

На правах рукописи

Павлов Станислав Владленович

**Досуговые практики городских подростков в современной России
(социологический анализ)**

Специальность 22.00.06. – Социология культуры

**Автореферат
диссертации на соискание ученой степени
кандидата социологических наук**

05 СЕН 2013



Москва 2013

Работа выполнена на кафедре прикладной социологии
социологического факультета ФГБОУ ВПО «Российский государственный
гуманитарный университет» (РГГУ)

Научный руководитель: **Майорова-Щеглова Светлана Николаевна**
доктор социологических наук, профессор

Официальные оппоненты: **Носкова Антонина Вячеславовна**
доктор социологических наук,
профессор кафедры социологии
Московского государственного
института международных отношений
(Университета) МИД России

Зима Елена Геннадьевна
кандидат социологических наук,
зам. декана факультета рекламы
Московского гуманитарного университета.

Ведущая организация: **ФГБОУ ВПО**
«Российский государственный
социальный университет»

Защита состоится «24 » сентября 2013г. в 15.00 на заседании
Совета по защите диссертаций на соискание ученой степени кандидата наук,
на соискание ученой степени доктора наук Д 212.198.09, созданного на базе
РГГУ, по адресу: 125 993, ГПС-3, Москва, Миусская площадь, д.6, ауд.206.

С диссертацией можно ознакомиться в научной библиотеке РГГУ по
адресу: 125 993, ГСП-3, Москва, Миусская площадь, д.6.

Автореферат разослан «17» августа 2013 г.

Ученый секретарь
доктор социологических наук



Буланова М.Б.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность темы исследования.

В условиях трансформации социально-экономической и духовной жизни России в жизни российских семей появился ряд острых вопросов, важное место среди которых занимают проблемы досуговых практик подростков. Именно в пространстве досуга наиболее наглядно проявляется изменение их сознания, связанное с формированием новых ориентаций, разрушением традиционных норм и ценностей. Исследователи отмечают этот сдвиг как переход жизненных интересов в сферу массового потребления досуга. Одновременно с этим меняется характер досуговых практик: из индивидуально ориентированных они превращаются в публичные, массовые, глобальные.

Подростки представляют собой социальную общность, наиболее восприимчивы к техническим и социокультурным инновациям, которые оказывают различное по своей силе влияние на становление личности молодого человека. Старшее поколение не в такой мере зависит от плодов «информационной революции», как подростки, которые не представляют свою жизнь без персонального компьютера, без Интернета, без планшетных компьютеров, без смартфонов, которые прочно вплетаются в среду досуга, постепенно вытесняя на периферию прежние формы свободного времяпровождения. Для части подростков характерно доминирование гедонистической ориентации на получение в свободное время исключительно удовольствий и развлечений.

Необходимость исследования досуга подростков не в последнюю очередь связана также с потребностью поиска путей преодоления неуспешной социализации молодого поколения, девиантных проявлений. При этом современная общественная наука скорее уделяет внимание изучению содержательных практик образования и воспитания, тогда как

современные формы проведения досуга юных горожан, включая увлечения новыми технологиями, изучаются недостаточно.

Приведенные аргументы определили актуальность избранной темы, обусловили формулировку цели, задач исследования, логику его реализации.

Степень научной разработанности.

Изучение заявленной проблематики потребовало обращения к источникам, раскрывающим различные аспекты досуга, его форму и особенность не только в современном обществе, но и на предшествующих этапах.

Для интерпретации досуговых практик важен анализ общетеоретических работ некоторых древнегреческих учёных (Аристотель, Геродот, Платон), философов Нового времени Т.Гоббса и Дж. Локка. Для уточнения условий, факторов трансформации повседневности и связанного с нею аспекта свободного времени рассматривались следующие направления:

Структурно-функциональное направление (М. Вебера, Т. Веблен, Ж. Дюмазедь, Э. Дюркгейма, Р. Паркера, А. Стеббинса, Г. Спенсера, Ю. Хабермаса) делает акцент на анализе социальных институтов досуговой сферы, рассматривает стороны межпоколенческого взаимодействия в рамках учреждений культуры, образования.

Культурологическое направление стремится осмыслить мир молодежи через процесс отражения в определенных типах культуры, преобладающим становится анализ подростковых субкультур, молодежного образа и стиля жизни, жизненных планов подростков. К этому направлению относится концепция игровой культуры Й. Хейзинга, а также концепции Г. Гадамера, Г. Гессе, Х. Ортеги-и-Гассета, Е. Финка. Серьезный вклад в изучение современного досуга различных социальных групп сделан отечественными учёными Э.В. Соколовым, Л.И. Михайловой, А.В.Захаровым.

Изучение работ Р. Бенедикт, Л. Фойера З. Фрейда, Л. Шелеффа, Э. Эриксона позволило уточнить *классический подход психоаналитического направления* исследующий развитие личности в переходный период от

детства к зрелости и подтвердило необходимость рассмотрения специфики досуговых практик именно подростков. Этому направлению придерживаются и отечественные ученые (С. Иконникова, И. Кон, В. Лисовский, В. Ольшанский, Д. Фельдштейн и другие), которые также обращают внимание на особенности формирования личности подростков в зависимости от историко-социальных условий.

Методологическое направление отечественной социологической мысли представленное работами учёных Д. Иванова, Н. Мельниковой, А. Петровой, И. Соколовой, Д. Стребкова, С. Цымбаленко и др., посвящено разработке методологии социологического анализа влияния информатизации на различные стороны жизни россиян.

Преобразование российского общества в настоящее время обозначило *новые направления* в области исследования проблем стиля жизни молодых людей, которые связаны с изучением информационных технологий (А. Ивакин, С. Майорова-Щеглова, Е. Омельченко и др.).

Вместе с тем анализ изменений структуры и содержания досуга, современной молодёжи практически не осуществляется, особенно это касается досуга городских подростков, его специфики, инфраструктуры, направлений и тенденций развития.

Таким образом, актуальность изучения досуга городских подростков и ее относительная неразработанность в российской социологической науке предопределили выбор темы исследования, постановку целей, задач.

Объект диссертационного исследования — городские подростки в возрасте 10-15 лет

Предмет исследования - эволюция досуговых практик городских подростков в современном российском обществе

Цель — выявить тенденции в изменении содержания и структуры досуга городских подростков в начале XXI века.

