

Научная статья / Original research article
УДК 316.3
DOI:10.31660/1993-1824-2025-4-86-101
EDN: KWOXKH



Интернет как досуговая сфера молодежи

Л. В. Ребышева*, С. В. Толмачева, К. А. Ковалев

Тюменский индустриальный университет, Тюмень, Российская Федерация

*rebyshevalv@tyuiu.ru

Аннотация. Преобразования в жизни общества привели к изменениям социокультурной ситуации в сфере досуга. Наиболее восприимчивой к этим инновациям оказалась молодежь как особая социальная группа. Сегодня досуговая деятельность представлена множеством форм, помогающих реализовать духовные, социокультурные, моральные и другие потребности молодых людей. Последние посредством досуга не только раскрывают свой потенциал, но и развивают способности. Таким образом молодые люди самореализуются, оставаясь при этом свободными от профессиональных и семейно-бытовых обязанностей. Так, досуговую деятельность можно считать неотъемлемой частью жизни молодого поколения. За последнее десятилетие особое влияние на изменения в досуговой деятельности молодежи оказывает применение информационных технологий, кардинально меняющих привычные формы общения. В этой связи вопрос об использовании Интернета как сферы досуга обретает существенное значение и актуальность. Современные цифровые практики трансформируют досуговую сферу молодежи, и не всегда однозначно. Интернет выступает одним из факторов нового информационного общества и предоставляет возможность понять, чем живет молодежь, каковы ее ценности, взгляды и интересы. Перемены, происходящие в настоящее время в среде молодежи, требуют новых решений в вопросах интеграции молодого поколения в информационное общество.

Ключевые слова: досуг, культура, молодежь, интернет, досуговая сфера

Для цитирования: Ребышева, Л. В. Интернет, как досуговая сфера молодежи / Л. В. Ребышева, С. В. Толмачева, К. А. Ковалев. – DOI 10.31660/1993-1824-2025-4-86-101 // Известия высших учебных заведений. Социология. Экономика. Политика. – 2025. – № 4. – С. 86–101. – EDN: KWOXKH

The internet as a means of youth leisure sphere

Lidiya V. Rebysheva, Svetlana V. Tolmacheva, Konstantin A. Kovalev

Industrial University of Tyumen, Russian Federation

*rebyshevalv@tyuiu.ru

Abstract. Transformations occurring within society resulted in changes in sociocultural landscape of leisure sphere. As a unique social group, youth are especially open to these innovations. Contemporary leisure activities offer a wide range of types to satisfy young people's spiritual, sociocultural, moral, and other needs. Through these activities, many young people achieve their potential and develop abilities.

This way youth find self-fulfilment. At this time, they remain free of professional and domestic responsibilities. Thus, leisure has become an essential aspect of young people's lives. Over the past decade, information technologies have had a special influence on youth leisure, fundamentally altering usual communication patterns. Consequently, the internet's role as a leisure sphere is highly significant and relevant. Modern digital practices are reshaping how youth engage with leisure, and not always unequivocally. The internet serves as a key element of the new information society. It offers insights into youth's lives, their values, perspectives, and interests. Therefore, current changes in youth's lives necessitate new approaches to integrating this generation into the information society.

Keywords: leisure, culture, youth, Internet, leisure sphere

For citation: Rebysheva, L. V., Tolmacheva, S. V., & Kovalev, K. A. (2025). The internet as a means of youth leisure sphere. *Proceedings of Higher Educational Institutions. Sociology. Economics. Politics*, (4), pp. 86-101. (In Russian). DOI : 10.31660/1993-1824-2025-4-86-101

Введение

Развитие современного общества характеризуется новыми качественными требованиями, к которым прежде всего относится использование информационных технологий. Роль Интернета в современной жизни очевидна, так как «...большой объем информации, быстродействующие жизненные процессы и растущий спрос на общие знания заставляют людей постоянно искать надежные и исчерпывающие источники информации, которые представлены именно Интернетом» [1].

Активное внедрение информационных технологий в жизнь современного общества меняет его очень быстро, и особенно это ощущает молодежь. По данным статистики, на начало 2025 года численность населения страны «составила 144 млн человек, в том числе, в городах проживало — 75,7 % населения, а в сельской местности — 24,3 %. При этом количество интернет-пользователей в России на этот период составило 133 млн человек, то есть 92,2 % населения страны имеют доступ к Интернету» [2]. Как отмечает Н. Н. Чалдышкина, «...происходящие в современном обществе изменения во всех его сферах требуют новых подходов к интеграции молодого поколения, так как молодежь относится к особой социальной группе и составляет более 30 % населения страны» [3]. Таким образом, сегодня вовлеченность населения в цифровую среду очевидна, а Интернет становится неотъемлемой частью жизненного пространства. Основная аудитория, или пользователи Интернета — молодежь, все активнее осваивающая возможности всемирной паутины.

Однако для гармоничного развития личности необходимо развивать все сферы жизнедеятельности молодого человека. Именно в молодом возрасте формируется самосознание, то есть целостное представление о себе, складывается самооценка внешности, умственные, моральные, волевые качества, происходит осознание достоинств и недостатков, которые предполагают направления для самосовершенствования. Можно сказать, в этом периоде жизни начинает вырабатываться своя жизненная философия, предполагающая получения знаний, опыта и способствующая становлению мировоз-

зрения человека. Многие молодые люди, осмысливая все окружающее, самоутверждаются. Досуг (личное время) можно считать важнейшей и неотъемлемой частью жизни молодежи. Оно должно использоваться с максимальной пользой и определять полноценную жизнь индивида, а следовательно, соответствовать его уровню культуры. В жизнедеятельности молодых людей досуговая сфера считается одной из приоритетных, так как существенно влияет на процесс социализации молодежи.

