения, в том числе для молодежи. Специалисты, разрабатывающие концепцию развлекательных центров, применяют знания из разных областей науки, чтобы привлечь и удержать потенциальных покупателей. С одной стороны, торгово-развлекательные центры – новый тренд и, казалось бы, вполне безобидный, а с другой стороны, возникает вопрос, не происходит ли вытеснение культурных форм досуга.

В дипломном проекте, выполненном под нашим руководством, на основании изучения предпочтения выборки студентов (80 человек) были получены следующие результаты. Респонденты, ориентированные на досуг в торгово-развлекательных центрах, испытывают в них положительные чувства (радость, удовлетворение, спокойствие, легкость, усталость), предпочитающие иные формы в подобных местах чаще испытывают усталость и разочарование от неудачных покупок или безрезультатного посещения (потому что придется идти еще раз). Все те дополнения, которые делают посещение торгово-развлекательных центров более комфортным (фоновая музыка, возможность посетить кафе), оказывают на данную группу людей обратный эффект – вызывают утомление и ощущение физической усталости [9, с. 8].

Учащаяся молодежь восприимчива к новому, отличается активностью, часть из них некритично воспринимает информацию и подвержена влиянию средств массовой информации, например, рекламы, которая навязывает образ успешного человека, много времени уделяющего своему имиджу (фото-нарциссизм) и часто посещающего торгово-развлекательные центры. Вероятно, поэтому современных молодых людей упрекают в инфантильности, эмоциональной незрелости, в поверхностных эмоциональных переживаниях. Одно из объяснение такого поведения заключается в том, что целенаправленно культурной организацией досуга никто не занимается, на этом фоне потребительские формы быстрее находят отклик, благодатную почву.

Еще одной популярной формой досуга являются квесты – активные городские игры. Их можно типологизировать по таким основаниям, как: степень реальности (реальные и виртуальные), время проведения (ночью и днем), продолжительность (от часа до недели), сложность (простые и гиперсложные), передвижение (пешие и автомобильные), возраст (для школьников или универсальные). По данным исследователей, в настоящее время кве-



сты только набирают популярность, но судя по тому, с какой скоростью они распространяются и предлагаемому видовому разнообразию, можно констатировать их большую востребованность. Привлекательной стороной для многих участников является отсутствие социальных барьеров, возможность получить новые эмоциональные впечатления с некоей экстремальной составляющей, а также способ проявить свою эрудицию, внимание, логику, память в необычных условиях. Именно нестандартность ситуации, способ уйти от обыденности, т. е. взглянуть на многие привычные вещи, используя игровой потенциал городского пространства, под новым углом зрения привлекает молодежь к такой форме проведения досуга [10, с. 22]. Например, мобильные квесты расширяют «геймификационные практики в городском пространстве» и одновременно удовлетворяют коммуникативные потребности участников, в результате возникает «неполитизированная солидарность» [11, с. 89].

К сожалению, у такой игровой практики есть и отрицательные последствия – травмы и даже гибель участников. По сути, квест – это новый адаптированный для городских условий вариант удовлетворения потребности в острых ощущениях, аналогом которого может быть групповой поход в горы и столкновение со сложными ситуациями, созданными природой, а не человеком. Важно, чтобы участники квестов не потеряли ощущения реальности происходящих событий в городском пространстве (избегали асоциальных действий).

Сохраняет свою популярность наиболее доступная форма проведения досуга для студентов – компьютерные игры. Можно говорить о серьезной эволюции, которая произошла в этой области досуга: игры стали максимально реалистичны благодаря качеству изображения, сюжетным линиям, продолжительности во времени, но мнения относительно пользы/вреда данной формы досуга расходятся. Сторонники теории социального научения утверждают, что компьютерные игры с агрессивной сюжетной линией влияют на формирование чувства враждебности, что в дальнейшем может быть воспроизведено в реальной жизни (случаи в американских школах). Согласно же психоаналитическим теориям, компьютерная игра может иметь эффект катарсиса и быть средством «самотерапии». По данным исследователей, пик интернет-, игровой и компьютерной зависимости приходится на возраст 18–25 лет. Наиболее опасными считаются онлайн-игры, зависимость проявляется в том, что происходит отказ от другой социальной деятельности, поэтому появилась необходимость в обширной профилактической работе с компьютерной/интернет-зависимостью в среде студенческой молодежи [12, с. 292–293].