Задачи:

- Обобщить основные теоретико-методологические подходы к изучению досуга и свободного времени;
- Выявить особенности содержания досуга подростковых групп;
- Дать анализ структуры досуга в подростковой среде.
- Рассмотреть влияние компьютерных технологий на жизненный мир подростков, проживающих в городской среде России.

Эмпирическая база исследования

Вторичный анализ данных следующих исследований:

- «Российские подростки в информационном пространстве», (1998 г., рук. Цымбаленко С.Б.), в семи федеральных округах РФ (Центр России, Север России, Юг России, Большое Поволжье, Урал, Сибирь, Дальний Восток) Опрошено 1013 человек от 10 до 17 лет; выборка квотная: по полу, возрасту, типу поселения. (РП-1998)

- «Российские подростки в информационном пространстве», (2005 г., рук. Цымбаленко С.Б.), в семи федеральных округах России. Опрошено 994 человек от 10 до 17 лет; выборка квотная: по полу, возрасту, типу поселения. (РП-2005)

- «Дети и детские организации в условиях модернизации общества», (2010 г., рук. Майорова - Щеглова С.Н., Кравченко Л.В), в 13-ти регионах России; выборка квотная: по полу, возрасту, типу поселения. Метод – анкетирование, опрошено 1966 подростков в возрасте 10-15 лет. (ДОО-2010)

- «Влияние интернета на российских подростков и юношества в контексте развития российского информационного пространства», (2012 г., рук. С. Цымбаленко, А. Шариков, С. Майорова – Щеглова, П. Макеев). Опрошено 1215 респондентов в возрасте 10-17 лет из всех федеральных округов России; выборка: квотная по полу, возрасту. (ИП-2012)

- «Досуг россиян: развлечения и увлечения». Опрос «ФОМнибус» декабрь 2012 г. 43 субъекта РФ, 100 населенных пунктов, 1500 респондентов. (ДР-2012)

Исследования, проведенные с участием автора :

- «Досуг современной молодёжи в условиях информационного общества», (весна 2012 г.), выборка: квотная по полу, возрасту. Метод - анкетирование 350 учащихся школ и колледжей Подмосквья в возрасте от 11 до 19 лет. (ДСМ – 2012)
- «Подростки, книги, интернет» (2012 г. Российская государственная детская библиотека). Выборка: квотная по полу, возрасту. Метод - анкетирование 1200 учащихся 5-8 классов. (ПКИ-2012)

Теоретико-методологическую основу исследования составляет структурно - функциональный подход. Используются концепции, разработанные отечественными и зарубежными учеными в области социологии детства, социологии молодежи. Для проведения комплексного анализа потребовалось обращение к теориям досуга Ж. Дюмазедье, С. Паркера, Р.А. Стеббинса, работам по социализации В. Брецинка, О. Брима, Дж. Дьюи, Р. Кенига, Т. Парсонса, к идеям П. Сорокина об особой значимости проводников-артефактов в социокультурных явлениях, а так же к концепциям социокультурной трансформации российского общества.

Основная гипотеза исследования.

В ходе исследования проверена авторская гипотеза об эволюции досуговой деятельности подростков в начале XXI века и о замещении ряда традиционных рекреационных практик инновационными формами досуга. Несмотря на появление новых форм досуга и их преобладание в структуре досуга главным содержательным компонентом остаются формы, предопределяемые психо-социальными особенностями взросления.

Положения, выносимые на защиту, содержащие элементы новизны:

1. Уточнено понятие «досуговых практик подростков» и его место в социологическом дискурсе социологии детства. Автор определяет подростковый досуг как часть свободного от обучения и домашних обязанностей времени, которое юноши или девушки могут потратить по

собственному выбору на разнообразное поведение за пределами институтов образования и семьи.

2. Важным фактором влияния на досуговые практики городских подростков является урбанизированная среда, которая предоставляет им потенциально широкие возможности выбора круга общения, стиля жизни, а, следовательно, и возможностей самореализации и самоутверждения. Подтверждено, что досуг подростков выступает реакцией на разнообразие средств для осуществления процесса коммуникации в городской жизни. Автор выделяет и описывает современную «городскую инфраструктуру подросткового досуга», как совокупность материально - вещественных элементов, создающих общие условия для организации досуга.

Автором предложено понятие артефактов досуговых практик (предметов спортивного, культурного, информационно-коммуникационного назначения), ориентированных в основном на подростковую аудиторию. Совокупность артефактов дополняет городские досуговые учреждения общего назначения и учреждения, ориентированные на образование, воспитание и социализацию детей и молодежи.

3. Выявлены основные тенденции в развитии структуры досуга городских подростков. Наряду с традиционными выделяются новые досуговые практики, связанные с применением информационных технологий. Выявлены приоритеты рекреационных практик в мегаполисах: Интернет и компьютерные виды занятий, телевидение, прослушивание музыки, общение с друзьями. Основным каналом получения информации является телевидение для 76% городских юных жителей и Интернет для 74%. (ДДОО-2010). В ряде городов прослушивание музыки как досуговая практика «опережает» компьютер. К новым формам досуга подростков относятся: виртуальное (электронное) чтение, Интернет-серфинг, самопрезентация себя и своих увлечений в социальных сетях с помощью создания персональных сайтов, использование специальных программ для творчества, компьютерные

игры и другие гаджеты (игровые приставки, смартфоны, ноутбуки, планшетные компьютеры и д.р.)

4. Показано, что ряд традиционных видов досуга заменяется новыми, при стабильности и устойчивости главных содержательных компонентов этого возрастного периода развития, а именно потребности в общении со сверстниками и апробация новых ролей. К новым интеракционным формам относятся общение молодёжи посредством социальных сетей, Скайпа, ICQ, форумов, электронной почты и так называемых ЖЖ - живых журналов. Они не противостоят, а дополняют традиционные досуговые практики взаимодействия - проведение времени с друзьями, общение в кружке, секции, клубе, а так же общение по телефону. Освоение ролевых моделей проходит с помощью активных новых форм досуга: традиционных - спорта, детских компаний, организаций; и современных - городских квестов, флешмобов, походов в торгово –развлекательные центры и.д.

5. Телевидение входит в тройку приоритетных форм досуга подростков. Эта группа продолжает доверять данному каналу передачи информации, предпочитая юмористические, познавательные и развлекательные программы. На телеэкранах они хотят видеть знаменитых и успешных людей политики, искусства и спорта.