Досуг является элементом свободного времени и выступает в качестве структурного содержания, наполненного деятельностью, помогающей преодолевать стресс и усталость, а также развивать интеллектуальные и физические способности. Современная молодежь многогранна и разнообразна. У каждого ее представителя есть любимые увлечения и хобби, почти никто не сидит на месте, а это значит, что современные молодые люди очень активны и постоянно пытаются проявлять себя в различных сферах.

При этом досуг остается относительно самостоятельной сферой жизнедеятельности молодежи, а вопрос о выделении Интернета как сферы досуга актуален и имеет большое значение.

Таким образом, досуг для молодежи — неотъемлемая часть жизни и от того, насколько эффективно он будет реализовываться, зависит успешность социализации молодого поколения, выбор направления образования и престижность профессии, образ жизни, а значит, формирование культурных и духовных ценностей.

Материалы и методы

Информационные технологии не просто активно меняют жизнь современного общества, а становятся неотделимой его частью, особенно молодежи. Сферы использования интернет-технологий весьма разнообразны. Молодые люди посвящают реальной жизни все меньше времени, предпочитая ей Интернет.

В законодательстве Российской Федерации молодежь определяется как «социально-демографическая группа, выделяемая на основе возрастных особенностей, социального положения и характеризующаяся специфическими интересами и ценностями. Эта группа включает лиц в возрасте от 14 до 30 лет, а в некоторых случаях, определенных нормативными правовыми актами Российской Федерации и субъектов Российской Федерации, — до 35 и более лет, имеющих постоянное место жительства в Российской Федерации или проживающих за рубежом (граждане Российской Федерации и соотечественники)» [4].

Определение «молодежь» впервые ввел В. Т. Лисовский: «...поколение людей, проходящих стадию социализации, усваивающих, а в более зрелом возрасте уже усвоивших, образовательные, профессиональные, культурные и другие социальные функции» [5].

По мнению Ш. Ф. Фарахутдинова, «молодежь является крупной социально-демографической группой и имеет ряд особенностей. С одной стороны, для молодых людей характерен высокий уровень мобильности, интеллектуальной активности и хо-

рошее здоровье, что выгодно отличает их от остальных членов социума. С другой, новое поколение сталкивается с множеством сложностей: преодолевает препятствия, связанные с социализацией, интеграцией в экономическое, политическое и социокультурное пространство. Именно в этом возрасте человеку приходится создавать семью, решать материальные и жилищные проблемы, получать образование, приспосабливаться к реалиям самостоятельной жизни» [6]. Таким образом, к основным потребностям молодежной возрастной группы относится не только общение, образование и выбор профессии, создание семьи, участие в социально-значимых событиях, возможность самостоятельного решения создавшихся проблем, но и эмоциональная разрядка и отдых. Организация досуга молодежи является существенным звеном в воспитании, так как именно здесь формируются духовно-нравственные, интеллектуальные направления развития личности и здорового образа жизни, которые формируют внутренний мир молодого человека. Изучение досуга молодежи крайне многосторонне и «включает в себя исследование различных явлений и процессов в молодежной жизни, а конкретно — образа жизни, профессионального становления, воспитания молодежи, ценностных ориентаций, процессов социализации и т. п.» [7].

Еще Аристотель уделял внимание понятию «досуг» и определял его как «...неотъемлемую составную часть жизни человека, связанную с потреблением благ, ощущением удовлетворенности, счастья, блаженства» [8]. Как отмечают многие исследователи, в социологии понятие «досуг» имеет «размытый, неопределенный» характер. Здесь очень важно понимать, что понятие «досуга» не тождественно понятию «свободное время».

Далее досуг как «...совокупность занятий, которым личность может предаваться по доброй воле, чтобы отдыхать, развлекаться, развивать свою информированность или образование, ...будучи свободным, от выполнения профессиональных, семейных и гражданских обязанностей» рассматривает один из основателей изучения молодежного досуга Ж. Дюмазедье [9]. Автором устанавливаются основные функции досуга: развлекательная, релаксирующая, информационная и образовательная. Экономическую функцию Ж. Дюмазедье выделяет как отдельную в связи с тем, что большую часть свободного времени молодые люди тратят на покупки.

В «Словаре русского языка» С. И. Ожегова досуг определяется «как свободное от работы время» [10]. Таким образом, «молодежный досуг» можно считать ключевым элементом деятельности человека. Именно молодежи свойственна активная досуговая деятельность.

При анализе понятия «досуг молодежи» необходимо учитывать, как отмечает С. В. Тетерский, «...с одной стороны, содержание самого понятия, а с другой, — рассматривать основные предпочтения молодого поколения по проведению досуга» [11]. Являясь неотъемлемой частью жизни молодых людей, досуг подразумевает свободный выбор досуговых занятий, связанных с самореализацией и саморазвитием, что определяет его социальную роль.