Заключение

Досуг можно рассматривать как социальный феномен, который развивается (эволюционирует)

на фоне изменения ценностных ориентаций, возрастает его значимость в связи с изменениями в экономической и социальной сфере, появилась отдельная досуговая инфраструктура. Самоценностная характеристика досуга связана с тем, что помимо учебы (работы) у современного человека есть желание не только расслабиться (отвлечься), но и развивать свои творческие возможности и физический потенциал. В предпочитаемых формах досуга студенческой молодежи можно выделить как позитивные, так и негативные тенденции. Поэтому появилась необходимость развития и совершенствования активного культурного досуга. Следует обратить внимание на создание культурно-досуговых объединений, которые будут способствовать развитию и самореализации личности, взаимодействию социальных и культурных групп студенческой молодежи. Появление новых молодежных досуговых центров и объединений диктует необходимость их всестороннего изучения, системного прогнозирования интересов и потребностей студенческой молодежи в организованном культурном досуге и внедрения планируемых инновационных программ.

Библиографический список

1. Воронин А. А. Досуг в дискурсе современного воспитания молодежи // Общество и право. 2011. № 2. С. 286–288.
2. Плотицкина Н. В., Беляцкая А. Я. Досуговые практики российской молодежи в условиях современного города // Каспийский регион : политика, экономика, культура. 2015. № 2 (43). С. 338–343.
3. Демичева С. А., Махова И. Ю. Эмоциональный компонент экзистенциальных представлений студентов гуманитарного вуза // Современные проблемы науки и образования. 2015. № 2–3. С. 156.
4. Ваганова А. Р. Изучение трендов социализации с позиции диахронического подхода // Современные исследования социальных проблем : электрон. науч. журн. 2013. № 9 (29). URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/izuchenie-trendov-sotsializatsii-s-pozitsii-diahronicheskogo-podhoda> (дата обращения: 14.12.2016).
5. Любакин А. А., Окочникова Л. В. Исследование одиночества у студентов // Пед. образование в России. 2016. № 2. С. 149–156.
6. Ледовская Т. В., Резчикова О. А. Динамика защитного и совладающего поведения студентов на разных курсах обучения // Ярослав. пед. вестн. 2015. № 4. С. 194–200.
7. Бочарова Е. Е. Аксиологическая направленность и субъективное благополучие личности в специфике этнопсихологической обусловленности // Социальная психология и общество. 2013. № 4. С. 96–105.
8. Корниенко Д. С. Личностные предикторы психологического благополучия // Фундаментальные исследования. 2014. № 11–2. С. 429–432.
9. Биктасова А. О. Эмоциональные переживания учащейся молодежи, предпочитающей разные формы



- проведения досуга : дипл. работа. Саратов, 2016. URL: elibrary.sgu.ru/VKR>2016>44-03-02_079.pdf (дата обращения: 20.11.2016).
10. Чистякова К. В. Причины популярности квестов как формы досуга современных россиян // Человек в мире культуры. 2013. № 2. С. 20–22.
11. Глазков К., Стрельникова А. Мобильные методы : движение как часть исследовательской стратегии // ИНТЕР. 2015. № 10. С. 79–90.
12. Тулегенова А. Г. Игровая интернет-зависимость в студенческой среде // Проблемы современного педагогического образования. 2014. № 45–5. С. 292–299.

Образец для цитирования:

Вагапова А. Р. Предпочитаемые формы досуга студенческой молодежи // Изв. Сарат. ун-та. Нов. сер. Сер. Акмеология образования. Психология развития. 2017. Т. 6, вып. 2 (22). С. 164–167. DOI: 10.18500/2304-9790-2017-6-2-164-167.

Students' Preferred Leisure Activities

Alfiya R. Vagapova

Saratov State University
83, Astrakhanskaya str., Saratov, 410012, Russia
E-mail: Al_fiya@bk.ru

The paper presents the results of a theoretical analysis of the problems of students' preferred leisure activities. The socio-psychological importance of how these preferences are realized is defined as one of the factors of personality's development and self-realization in the context of interaction between social and cultural groups of students. It is demonstrated that students who prefer going to shopping malls, do so to get positive emotional experiences: for them is not only a place for shopping but also a convenient (reasonable, optimal) leisure activity. Students whose preferences are associated with other forms of leisure activities (camping, visiting cultural centers, etc.) aim for a wide range of emotional experiences (they value their diversity and intensity). An applied aspect of the problem this study focuses on can be implemented in the counseling practice of psychological services.