6. Компьютерные игры прочно вошли в структуру досугового поведения, в них с интересом играют 65% городских подростков (ДДОО-2010). Компьютерная игра сегодня выступает неким материальным и в то же время символическим компонентом субкультурного явления. В современном мире в подростковой среде компьютерные игры выступают как артефакты, в которых заложены ценности и нормы, с их помощью индивиды взаимодействуют как виртуально (заочно), так и в реальности.

7. Обоснованы прогнозы в отношении динамики предпочтений в сфере досуга. Увлечения подростков новыми досуговыми практиками вытеснят на периферию традиционные формы досуга, которые в свою очередь модифицируются под влиянием доминирования информационных

технологий. Чтение печатной продукции, как вид деятельности, будет продолжать сужаться, подростки еще меньше станут пользоваться домашними и публичными библиотеками, будет развиваться индустрия аудио - книги. В связи с тем, что в стране проходит крупномасштабная пропаганда спорта, связанная с планируемыми крупными спортивными мероприятиями (Олимпиада в Сочи 2014, Чемпионат Мира по футболу 2018), спорт останется среди приоритетных видов активного подросткового досуга.

Теоретическая и практическая значимость исследования

Положения, содержащиеся в работе могут служить теоретико-информационной основой для социологических исследований такой особой социальной группы - как подростки и имеют значение в контексте программ воспитания молодежи, молодежной политики. Основные результаты исследования можно применить в учебном процессе, в преподавании учебных курсов «Социология молодежи», «Социология потребления», «Социология коммуникаций» и д.р., а так же в работе социальных организаций, занимающихся детством и молодежью, в деятельности детских учебных заведений и внешкольных организаций.

Отдельные выводы могут быть использованы в процессе решения маркетинговых задач.

Апробация результатов исследования.

По теме диссертационного исследования были опубликованы пять статей, из которых две в изданиях, рекомендованных ВАК Минобрнауки РФ. За период с 2009 по 2013 год автор принял участие в 3 всероссийских конференциях: «Наша социология 2009. Исследовательские практики и перспективы» (РГГУ, 2009г., 2011 г.), «Социальный институт воспитания в современной России: модернизация, динамика, стратегия развития» (Институт семьи и воспитания РАО, 2011 г.). На конференциях были представлены промежуточные результаты исследований, проводимых в

рамках данной работы. Тексты докладов, а также тезисы выступлений были опубликованы в научных сборниках по итогам конференций.

Структура работы. Диссертация состоит из введения, двух глав, каждая из которых включает по три параграфа, заключения, списка использованной литературы и приложения.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ.

Во **Введении** обосновывается актуальность и анализируется степень каждого основания темы, излагаются цель и задачи исследования, формулируются основные положения, выносимые на защиту, показывается научная и практическая значимость работы.

Первая глава **«Теоретико-методологические аспекты изучения досуга подростков»** посвящена анализу теоретических и методических подходов к изучению подросткового досуга.

В первом параграфе **«Досуг как объект социологического теоретизирования»** в историко-хронологическом представлении изложены позиции ученых относительно понятий «свободное время» и «досуг», выделены концепты зарубежных и отечественных социологов, которые сфокусированы на определениях содержательной, методологической и методической сторон социологического изучения досуга.

Уделяя внимание концептам досуга, автор, прежде всего, выделяет подходы Г.Спенсера, Э.Дюргейма, М.Вебера. Основную функцию свободного времени Г. Спенсер видел в деятельности, наполненной содержательным смыслом. Он придавал большое значение моральному содержанию досугового поведения, а также взаимодействию людей внутри различных сословий в моменты проведения традиционных досуговых мероприятий (балы, собрания, религиозные культы и т. д.) ¹

¹ См.: Спенсер Г. Опыты научные, политические и философские /Пер.с английского М.В.Козлов под ред. Я. А. Рубакина. - Минск., 1998.- Т. 3. <<http://hb.ru/FILOSOF/15>> (15 мая 2008)

Особенно важно для рассмотрения темы диссертации, что он стал выделять различные виды поведения людей в моменты коллективных досуговых занятий. Дюркгейм продолжил идеи Г. Спенсера о связи общественной морали и свободного времени. Ключевым понятием в своей теории изучения свободного времени человека он считал норму, выступающую регулятором поведения человека. Основную функцию досуга этот автор видел в физическом восстановлении энергии, потраченной на труд, и поэтому рассматривал его как не самостоятельный, а вспомогательный элемент.²

М. Вебер связывал досуг, в первую очередь, с рациональностью и социальным действием, «которое по предполагаемому действующими лицами смыслу соотносится с действием других людей и ориентируется на него».³ Нововведение М. Вебера заключается в изменении ракурса рассмотрения проблематики: он пытается оценить свободное время через призму традиций капиталистического общества с присущими ему рациональностью и концепцией - «время - деньги».

При обращении к проблеме досуга диссертанту ближе всего позиции о структуре досуга С.Паркера и идеи о цивилизации досуга Ж.Дюмазедье. Концепция, предложенная Ж. Дюмазедье, базируется на положении, согласно которому, именно массовый досуг является базисным компонентом современной цивилизации: самоценный характер досуга делает его в настоящее время независимым, самостоятельным фактором, определяющим в разной степени и форме развитие материальной и духовной жизни общества. Современный досуг, по мнению Ж. Дюмазедье, не является, как прежде «приложением» к труду, отдыхом от него и подготовкой к нему.

² См.: Дюркгейм Э. О разделении общественного труда //Западно - европейская социология 19 -начала 20 веков. - М.,1996. - С 301.

³ Вебер М. Основные социологические понятия. Избранные произведения; Пер.с нем ./Сост., общ. ред. и послесл. Ю. Н. Давыдова; Предисл. П. П. Гайденко. - М.:Прогресс,1990. - С 603.