Существующие критерии уровней досуга позволяют прежде всего определить отношение субъекта этой деятельности к ее процессу.

В своих исследованиях А. И. Деда в структуре досуга выделяет следующие уровни:

1. Отдых (активный и пассивный). Активный — восстановление сил индивида, превышающее их начальный уровень до отдыха (спорт, туризм, путешествия, спортивные игры и прочее). Пассивный — нахождение человека в состоянии покоя, который способствует снятию усталости и восстановлению жизненных сил (чтение, просмотр фильмов, прослушивание музыки, нахождение в сети Интернет).

2. Развлечения (деятельность, позволяющая индивидам расслабиться, отвлечься от рутины и проблем, эмоционально разрядиться).

3. Познавательная деятельность (чтение серьезной литературы, посещение культурно-просветительских учреждений).

4. Творчество — самый серьезный способ проведения досуга. Его цель — не потребление, а созидание [12].

Е. В. Панфилова под досугом понимает «...пространство свободной деятельности человека как самоцели, деятельности, не навязанной извне, не являющейся необходимостью» [13]. Таким образом, современная сфера молодежного досуга отличается свободой от профессиональных и семейных обязанностей, для нее характерна свобода личности, которая может выбирать формы, время, место проведения досуга. Также сфере молодежного досуга присущи свои особенности, которые отличают ее от других возрастных групп своими специфическими, духовными и физическими потребностями. Н. В. Григорьева характеризует особенности досуга молодежи так: «...повышенная, эмоциональная и физическая подвижность, быстрая смена настроений, зрительная и интеллектуальная восприимчивость. Молодежь привлекает все новое, неизвестное, что предполагает поисковую активность» [14].

Организация досуговой деятельности молодежи должна быть направлена в первую очередь на формирование культуры, что относится к важнейшей задаче современного общества. Как утверждает Е. К. Будкина, «...культура досуга — это отражение внутренней культуры человека, проявление личностных свойств, позволяющих содержательно и с пользой проводить свободное время, это система форм поведения, способствующих самореализации внутренних творческих потенций личности в свободное время, готовность к участию в социально-значимых видах досуговой деятельности» [15]. Культура досуга формируется из круга духовных потребностей и интересов молодых людей, которые могут быть индивидуальными или соответствовать определенной социальной группе, чтобы провести свободное время с максимальной пользой. Таким образом, способ проведения свободного времени можно считать своеобразным индикатором культуры молодежи. Отличительной чертой ее культурного досуга является его эмоциональная окрашенность, которая предполагает возможность ин-

дивида заниматься любимым делом, встречаться с людьми по интересам, то есть быть участником значимых событий. Необходимо отметить, что создание условий для организации культурного досуга выступает важным направлением государственной молодежной политики. Здесь будет уместно сказать, что к досугу следует относиться как к средству воспитания и самовоспитания человека, формирования всесторонне, гармонично развитой личности. Поэтому говоря о культуре досуга, необходимо комбинировать ее сочетание с воспитанием при выборе форм и занятий, которые помогут сформировать жизненную задачу молодого человека для нашего общества.

Досуговая деятельность определяется интересами и потребностями молодежи, которые могут меняться в зависимости от этапа социализации, когда происходит переход от простых форм деятельности к сложным. С изменениями социального положения изменяется уровень культуры, что влияет на структуру свободного времени, степень духовной активности.

Здесь необходимо обратить внимание на выбор молодыми людьми формы досуга, который делается с учетом объективных и субъективных факторов, таких как потребности молодых людей и возможности (материальные и финансовые). Кроме того, выбор формы может быть ограничен в связи с отсутствием желаемого варианта. В этом случае молодые люди проводят досуг в компании сверстников.

Необходимо отметить такую важную особенность досуга, как общение. По словам В. А. Кавера, «...досуговое общение молодежи позволяет удовлетворить потребность молодых людей в эмоциональном контакте и сопереживании, потребность в информации, а также потребность в объединении усилий для совместных действий. Это ...устойчивое и продолжительное личностное взаимодействие возможно ...между людьми схожими ценностными ориентациями» [16]. Сегодня Интернет значительно влияет на расширение пространства для социализации. Помимо первичных групп в общении (семья, группа друзей), молодые люди ищут общения с людьми различного социально-психологического склада. Здесь не наблюдается разделений по гендерному признаку, так как многие досуговые занятия пользуются одинаковым спросом. Примечательной особенностью досуговой деятельности молодежи можно назвать «...ярко выраженное стремление к психологическому комфорту в общении, стремлению приобрести определенные навыки общения с людьми различного социально-психологического склада» [17].

Виды досуговой деятельности молодежи достаточно разнообразны не только по содержанию и типологическим свойствам, но и по формам организации и проведения. В большинстве своем молодые люди проводят досуг согласно своим привычкам, которые определяют их отношение к свободному времени. Например, в настоящее время активно развивается форма досуга, ориентированная на здоровый образ жизни. Различные спортивные занятия и фитнес приобретают все большую популярность, способствуя приобретению уверенности в себе и достижению определенных результатов.