Key words: students, young people's leisure activities, active leisure activities, shopping malls.

References

- Voronin A. A. Dosug v diskurse sovremennogo vospitaniya molodezhi (Leisure in the discourse of modern education of youth). *Obshchestvo i pravo* (Society and Law), 2011, no. 2, pp. 286–288 (in Russian).
- Plotichkina N. V., Belyatskaya A. Ya. Dosugovye praktiki rossiyskoy molodezhi v usloviyakh sovremennogo goroda (Leisure activities of russian youth in conditions of modern city). *Kaspiyskiy region: politika, ekonomika, kul'tura* (the caspian region: Politics, Economics, Culture), 2015, no. 2 (43), pp. 338–343 (in Russian).
- Demicheva S. A., Makhova I. Yu. Emotsional'nyy komponent ekzistentsial'nykh predstavleniy studentov gumanitarnogo vuza (Emotional component of humanities university students' existential notion). *Sovremennye problemy nauki i obrazovaniya* (Modern problems of science and education), 2015, no. 2–3, pp. 156 (in Russian).
- Vagapova A. R. Izuchenie trendov sotsializatsii s pozitsii diahronicheskogo podkhoda (The study of socialization trends with the help of the diachronic approach). *Sovremennye issledovaniya sotsial'nykh problem* (Modern Research of Social Problems), 2013, no. 9 (29). Available at: URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/izuchenie-trendov-sotsializatsii-s-pozitsii-diahronicheskogo-podhoda> (accessed 14 December 2016) (in Russian).
- Lyubyakin A. A., Okonechnikova L. V. Issledovanie odinochestva u studentov (Study of loneliness in students). *Pedagogicheskoe obrazovanie v Rossii* (Pedagogical Education in Russia), 2016, no. 2, pp. 149–156 (in Russian).
- Ledovskaya T. V., Rezhikova O. A. Dinamika zashchitnogo i sovladayushchego povedeniya studentov na raznykh kursakh obucheniya (Dynamics of students' protective and «coping-behaviour» during training at university). *Yaroslavskiy pedagogicheskiy vestnik* (Yaroslavl Pedagogical Bulletin), 2015, no. 4, pp. 194–200 (in Russian).
- Bocharova E. E. Aksiologicheskaya napravlenost' i sub'ektivnoe blagopoluchie lichnosti v spetsifike etnopsikhologicheskoy obuslovlennosti (Axiological Orientation and Subjective Well-Being in Context of Ethno-psychological Specifics). *Sotsial'naya psikhologiya i obshchestvo* (Social Psychology and Society), 2013, no. 4, pp. 96–105 (in Russian).
- Kornienko D. S. Lichnostnye prediktory psikhologicheskogo blagopoluchiya (Personality characteristics as predictor of psychological well-being). *Fundamental'nye issledovaniya* (Fundamental research), 2014, no. 11–2, pp. 429–432 (in Russian).
- Biktasova A. O. *Emotional experiences of studying youth, prefer different forms of leisure: a dipl. operation*. Saratov, 2016. Available at: URL: elibrary.sgu.ru/VKR>2016>44-03-02_079.pdf (accessed 20 November 2016).
- Chistyakova K. V. Prichiny populyarnosti kvestov kak formy dosuga sovremennykh Rossiyan (Reasons for the popularity of quests as a form of leisure modern Russians). *Chelovek v mire kul'tury* (The man in the world of culture), 2013, no. 2, pp. 20–22 (in Russian).
- Glazkov K., Strel'nikova A. Mobil'nye metody: dvizhenie kak chast' issledovatel'skoy strategii (Mobile Methods: Movement as a Part of Research Strategy). *INTERaktsiya. INTERv'yu. INTERpretatsiya* (INTER: INTERaction. INTERview. INTERpretation), 2015, no. 10, pp. 79–90 (in Russian).
- Tulegenova A. G. Igrovaya internet-zavisimost' v studencheskoy srede (Games Internet addiction among college students). *Problemy sovremennogo pedagogicheskogo obrazovaniya* (Problems of modern pedagogical education), 2014, no. 45-5, pp. 292–299 (in Russian).

Cite this article as:

Vagapova A. R. Students' preferred leisure activities. *Izv. Saratov Univ. (N. S.), Ser. Educational Acmeology. Developmental Psychology*, 2017, vol. 6, iss. 2 (22), pp. 164–167. DOI: 10.18500/2304-9790-2017-6-2-164-167.