Самоценный, самодостаточный характер досуга сделал его «независимой переменной». Автоматизация досуга, изменение жизненных ориентаций на досуг, особенно у молодёжи — свидетельство коренных изменений в образе жизни, наступление «цивилизации досуга»⁴

Р. Паркер рассматривает структуры досуга, через необходимые его составляющие: свобода выбора; гибкость личности в выборе и смене социальных ролей; спонтанность, которая осуществляется за счет самоопределения человека и индивид оказывается сам творцом своего досуга, и способен создать неожиданные ситуации и выборы. Основная цель досуговой деятельности по Паркеру - «...получение удовольствия в процессе выбора форм досуга, социальных ролей и результатов».⁵

Главные методологические подходы к анализу повседневного поведения почерпнуты автором в работах Р.А. Стеббинса, который разделяет досуг на «серьёзный» и «обычный». Под «серьёзным досугом» он понимает устойчивые занятия «любителя» (hobbyist) или участника общественной самодеятельности - «волонтёра» (volunteer). К отличительным качествам «серьёзного» досуга автор относит потребность продолжать это занятие, возможность прилагать усилия, чтобы сделать карьеру, переживать важные и ответственные моменты в жизни, достигать определённых результатов в избранном виде деятельности. Обычный досуг рассматривается, как относительно недолгое приятное поведение, требующее незначительного обучения или же вовсе не требующее никаких специальных навыков.⁶

Для рассмотрения трансформации досуга в эпоху постмодерна плодотворно обращение автора к игровой концепции культуры Й. Хейзинга. Игра, в концепции Хейзинга, — это культурно-историческая универсалия,

⁴ Дюмазедье Ж. На пути к цивилизации досуга // Вестник Московского Университета. Серия 12. Социально-политические исследования. - М., 1993. - №1

⁵ Parker R. Sociology of Leisure. - N-Y., 1976. - P.61.

⁶ См.: Стеббинс Р.А. Свободное время; к оптимальному стилю досуга (взгляд из Канады) // Социологические исследования. - М., 2000. - №7. - С.65-66.

некоторая свободная деятельность, которая осознается как «ненастоящая», несвязанная с обыденной жизнью, но, тем не менее, могущая полностью захватить играющего.

Что касается отечественных исследователей, то Л.И. Михайлова рассматривает досуг, как часть свободного времени, имеющую преимущественно рекреационный характер, подразумевающую исключительно отдых, развлечения, но при этом выделяет «другую» часть более «возвышенной» деятельности для совершенствования и развития личности. Сюда у взрослых людей относятся творчество, учеба и самообразование, не связанные с профессией, занятия в секциях, туризм.⁷

Э.В. Соколов структурировал досуг, выделив шесть основных его видов или уровней, находящихся в неразрывной взаимосвязи друг с другом: отдых, развлечение, просвещение, творчество, созерцание природы, праздник. По его мнению, все эти элементы взаимосвязаны друг с другом; одни подготавливают почву для других или же служат их естественным завершением. В случае выпадения из этой структуры каких-либо её компонентов, досуг человека становится неполноценным, ущербным.

А.В.Захаров считает, что развитие современного общества идет по пути сдвига ценностных ориентаций из сферы труда в сферу потребления досуга и развлечения, меняется и характер самих развлечений. Они приобретают публичный, массовый характер.⁸ Данное явление интерпретируется по-разному: одни считают его деградацией человека, другие же считают его неизбежным, или же используют его в профессиональных целях с выгодой (исследования по заказу СМИ, маркетинговые или шоу-бизнеса). Автор солидаризируется с позицией, что индустрия развлечений в современном мире с современными технологиями охватывает почти каждого человека (в

⁷ Михайлова Л.И. Культура свободного времени и личность //Социология культуры. - М., 2004. - С.301-302.

⁸ Захаров. А.В. Развлечение sub specia социологии//Социологические исследования. - М.,2008. - № 1. С. 106.

том числе и подростка) и создается впечатление, что вся культура современного мира - одно «развлечение». Постепенно досуговые практики начинают трансформироваться не просто в индивидуальные занятия, набор предпочтений и ценностей, а в особый культурный код, придающий смысловую окраску другим явлениям – для подростков это и образование, и развитие, и профориентация.

Во втором параграфе **«Досуг подростковых групп: обоснование подхода к социологическим исследованиям»** автор разграничивает понятие свободного времени и досуговых практик.

Как выявлено в первом параграфе, существуют разнообразные подходы к исследованию и трактовке понятия «досуг» и «свободное время». Автор считает, что нужны разграничения понятий «досуговые практики» и «свободное время» в отношении подростковых групп. Свободное время необходимо рассматривать, как часть внерабочего, для этого возраста – внеучебного – времени, направленного как на отдых и восстановление сил, так и на развитие личности.

Автор подробно останавливается на рассмотрении понятия *подросткового досуга*, который традиционно изучается, прежде всего, в педагогических исследованиях, полагая, что оно требует пересмотра в современных условиях. По С.А. Шмакову досуг детей подразделяется на ряд групп: *первая группа* связана с восстановлением сил ребенка.⁹ Сюда принято относить прогулки на свежем воздухе, спорт, вечера отдыха, забавы, развлечения, игры. Считается, что эта группа способствует развитию двигательной активности ребенка, укрепляет его здоровье, позволяет развить выносливость и ловкость. *Вторая группа* досуга связана с повышением эрудиции, приобщением к духовным ценностям: чтение, просмотр фильмов и телепередач, посещение выставок, музеев, путешествия, поездки и т.п. Эта

⁹ Цит.по.: Литвинова С.Н. Организация досуга детей и подростков// Методические разработки педагогов дополнительного образования / Сост. Буданова Г.П. – М., 2007. – С.6-7.

группа позволяет развивать познавательную активность, способствует освоению общечеловеческой культуры, исторических, литературных ценностей, формированию мировоззрения детей. *Третья группа* связана с развитием духовных сил и способностей, с активной творческой позицией. К этой группе причисляют научно-исследовательскую деятельность, художественно-театральную, техническую, спортивно - игровую, трудовую, прикладную деятельность. Традиционалисты полагают, что именно здесь дети самоопределяются как личности и самореализуются в творческой деятельности. В *четвертой группе* видов досуга реализуется потребность в общении детей. К ним отечественные педагоги относили вечера встреч, танцы, дискотеки, вечеринки, творческие объединения, клубы, кружки. Главное здесь - развитие коммуникативных умений, формирование у ребенка способности использовать различные способы межличностного взаимодействия, быть адаптивным к различным социальным ситуациям. *Пятая группа* предполагала и в свободное время целенаправленную творческую учебу детей в выездных лагерях, конкурсах, каникулярных объединениях для развития организаторских способностей, формирования умений самостоятельно организовывать как собственный досуг, так и увлекать сверстников содержательной деятельностью. Еще одной из форм жизнедеятельности детей является совокупность практик по отношению к досугу увлечения, интересов, хобби. Каждый элемент имеет свои формы, вариации и модели.