К особенностям современного молодежного досуга можно отнести фактор престижности, когда молодые люди занимаются «престижными видами деятельности, к которым относится и досуговая» [16], что позволит достигнуть определенного социального статуса. Здесь необходимо отметить экстравагантные виды досуговой деятельности, связанные с путешествиями, проведением тематических мероприятий, праздников. Таким образом, в свободное время молодые люди получают сильные эмоции и «острые» ощущения. Однако, по наблюдению А. А. Сукало, «... представление о престижности у всех разное, а причины связаны с антисоциальным поведением молодежи (наркотики, алкоголизм и т. д.)» [18]. Особая разновидность молодежного досуга — антиобщественные виды досуговой деятельности и запрещенные законом.

Важно отметить у современной молодежи ярко выраженное стремление к творческой реализации. В данном случае, досуговую деятельность следует рассматривать с точки зрения творческого подхода, когда молодые люди могут реализовать свой креативный потенциал. Создание креативной среды в досуговой сфере способствует реализации различных творческих проектов и помогает находить свое место в обществе.

Новым веянием в досуговой деятельности молодежи можно назвать посвящение своего досуга общественно-полезным занятиям, которые увлекают молодых людей интересными перспективами и возможностями саморазвития. Эта форма досуга «не похожа на "случайный" или "несерьезный" досуг, предлагающий обычно намного меньше вариантов, более простой по построению и редко предполагающий совершенство выполнения» [7]. Таким видом досуга является волонтерская деятельность, которая предполагает реализацию карьеры вне работы, приобретение специальных навыков, знаний и обучения.

За последнее время произошли значительные перемены в сфере организации молодежного досуга. В частности, появились новые инновационные формы досуговой деятельности, которые обеспечиваются за счет повсеместного использования информационных технологий и Интернета и круто меняют жизнь молодых людей за счет определенных трансформаций, то есть изменений в поведении, межличностных отношениях и формировании системы ценностей.

Как утверждает Н. Н. Ярошенко, «...именно Интернету принадлежит весомое место в изучении культурного пространства социума, в рамках которого осуществляется молодежный досуг. Поэтому, основным информационным инструментом человека в его социальной, профессиональной и культурной деятельности выступает компьютер» [19]. С помощью Интернета и технических достижений раскрываются огромные возможности в сфере досуговой деятельности, в том числе и молодежной. Виртуальные формы досуга сегодня практически стали частью жизни современного общества, предлагая возможности, которых не было до Интернета.

Интернет-технологии предоставляют различные технические возможности для общения молодежи. В Интернете сравнительно легко найти людей, не только схожих

по интересам и возможностям, но и бывших одноклассников, знакомых, с которыми когда-то индивид общался. Причем начать общение в Сети проще, чем при личной встрече. В Интернете можно без труда создать сообщество по интересам или присоединиться к подобному. Интернет порождает особое культурное киберпространство для пользователей. Кроме того, в социальной системе Интернета формируется своя культура, в которой можно выделить присущие ей элементы: язык, нормы и традиции.

В сфере досуга Интернет можно рассматривать как представляющую обширную «виртуальную» библиотеку «искусственную интеллектуальную систему», в которой по запросу можно получить различную информацию, тексты огромного числа произведений. При этом самым главным является отсутствие различных внешних ограничений для ее получения. В Интернете можно найти практически любой фильм, посмотреть его и обсудить с друзьями по интересам. С появлением формата MP3 на просторах Интернета доступно для прослушивания и скачивания любое музыкальное произведение. Продвижение новых фильмов и музыки в Интернете существенно увеличивает их продажи.

Популярной формой использования информации становится потоковое вещание, которое представляет собой «...доставку мультимедийных потоков информации (аудио, видео) удаленным пользователем в реальном времени. При этом в некоторых случаях предполагается не пассивное восприятие информации, а предполагается возможность влиять на сюжет видеотрансляции, например, конференции имеет возможность комментировать сказанное или спрашивать в чате...» [12]. Таким образом, Интернет можно считать глобальной информационной средой.

Цифровые технологии активно входят в образование молодежи. Согласно докладу World Economic Forum «к 2030 году более 60 % новых профессий будут напрямую связаны с цифровыми навыками и технологиями» [20]. Поэтому достаточно востребованной формой виртуального досуга выступает онлайн-обучение, которое предполагает высокотехнологическую социализацию, когда индивид может находиться с другими, физически не присутствуя. Этот метод обучения позволяет приобретать знания, применяя новые технологии в удобное для пользователя время. Таким образом, преимущество дистанционных форм образования неоспоримо, что существенно расширяет возможности профессионального самоопределения личности.

Многие молодые используют досуг в Интернете, чтобы поправить свое материальное положение — найти подработку. Один из популярных видов такой деятельности среди молодежи — партнерские программы, помогающие обычным пользователям получать доход за рекомендации товаров и услуг различных компаний, а также за копирайтинг, контент-менеджмент и другое.

Поскольку сфера виртуального досуга молодежи приносит достаточно большой доход и в ней занято значительное количество людей, заинтересованных в клиентах, можно отнести ее к значимой части экономической жизни общества.

Необходимо отметить, что сегодня, при дефиците свободного времени, молодые люди, задействуя интернет-ресурсы, могут не только общаться и знакомиться, но и встретить вторую половинку для семейной жизни.

Участники большинства интернет-сообществ, общаясь достаточно продолжительное время, формируют традиции. Так, например, традиционными на форумах, в блогах и чатах стали совместные встречи Нового года, празднование виртуальных свадеб и дней рождения (для пользователей, проводящих большую часть своего времени в Интернете) или апостериорное выкладывание фотографических и текстуальных отчетов о прошедших событиях.