В современном обществе для подростков предпочтения в выборе досуга являются важнейшими характеристиками избираемого стиля жизни, выступают в качестве одного из главных средств формирования личностных качеств молодого человека. От того, как он проводит свое время, какие виды досугового поведения предпочитает, зависит в конечном итоге и качество, и степень эффективности его будущей производственно-трудовой или учебной деятельности.

Диссертант считает необходимым уточнить понятие «досуговая практика подростков» и его место в социологическом дискурсе социологии детства. Автор определяет *подростковый досуг как часть свободного от обучения и домашних обязанностей времени, которое подростки могут по собственному выбору потратить на разнообразную деятельность за пределами социальных институтов образования и семьи*. Этот процесс ориентации, выбора, непосредственного поведения в свободное время и есть досуговая практика. Данное уточнение актуально именно в социологии детства, которая рассматривает подростков как субъекты социальных взаимодействий, в том числе и в сфере досуга вне организованных образовательных воздействий и семейного времяпрепровождения.

Далее в работе проанализированы важнейшие социологические модели эмпирического исследования досуга. При *экзистенциальной* модели исследователь углубляется в изучение самореализации личности через досуг. При *гуманистической* концептуальной модели выясняется, насколько гармоничен досуг для личности, и ведет ли это к прогрессивному состоянию общества. При *количественной* модели высчитывается соотношение временных периодов труда и отдыха, при этом полагают, что чем больше времени для свободного досуга есть у людей, тем «прогрессивнее» данное общество. При *инструментальной* модели определяются доли людей, вовлеченных в то или иное досуговое поведение. При *институциональной* модели в фокусе исследования - посещение специализированных досуговых учреждений и мероприятий и удовлетворенность их работой. При *социальной* модели досуга выясняется степень вовлеченности тех или иных групп людей в различные организованные практики. В диссертационном исследовании автор использует социальную и инструментальную модели досуга.

В третьем параграфе «Особенности социологического изучения подростковой социальной группы» автор доказывает, что во многом изучение досуговых практик предопределяется современной спецификой развития и социализации подросткового возраста.

Подростковый возраст является одним из наиболее критических периодов онтогенеза и связан с кардинальными изменениями в сфере сознания, поведения и в процессе взаимодействия с другими людьми. В современной общественной науке нет единого подхода к определению границ этого периода. Дать точное определение подростковому возрасту сложно по ряду причин, одной из которых является то, что каждый человек переживает данный период по-своему, в зависимости от индивидуального, физического когнитивного и эмоционального созревания, а также от обстоятельств историко-социальной ситуации общества.

По международной классификации 1,2 млрд. человек в составе населения планеты- это люди в возрасте 10-19 лет, сюда входит и изучаемая группа. В России по состоянию на 2010 г. эта цифра составляла 6,610 млн. человек – это 4,6% от общего населения. Отмечается стабильность численности этой группы, к концу 2012 г. в России детей в возрасте от 10-14 лет насчитывалось 6,638 млн.¹⁰

В отличие от детей младшего возраста подростки, как правило, сильнее, здоровее и более эмоционально устойчивы, большинство из них уже успело пройти через начальный этап образования и воспитания. Современное качественное и соответствующие жизненным потребностям образование наделяет подростков обоих полов необходимым уровнем знаний и навыков, вселяет в них уверенность, что они смогут справиться с глобальными вызовами нашей эпохи.

10 - 12 лет по международной классификации считается ранним периодом взросления. Ранний подростковый возраст является в определенной степени отрезком жизни, в течение которого дети располагают безопасным и чётко очерченным пространством для самостоятельных практик, в которых они смогут освоиться с переживаемой ими

¹⁰ Официальная статистика. По данные Федеральной службы государственной статистики. Дата обращения: 17.01.2013.
[http://www.gks.ru/wps/wcm/connect/rosstat_main/rosstat/ru/statistics/population/demography/#]

трансформацией познавательных и эмоциональных способностей, половым и физическим созреванием. У мальчиков склонность к импульсивному поведению и некритическому мышлению сохраняется дольше, чем у девочек. Эти значимые различия в поведении требуют отдельного рассмотрения. Именно в данный период подростки обоих полов начинают отчетливее осознавать свою половую принадлежность и могут вносить изменение в своё поведение или внешний вид для того, чтобы соответствовать групповым нормам. Поздний подростковый возраст охватывает примерно рамки от 13 - 15 лет, происходят дальнейшие изменения психики, значительный шаг вперед делает аналитическое и рефлексивное мышление.

К другим особенностям возраста относится своеобразие среды его протекания: родительская семья и среда, как правило, не является приоритетным центром проведения досуга для старших подростков. Подавляющее большинство из них предпочитают проводить свободное время в компании сверстников. Мнение сверстников имеет огромную важность, особенно на раннем этапе, оно постепенно теряет значимость только в молодежном возрасте, когда подростки определяются со своей личностью и взглядами, и обретают большую уверенность в себе.

Что касается отечественной науки, то подростковый возраст - период онтогенетического развития считается с 10 до 14 лет у девочек и с 11 до 15 лет у мальчиков. Переходный возраст характеризуется началом функционирования половых желез и перестройкой в деятельности практически всех функциональных систем организма, что ведет к заметному напряжению регуляторных механизмов с предрасположенностью к различным нарушениям здоровья. Подростковый период сопровождается кратковременным бурным ростом тела в длину, определенными изменениями в обмене веществ, преобладанием в центральной нервной системе процессов возбуждения над процессами торможения.

Негативные проявления поведения подростков заключаются в вероятности причинения серьёзного и регулярного вреда, особенно

здоровью, вследствие чрезмерного потребления алкоголя, наркотических веществ, курения.

Автор придерживается мнения, что девиации этого возраста связаны, прежде всего, с желанием экспериментировать, примеряя на себя социальные роли взрослых, стремлением рисковать. Автором не рассматриваются девиантные формы как досуговые практики по причине того, что в подростковой среде курят и пьют исключительно в компании, удовлетворяя свою потребность в общении и протестную установку попробовать «запретный плод». В этом состоит отличие от взрослых, у которых такие формы как алкоголь и курение выступают неким способом развлечения или для снятия эмоционального напряжения, стресса. Подростки также апробируют свои силы и на рынке труда, и в творческой сфере, познают свой внутренний мир, и формируют свою мировоззренческую культуру, а кроме того, начинают принимать активное участие в преобразовании окружающей их жизни. Несмотря на указанные риски, подростковый возраст – это время возможностей и перспектив.

С возрастом у подростка меняется познаваемое пространство: от двора до микрорайона и некоторых объектов города и региона. Также у подростков появляются субъективно значимые места города, с которыми связаны какие-либо лично важные сферы жизни или общения, появляется устойчивое желание на проведение части своего времени в публичных местах.

Важным фактором влияния на процессы взросления подростков является особая урбанизированная среда, которая предоставляет подростку потенциально широкие возможности выбора круга общения, ценностей, стиля жизни, а, следовательно, и возможностей самореализации и самоутверждения. Автор полагает, что новые досуговые практики подростков в определенной степени являются реакцией на разнообразие современных средств для осуществления процесса коммуникации в городской жизни. Современные формы досуга отражают не только возрастные особенности подростков, но и их территориальную

дифференциацию, специфику социокультурной среды, уровень жизни. Скорость изменений городского пространства влияет на темпы преобразований структуры, качества, мобильности досуга молодого поколения, как одной из наиболее восприимчивых к трансформациям групп. Автор прослеживает такую зависимость на примере увлеченности компьютерными играми. Еще в 2009 г. одной из любимых форм досуга подростков-юношей были игры в различных интернет-клубах, кафе. По прошествии трех лет эти места не посещаются ими в связи с развитием домашнего Интернета и онлайн игр. Одновременно подростки активно осваивают территории торгово-развлекательных центров, точек питания с бесплатным Wi-Fi.

Во второй главе «Досуг подростков в современном российском обществе: традиционные и новые практики» автор рассматривает содержание и инфраструктуру подросткового досуга и определяет место в его структуре новых форм, таких как Интернет - практики, компьютерные игры.

В первом параграфе подробно проанализированы досуговые предпочтения современных городских подростков и их эволюция.

Автор выявляет основные тенденции в развитии досуга городских подростков. Среди форм досуга молодежи Москвы первое место занимают практики с использованием Интернет-технологий (79%), а в других регионах данный вид досуга «ниже» при ранжировании, чем прослушивания музыки (60%) и практически равен просмотру телевизионных передач (50%). (ДДОО-2010)

Стабильное место в структуре досуга занимают традиционные досуговые практики взаимодействия (для их обозначения автор предлагает термин «интеракционные») - проведение времени с друзьями, встречи-свидания с ровесниками другого пола, общение в кружке, секции, клубе, а так же общение по телефону. Апробация новых для подростков ролевых моделей проходит с помощью активных форм досуга: традиционных -

спорта, детских компаний, организаций; и современных - городских квестов, флешмобов, походов в торгово – развлекательные центры и.д. Что касается чтения книг (не учебников), то здесь наблюдается четкое снижение доли читающих: в 1998 г. - 49,1%, а к 2012 г. - 34,1%. Активные виды деятельности занимают также немалое место в жизни современного подростка: любят спорт 45%, бывают на природе 33%. Общественная деятельность практически не интересует подростков: участвуют в демонстрациях и митингах всего 4%. Традиционным формам досуга, таким как поход в музей, театр, на выставку и др. уделяется значительно меньше времени, нежели простому времяпровождению с друзьями. (ИП-2012)

Основным каналом получения информации остается телевидение для 76% городских юных жителей, но Интернет успешно стремится «догнать» его (74%). Молодые люди предпочитают юмористические, познавательные и развлекательные программы, на телеэкране хотят видеть знаменитых и успешных людей политики, искусства и спорта. Наибольший интерес у группы старших подростков вызывают несколько телеведущих: Анфиса Чехова, Тина Канделаки, Андрей Малахов. (ДСМ – 2012).

Автор полагает, что ряд традиционных видов досуговой деятельности заменяются инновационными лишь по форме, при этом в них устойчиво реализуются главные содержательные компоненты этого возрастного периода: потребность в общении со сверстниками и освоение новых ролей. К новым интеракционным формам относятся общение молодежи посредством социальных сетей, СКАЙПа, ICQ, форумов, электронной почты и так называемых ЖЖ - живых журналов. По мнению автора, нельзя считать, что Интернет сегодня противостоит живому взаимодействию, он дополняет его, переносит его в новую виртуальную плоскость. Подростки, которые проводят достаточное количество времени в Интернет пространстве (общаясь в социальных сетях, занимаясь Интернет-сёрфингом и т. д.) более адаптированы к условиям современных реалий по отношению к окружающим, куда проще, чем подростки, незнакомые с Интернетом,

заводят новые контакты. Но, все же, большая часть контактов подростков, которые общаются в социальных сетях, носят виртуальный характер, потому что, обладая кругом знакомых 150 человек или более в социальных сетях, реально он общается с 5-10 знакомыми.

В работе выявлены различия в досуговых практиках мальчиков и девочек, а также младших и старших подростков. Так, мальчики больше предпочитают смотреть телевизор и играть в компьютерные игры, заниматься спортом, слушать радио. Девочки чаще, чем мальчики предпочитают проводить время с друзьями, обмениваться информацией по компьютерной сети (общаться в социальных сетях, форумах), слушать музыку, читать книги, контактировать по телефону, именно они ходят в организованные кружки, секции. Младшие дети (10-11 лет) предпочитают смотреть телевизор (60,2%) , играть в компьютерные игры (51,0 %), слушать радио, общаться по телефону (36,2%), читать книги (36,2%) (ИП-2012) . Старшая группа подростков (12-14) стремится активно обмениваться информацией по компьютерной сети (51,1%) , слушают музыку (а не радио), проводят время с друзьями в компаниях (65,8%) , а также именно в этом возрасте возникает устойчивая форма досуга: встречи-свидания с девушкой (юношей). (ИП-2012) Но основной вывод из сравнения: новыми видами досуга охвачена вся группа юных жителей мегаполисов.

Во втором параграфе **«Инфраструктура подросткового досуга в современной России»** описывается совокупность материально - вещественных элементов, создающих общие условия для организации досуга подростков в городской среде. Основываясь на позициях П.Сорокина о структуре социокультурных явлений и особой значимости проводников-артефактов в социокультурных явлениях, автор обосновывает понятие **«артефактов досуговых практик»**.