Помимо коммуникативной функции Интернет выполняет развлекательную, предоставляя индивиду целый спектр иных возможностей проведения досуга, что стало реальным посредством создания и развития интернет-магазинов и интернет-аукционов, интернет-библиотек, интернет-кинотеатров, интернет-музеев, интернет-лотерей, интернет-казино и так далее.

Основная масса молодежи использует досуг для развлечений, которые не направлены на получение каких-то знаний или полезных навыков. Эта категория свободного времени включает игры, представленные в Интернете в большом количестве. Будучи одной из форм проведения досуга, они помогают индивидам отдохнуть и восстановить силы, отвлечься от проблем и трудностей повседневности. Главное преимущество — доступность. Большинство онлайн-игр бесплатно и не имеет ограничений во времени. Часто игры могут быть групповыми, что позволяет игрокам найти себе друзей по интересам не выходя из дома. Еще одно преимущество такого досуга в том, что ассортимент игр постоянно, с учетом спроса, обновляется. С их помощью индивид приобретает и развивает различные способности, например, внимание, увеличение объема памяти, использование двух- или трехмерного пространства, логическое, стратегическое мышление. При этом онлайн-игры становятся площадкой для коммуникаций. В качестве достойного досуга они достаточно востребованы, но здесь необходимо не потерять границу реального и виртуального миров. Рост аудитории, играющей в онлайн-игры, позволил выделить новое направление — киберспорт, которое предполагает как индивидуальное участие, так и командное, с достаточно серьезными призовыми фондами. Однако чрезмерное увлечение таким досугом может стать причиной ухудшения психического и физического здоровья человека, вызвать гиперзависимость от онлайн-игр. Из-за игр можно потерять работу, разрушить отношения с близкими и друзьями, есть риск даже умереть.

Таким образом, молодые люди должны относиться к свободному времени аккуратно, беречь его, вкладывая в него не просто социальное развитие, но прежде всего — духовные цели, которые определяют стратегию государства в направлении развития культуры, образования.

Следует подчеркнуть, что в досуговой деятельности присутствуют как позитивные, так и негативные тенденции. О. Д. Гриненко описывает досуг как «...наиболее рафинированную часть свободного времени. Часть времени, которую человек проводит с наибольшим удовольствием, а значит, в само понятие свободного времени он вкладывает и обязательный, возможно даже, негативный аспект» [21]. Считается, что у молодых людей может появиться интернет-зависимость, которая отрицательно влияет на их цели и мотивы развития, методы самоутверждения и самореализации. Таким образом, особенностью воздействия информационных технологий на сферы жизни общества является двойственность воздействия, несущая позитивные и негативные последствия.

Результаты и обсуждение

Молодежь всегда была самой изучаемой возрастной категорией населения, называемой «компьютерным поколением», которому присущи другие культурные запросы и «ценностные ориентиры», отличающие его представителей от предыдущих поколений. С приходом в нашу жизнь информационных технологий возник вопрос рациональной организации досуга. В связи с этим в современной молодежной культуре поднялась новая волна ценностного отношения к жизни, появилась тенденция к формированию мировоззрения «качества жизни», значимости деятельности в реализации своих возможностей на основе интернет-образования, развитие творческих способностей. Таким образом, создается новая компьютерная культура общения и ее ценности. Поэтому изучение досуговых практик и использования свободного времени молодежи в условиях информатизации имеет большое значение для современного общества.

Для анализа досуговой деятельности молодежи было проведено социологическое опрос. В качестве опросного метода было выбрано анкетирование как самое информативное. Объектом исследования выступили молодые люди от 18 до 25 лет. Анкетирование проводилось анонимно в целях получения более достоверной информации. В опросе принял участие 141 представитель студенческой молодежи.

Прежде всего требовалось выяснить, каким объемом свободного времени располагает молодежь в будни и выходные дни. В будни в своем большинстве указали использование свободного времени от 1 до 2-х часов — 35 %, от 2-х до 4-х часов отметили 53 %, от 4-х часов указали только 12 % опрошенных. В выходные дни использование свободного времени от 1 до 2-х часов отметили только 12 %, от 2-х до 4-х — 33 %, от 4-х часов и более отдают 55 % опрошенных, что предполагает незначительный объем времени. Объяснить это можно тем, что в свободное от учебы время молодые люди подрабатывают, занимаются на дополнительных курсах и тому подобное.

Далее были проанализированы приоритеты досуговых предпочтений молодых людей — каким образом они проводят свободное время. Результаты анализа представлены на рисунке 1.



Рис. 1. Приоритеты молодежи в проведении досуга

Из ответов респондентов следует, что 46 % молодых людей предпочитают проводить досуг в Интернете. Это объясняется доступностью последнего, разнообразием и простотой использования на любом устройстве — смартфоне, планшете, компьютере.

Далее 19 % опрошенных выразили интерес к спорту, объясняя это тем, что спортивные мероприятия становятся частью жизнедеятельности, укрепляют здоровье, воспитывают характер и формируют личность. Столько же респондентов (19 %) высоко оценили семейные и моральные ценности, служащих основой российской семьи. Оставшиеся участники используют свободное время, руководствуясь настроением и возможностями, еще 2 % просто «бездельничают».