К традиционным субкультурным артефактам подросткового досуга отнесены: подростковые журналы, книги, спортивный инвентарь (скейтбординг, сноубординг, роликовые коньки), предметы для коллекционирования. К новым

субкультурным артефактам отнесены компьютерные игры, карманные приставка (PSP и д.р. гаджеты), смартфоны, MP3 плееры, скиллтон, партворки, комиксы и т.д. При производстве и продаже этих предметов рынок четко ориентируется на потребительские практики подростков: групповые ориентации, стремление к новшествам и риску.

Совокупность артефактов дополняют городские досуговые учреждения общего назначения и учреждения, ориентированные на образование, воспитание, социализацию детей. Объекты подросткового досуга расположены более локально, скорее это районы, где проживают дети. В этом просматривается отличие от молодежи, которая при выборе мест свободного времяпрепровождения тяготеет к центрам городов.

Таблица №1.

Инфраструктура досуга подростков.

	Досуговые учреждения общего назначения.	Учреждения ориентированные на образование, воспитание, социализацию детей	Артефакты досуга
Традиционные	Театры	Детские музеи	Книги
	Кафе	Детские кинотеатры	Подростковые журналы
	Кинотеатры	Детские художественные, спортивные школы	Спортивный инвентарь
	Концертные и выставочные залы	Детские летние лагеря	Предметы для коллекционирования
	Стадионы	Театры юного зрителя	
	Спорт клубы, спортивные секции	Детские библиотеки	
	Аквапарки	Детские общественные организации	MP3 плеер
Новые	Рестораны быстрого питания	Детские развлекательные клубы	Компьютерные игры
	Ночные клубы , дискотеки	Детско-юношеские центры	Смартфон
	Торгово-развлекательные центры	Интернет кафе.	Игровая приставка (PSP и д.р. гаджеты)
	Фитнесс-центры	Электронные библиотеки	Скиллтон
			Партворки
			Комиксы

Проанализировав данные Федеральной службы государственной статистики, которые свидетельствуют об изменениях в количестве учреждений сферы отдыха и развлечений для детей, автор приходит к выводу, что в современной России имеется развитая инфраструктура для детей, однако скорее по традиционным его видам. Подростки же проводят свой выбор в досуговой сфере по вектору новых практик, их рассмотрению посвящены в основном последующие параграфы.

В заключительном параграфе **«Компьютерная игра как новая практика подросткового досуга»** автор доказывает, что компьютерные игры прочно вошли в структуру досуга подростков. Компьютерная игра сегодня выступает неким материальным и в то же время символическим компонентом социокультурной жизни, в ней заложены ценности и нормы, с помощью которых индивиды взаимодействуют, как «виртуально», так и в реальности. Если рассматривать компьютерную игру с позиции физической формы носителей, то она выступает одновременно как несколько проводников информации: звуковым, световым, цветовым и предметным. В диссертации проводится критический и конструктивный анализ игр как артефактов: выявляются их виды, формы.

В традиционной теории игрового поведения компьютерные игры не выделяются в качестве самостоятельного явления, так как этот феномен не имеет большой истории. Автор утверждает, что большинство моментов, например, выделяемых Йоханом Хейзингом, и описывающих игру в целом, характерны и для компьютерной игры. Так, компьютерная игра также является деятельностью свободной, к которой человек обращается по собственному желанию, она происходит при условии наличия интереса, если этого условия нет, то человек может просто прекратить игру. Компьютерная игра, так же как и обычная, не является самостоятельной реальностью, играющий осознает нереальность происходящего (пока речь идет о

сохранности психического здоровья). Игра ограничивается местом, пространством и временем. В этом моменте компьютерная игра несколько отличается от традиционной, т.к. широкие визуальные возможности игры делают ее пространство продуктом умственной деятельности не игрока, а разработчика, который придумывает правила игры. По наблюдениям педагогов и родителей это вызывает серьезные проблемы, связанные с социализацией детей, их воспитанием и образованием.

Опираясь на исследования В.С. Собкина и Ю.М. Евстигнеевой¹¹, автор разъясняет своеобразие мотивации обращения подростков к компьютерным играм. Компьютерная игра является в данном случае своеобразным механизмом, воспроизводящим для подростка новые переживания, при этом при игре позитивные эмоции детей доминируют над негативными. Обращает на себя внимание тот факт, что мальчики гораздо более аффектно относятся к игровой ситуации, чем девочки, чаще испытывают как позитивные, так и негативные эмоции. В процессе взросления у мальчиков - школьников происходит заметное падение интенсивности переживаний в ходе игры, как по позитивным, так и по негативным эмоциональным уровням. К старшему подростковому возрасту подростку нужны уже другие «игры» и «роли».

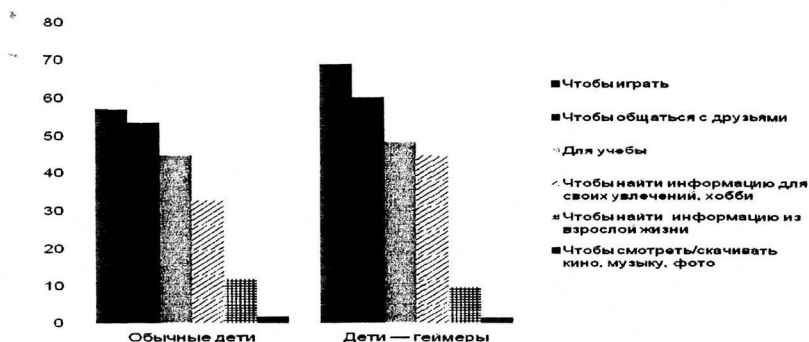
Автор предпринял попытку составить социальный портрет подростка – геймера. Выявлено, что самая большая в процентном выражении группа подростков, играющих в компьютерные игры, это мальчики в возрасте 12-13 лет. (ДООО-2010). Пик интереса приходится на 12 лет – до 3/4 детей увлечены играми на компьютерах, приставках и пр. К 15 годам эта увлеченность сохраняется у 56% детей.

¹¹ Собкин В.С., Евстигнеева Ю.М. Подросток: виртуальность и социальная реальность/По материалам исследования. //Труды по социологии образования. Т.VI. - М.: Центр социологии образования РАО, 2001.