На вопрос «Как Вы считаете, качество проведения свободного времени преимущественно зависит от...» 38 % респондентов выбрали вариант «от разнообразия предлагаемых видов, форм досуговой деятельности». Достаточно большое число — 43 % — отметило «материальные возможности», которые сегодня имеют существенное значение при выборе досуга. Убеждены, что должно совпасть «желание и настроение», 11 %. Только для 5 % важен «уровень культуры, организации и проведения мероприятия» и еще 3 % предпочли вариант «другое».

На вопрос «Есть ли у Вас возможности посещать места культурного времяпрепровождения (концерты, выставки, экскурсии, кинотеатры...) так часто, как хотелось бы?» были получены следующие ответы: желание и возможности совпадают у 48 %; 39 % очень бы хотели, но не имеют возможности; 13 % это не интересно. Среди причин, по которым респонденты не могут посещать культурные досуговые центры, были названы: материальные, дефицит времени, семейные проблемы и качество предлагаемых мероприятий. Таким образом, многие вынуждены организовывать и проводить свой досуг в Интернете.

На вопрос «Как часто Вы используете Интернет?» респонденты ответили: «ежедневно» — 84 %; «несколько раз в неделю» — 11 %; «иногда, по необходимости» — 5 %; «не пользуюсь» — 0 %.

Здесь можно сказать, что Интернет присутствует в нашей жизни независимо от того, работает человек или учится. Молодежь применяет информационные технологии как для личных целей (социальные сети, общение), так и для образования (получая информацию, задействуя в учебном процессе), для работы (блоггерство) и просто для получения бытовой информации (записаться на прием к врачу, посмотреть расписание автобуса). Современная жизнь невозможна без Интернета, он охватил все области жизнедеятельности, в том числе и досуговой.

Общение со сверстниками, имеющими схожие увлечения, способствует социализации и удовлетворению социальных и культурных потребностей, позволяет молодым людям разобраться, что хорошо и что плохо. Проводником единых интересов в Интернете становятся социальные сети, представляющие собой некую автоматизированную социальную среду, объединяющую участников по интересам. В социальных сетях молодые люди могут указать личную информацию, предполагающую участие в определенном социуме.

По данным исследования Mediascope за февраль 2025 года, первое место среди молодежи занимает Telegram со среднесуточной аудиторией 6,9 млн человек, второе место — TikTok с посещаемостью 5,8 млн человек, на третьем — ВКонтакте с 5,0 млн человек, на четвертом — Likee и на пятом — Одноклассники. Пользователи отмечают прежде всего удобство в использовании социальных сетей, говоря об их доступности, разнообразии предлагаемого контента, высокой скорости обмена информацией. Молодежь любит эти платформы не только за их универсальность, но и за то, что они способны разнообразить досуг. Так, Telegram развивается как приложение с каналами, ботами, короткими форматами, предлагает различные чаты и игры.

Отвечая на следующий вопрос, респонденты еще раз подтвердили значимость Интернета в их жизни и что значит для них «досуг в Интернете». Вариант «Интернет это часть их повседневной жизни и досуг без него невозможен» выбрали 63 %. Следующие 33 % посчитали, что «Интернет необходим для саморазвития, важен для жизни». По мнению оставшихся 4 %, «без Интернета можно обойтись».

Потенциал виртуального досуга предполагает большие возможности, все активнее вовлекая молодежь. Исследуя предпочтения в организации свободного времени молодежи, необходимо подчеркнуть разнообразие досуговых практик, обусловленных социальной средой, уровнем культуры индивида, потребностями, интересами, психологическими факторами. Какие из них более интересны и востребованы молодыми людьми, было выяснено посредством вопроса «Какие основные направления досуговой деятельности сегодня наиболее актуальны и привлекательны для Вас в Интернете?». Результаты приведены в таблице.

Ранжирование основных направлений досуговой деятельности для молодежи в Интернете

Направления досуговой деятельности	Ответ, %
Получение любой информации	96
Общение	87
Развлечения	76
Работа	71
Учеба	83
Профессиональное общение	59
Быстрый поиск людей	87
Торговля	37
Самовыражение	78
Поиск помощи любого вида — от медицинской до финансовой	89

Полученные ответы указывают на увлеченность молодежи Интернетом, встроенным в привычную социальную действительность. Развитие информационного пространства создает благоприятную среду всех сфер жизни молодежи, в том числе досуговой деятельности. Инновационные технологии обеспечивают выход в Интернет с любого устройства, благодаря чему можно не только быстро и качественно получать любую необходимую информацию, но и изменять пространство досуга. Новые формы досуговой деятельности позволяют молодежи расширять кругозор и приобретать дополнительные знания. Однако долгое пребывание в Интернете имеет определенные отрицательные моменты, которые отделяют молодежь от реальности, влияют на здоровье и склоняют к более пассивному образу жизни. Поэтому вид досуга, выбираемый молодыми людьми исходя из их потребностей и возможностей, должен сочетать в себе интеллектуальную и физическую деятельность.