Геймеры вообще более активно пользуются Интернетом: будь то поиск интересующей их информации, игры или учеба. Они также больше общаются со своими сверстниками посредством социальных сетей.

Диаграмма №1.

Сравнение использования Интернета «обычными детьми» и детьми - геймерами
(в %) (ДОО-2010)



Человек, ориентирующийся с детства в компьютере, чувствует себя более уверенно, получив необходимые навыки для обучения, профессионального роста, повседневной жизни в мире современных технологий. В некоторых играх возможно проигрывать трудные жизненные ситуации, как, например, в играх серии «СИМС». Автор настаивает на том, что негативное воздействие на социализацию подростка могут оказать не сами игры, а лишь возникающая у некоторой группы детей игровая зависимость. По утверждению психологов, в большей степени компьютерными аддиктами становятся дети и подростки, имеющие нестабильные и конфликтные семейные или школьные отношения, не сформировавшие серьезных увлечений, т.е. большинство игроков, имеющих игровую зависимость - это люди, плохо адаптирующиеся в социуме. Именно они находят в виртуальном мире отдушину и считают свое пребывание в

сети или успехи в компьютерной игре достаточными для самоутверждения и для улучшения психического состояния.

По результатам локального наблюдения, проведённого автором, где объектом исследования выступили дети - геймеры до 15 лет, были получены следующие выводы: степень вовлеченности подростков в игровой процесс зависит от профессиональности игрока (тот, кто плохо играет в ту или иную игру, в очень скором времени ее забросит или возможно перейдет на другой жанр игр). Абсолютное большинство научных исследований на эту тему выделяют, прежде всего, психологическую составляющую компьютерной зависимости, а именно следующие изменения психики человека: беспричинное возбуждение или вялость, частые и резкие перепады настроения от безучастно - подавленного до эйфорически - приподнятого, значительное эмоциональное отчуждение; ухудшение памяти, внимания; приступы депрессии, страха, тревоги.

Автор выделил социальные индикаторы, определяющие начало компьютерной зависимости: нарастающая оппозиционность к родителям, старым друзьям как болезненная и неадекватная реакция на критику, замечания, советы; снижение успеваемости, систематические прогулы занятий; ограничение общения с ранее значимыми людьми: родственниками, друзьями, любимым человеком, значительное изменение круга общения, ограниченные контакты, телефонные звонки, встречи только по вопросам продолжения игр; уход от участия в делах, которые ранее были интересны, отказ от хобби, любимого дела; появляющиеся изворотливость, лживость как реакция на запреты игр; нарушение норм внешнего вида: неопрятность, неряшливость.

Указанные деформации поведения в подростковом возрасте могут привести молодых людей на следующем этапе адаптации к их социальной эксклюзии, ограничениям в выборе профессионального пути, трудностям формирования семьи и поддержания родственных отношений.

В заключении подведены основные итоги диссертационного исследования и обозначены пути дальнейшей работы в рамках изучаемой темы. Обоснованы прогнозы в отношении динамики предпочтений досуга. У детей становится все меньше свободного времени, которым они могут распоряжаться по своему усмотрению, ввиду того, что взрослые считают - современный ребёнок должен как можно скорее приспособиться к реалиям современного мира, а значит, все больше учиться. Но одновременно, в связи с развитием идеи о правах детей, подросткам в ближайшем будущем будет предоставлена большая свобода выбора деятельности, носящей как развлекательный характер, так и связанной с возможной будущей специальностью. Профессии, связанные с IT сегментом (системный администратор, модератор форумов, компьютерный «художник», умеющий обращаться с пакетом программ, способных работать с 3D анимацией, разработчик компьютерных игр и т.д.), в ближайшем будущем будут наиболее востребованы и актуальны, и предполагается, что семья будет поощрять досуговые практики подростков по приобретению таких навыков. Увлечения подростков новыми формами досуга вытеснят на периферию традиционные практики свободного времени, которые в свою очередь модифицируются под влиянием доминирования информационных технологий. В попытке конкурировать с новыми артефактами досуга (цифровыми), будет происходить развитие рынка аналоговых артефактов, ориентированных на детей и подростков, и эта аудитория постепенно превратится в ведущую, целевую для индустрии досуга. Чтение печатной продукции, как вид деятельности, будет привлекать меньшее число детей, а подростки еще меньше станут пользоваться домашними и публичными библиотеками, будет развиваться индустрия аудио-книг. Спорт останется среди приоритетных видов активного подросткового досуга в связи с крупномасштабной пропагандой спорта, по мере приближения крупных спортивных мероприятий (Олимпиады в Сочи в 2014 г., Чемпионата Мира по футболу в 2018 г.). Особое ожидание будет связано с открытием доступных

спортивных секций, клубов на бюджетной основе для того, чтобы получить не только хорошее качественное образование, но и хорошую физическую форму.

Статьи в изданиях списка, рекомендованного ВАК Минобрнауки России:

1. Павлов С.В. Телесмотрение в структуре досуга подростков и юношества современной России: социологический анализ // Вестник Российского государственного гуманитарного университета. - М.: РГГУ, 2013. - № 2: Серия «Социология». - С.175 – 184.

2. Павлов С.В. На фоне Пушкина воспитанное детство: педагогика визуального в учебнике и на картине: Сб. науч. трудов и материалов (рецензия). // Социологические исследования. – М., 2012. - №11. - С.156-157.

Статьи в других научных изданиях:

3. Павлов С.В. Специфическая игровая компьютерная зависимость детей дошкольного возраста // Наша социология: Исследовательские практики и перспективы: Сб. статей / РГГУ. Социологический факультет. Центр социологических исследований. - М.: РГГУ, 2009. - С.307-310.

4. Павлов С.В. Компьютерные игры в жизни современных городских подростков: социологический анализ // Наша социология: Исследовательские практики и перспективы: Сб. статей / РГГУ. Социологический факультет. Центр социологических исследований. - М.: РГГУ, 2011. - С.296-301.

5. Павлов С.В. Компьютерные игры подростков: возможности и риски их использование в воспитании, образовании, социализации // Социальный институт воспитания в современной России: модернизация, динамика и стратегия развития: Сб. материалов Международной научно -практической конференции 2011г. - М.: Институт семьи и воспитания РАО, 2012. - Т.2.- С.212-216.