Выводы

Молодежь считается интеллектуальным ресурсом современного общества. В этом контексте досуговая деятельность молодых людей приобретает особую актуальность с точки зрения духовно-нравственного развития личности. Сегодня смело можно говорить о том, что досуг современной молодежи имеет ряд специфических черт по сравнению с досугом молодежи XX века. Тот досуг представлял новые формы предпринимательства — ночные клубы с дискотеками, игровые автоматы или компьютерные игры, а также новые виды международного туризма (образовательный). Этот бизнес, ориентированный на молодое поколение, которое просто поглощало все новое, как показало время, стал достаточно прибыльным. Так, сам по себе молодежный досуг не является показателем ценностей, главной целью его видится степень его социальной насыщенности, к которой относится интеллектуальное, творческое, физическое развитие личности, ее самореализация. Досуг можно считать одним из стимулов развития личности, в чем и заключаются его прогрессивные возможности.

Социальные трансформации в современном обществе происходят с учетом новых информационных и коммуникационных технологий, влекущих за собой изменения

и в досуговой деятельности молодых людей. Виртуальный досуг нельзя назвать каким-либо новым явлением в жизни молодежи, просто он становится доступнее для широкой аудитории. Сегодня Интернет все интенсивнее приобретает черты социальной системы, с новыми способами, различными формами проведения виртуального досуга.

Список источников

1. Булгакова, М. В. Информационные технологии в экономике : учебное пособие / М. В. Булгакова. – Челябинск : Издательство ЧелГУ, 2013. – 106 с. – Текст : непосредственный.
2. Цифровизация в Российской Федерации в 2025 году. – URL: <https://www.web-sanare.ru/business/statistika-interneta>. (дата обращения : 10.07.2025). – Текст : электронный.
3. Чалдышкина, Н. Н. Педагогические потенциалы виртуальных социальных сетей в работе с детьми и молодежью / Н. Н. Чалдышкина. – Текст : непосредственный // Известия Южного федерального университета. Педагогические науки. – 2014. – № 3. – С. 119–124.
4. Распоряжение Правительства Российской Федерации об утверждении «Основ государственной молодежной политики Российской Федерации на период до 2025 года» от 29 ноября 2014 г. № 2403-р. – URL: <https://docs.cntd.ru/document/420237592> (дата обращения : 15.08.2024). – Текст : электронный.
5. Лисовский, В. Т. О молодежи и молодежной политике. В 2 т. / В. Т. Лисовский ; под редакцией А. А. Козлова. – Санкт-Петербург : ХИМИЗДАТ, 2005. – 312 с. – Текст : непосредственный.
6. Фарахутдинов, Ш. Ф. Удовлетворенность жизнью сельской молодежи в Западно-Сибирском регионе России / Ш. Ф. Фарахутдинов. – Текст : электронный // Мониторинг общественного мнения : экономические и социальные перемены. – 2017. – № 5. – С. 233–250. – URL: <https://doi.org/10.14515/monitoring.2017.5.13> (дата обращения : 10.07.2025).
7. Молодежный досуг в информационном пространстве культуры. Экономическая библиотека. URL: <https://econlib.ru> (дата обращения 10.09.2025). – Текст : электронный.
8. Аристотель. Сочинения: в 4-х томах. Т. 4 /Аристотель; ред. и авт. вступ. ст. А. И. Доватур, Ф. Х. Кессиди ; примеч. В. В. Бибикина и др. – Москва : Мысль, 1983. – 830 с. – Текст : непосредственный.
9. Dumazedier, J. Sociologie empirique du loisir; critique et contre-critique de la civilisation du loisir, Éditions du Seuil. – 1974. – 269 с. – URL: https://humancapital.su/wp-content/uploads/2023/06/202306_p301-308.pdf (дата обращения : 14.07.2025).
10. Досуг. Словари онлайн. – URL:<https://rus-pedagogical-dict.slovaronline.com> (дата обращения 02.05.2022). – Текст : электронный.
11. Тетерский, С. В. Педагогический потенциал детско-молодежных общественных объединений / С. В. Тетерский. – Текст : непосредственный // Педагогика. – 2001. – № 6. – С. 40–44.
12. Бородина, А. В. Цифровизация практик досуга молодых россиян и ее социальные последствия / А. В. Бородина, А. С. Тихонова. – DOI 10.24412/2500-1000-2021-11-2-33-41. – Текст : непосредственный // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. – 2021. – № 11-2(62). – С. 33–41.
13. Панфилова, Е. В. Ценности культуры досуга студенческой молодежи: результаты исследования / Е. В. Панфилова. – Текст : непосредственный // Молодой ученый. – 2012. – № 8. – С. 278–283.
14. Григорьева, Н. В. Молодежный досуг в условиях современного города / Н. В. Григорьева, О. Н. Маслова. – Текст : непосредственный // Вестник Воронежского государственного университета. Серия: История. Политология. Социология. – 2013. – № 2. – С.109–113

15. Будкина, Е. К. Культура досуга и проблемы социализации современной молодежи / Е. К. Будкина, Ю. В. Будкин. – Текст : непосредственный // Научный вестник Московского государственного технического университета гражданской авиации. – 2009. – № 142. – С. 139–143.
16. Кавера, В. А. Сецифика и перспективы развития современного молодежного досуга / В. А. Кавера. – DOI 10.30725/2619-0303-2019-3-114-119. – Текст : непосредственный // Вестник Санкт-Петербургского государственного института культуры. – 2019. – № 3 (40). – С. 114–119.
17. Орлов, М. А. Организация досуговой деятельности молодежи. Образовательная социальная сеть / М. А. Орлов. – Текст : электронный. – URL: <https://nsportal.ru> (дата обращения 24.07.2025).
18. Сукало, А. А. Культура детства: ресурсы противодействия манипулятивным практикам / А. А. Сукало. – DOI 10.30725/2619-0303-2019-1-156-162. – Текст : непосредственный // Вестник Санкт-Петербургского государственного института культуры. – 2019. – № 1 (38). – С. 156–162.
19. Ярошенко, Н. Н. Педагогика и культурология в контексте интеграции и дифференциации научного знания / Н. Н. Ярошенко. – Текст : непосредственный // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. – 2013. – № 4 (54). – С. 76–83.
20. Как молодежь участвует в цифровой трансформации. – URL: <https://www.rbc.ru/industries> (дата обращения : 25.7.2025). – Текст : электронный.
21. Гриненко, О. Д. Социологический анализ свободного времени молодежи / О. Д. Гриненко. – Текст : непосредственный // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Общественные науки. – 2016. – 764. – С. 156–162.

References

1. Bulgakova, M. V. (2013). *Informatsionnye tekhnologii v ekonomike*. Chelyabinsk, Chelyabinskiy gosudarstvennyy universitet Publ., p.106. (In Russian).
2. Digitalization in the Russian Federation in 2025. (In Russian). Available at: <https://www.web-canape.ru/business/statistika-interneta> (accessed on 10.07.2025).
3. Chaldyshkina, N. N. (2014). Pedagogical Potentials of Virtual Social Networks in Working with Children and Youth. *Izvestiya of the Southern Federal University. Pedagogical Sciences*, (3), pp. 119-124. (In Russian).
4. Rasporyazhenie Pravitel'stva Rossiyskoy Federatsii ob utverzhdenii "Osnov gosudarstvennoy molodezhnoy politiki Rossiyskoy Federatsii na period do 2025 goda" ot 29 noyabrya 2014 g. No 2403-r. (In Russian). Available at: <https://docs.cntd.ru/document/420237592> (accessed: 15.08.2024)
5. Lisovskiy, V. T. (2005). *O molodezhi i molodezhnoy politike*. V 2 t. Saint Petersburg, KHIMIZDAT Publ., 312 p. (In Russian).
6. Farakhutdinov, Sh. F. (2017). Life satisfaction among Russian young people in rural areas of the West Siberia. *Monitoring of public opinion: economic and social changes*, (5), pp. 233-250. (In Russian). Available at: <https://wciom.ru/fileadmin/file/> (accessed on 10.07.2025) (accessed: 10.07.2025)
7. Youth Leisure in the Information Space of Culture. *Economic Library*. (In Russian). Available at: <https://econlib.ru> (accessed on 10.09.2025).
8. Aristotle. (1983). *Collected Works in 4 Volumes*. Vol. 4. Moscow, Mysl Publ., 830 p. (In Russian).
9. Dumazedier, J. (1974). *Sociologie empirique du loisir; critique et contre-critique de la civilisation du loisir*, Éditions du Seuil, 269 p. (In Russian). Available at: https://humancapital.su/wp-content/uploads/2023/06/202306_p301-308.pdf (accessed: 14.07.2025).
10. Leisure. Online dictionaries. (In Russian). Available at: <https://rus-pedagogical-dict.slovaronline.com> (accessed: 02.05.2022)
11. Teterskij, S. V. (2001). Pedagogicheskiy potencial detsko-molodezhnyh obshchestvennyh ob"edinenij. *Pedagogika*, (6), pp. 40-44. (In Russian).

12. Borodina, A.V., & Tikhonova, A. S. (2021). Digitalization of leisure practices of young Russians and its social consequences. *International Journal of Humanities and Natural Sciences*, (11-2 (62)), pp. 33-41. (In Russian). DOI: 10.24412/2500-1000-2021-11-2-33-41
13. Panfilova, E. V. (2012). Values of leisure culture for students: research results // *Young Scientist*, (8), pp. 278-283. (In Russian).
14. Grigorieva, N. V., & Maslova, O. N. (2013). Youth leisure in a modern city conditions // *Proceedings of Voronezh state university. Series: History. Political science. Sociology*, (2), pp. 109-113. (In Russian).
15. Budkina E. K., & Budkin Yu. V. (2009). Leisure Culture and Problems of modern young people socialization. *Civil aviation high technologies*, (142), pp.139-143. (In Russian).
16. Kavera, V. A. (2019). Specifics and prospects of development of modern youth leisure. // *Vestnik of Saint Petersburg state university of culture*, 3(40), pp. 114-118. (In Russian). DOI: 10.30725/2619-0303-2019-3-114-119
17. Orlov, M. A. Organization of Youth Leisure Activities. Educational social network. (In Russian). Available at: <https://nsportal.ru> (accessed: 07/24/2025).
18. Sukalo, A. A. (2019). Childhood Culture: Resources for Counteraction Manipulative Practices. *Vestnik of Saint Petersburg state university of culture*, 1(38), pp. 156-162. (In Russian). DOI: 10.30725/2619-0303-2019-1-156-162
19. Yaroshenko, N. N. (2013). Pedagogy and Cultural Studies in the Context of Integration and Differentiation of Scientific Knowledge. *Bulletin of the Moscow State University of Culture and Arts*, (4 (54)), pp. 76–83. (In Russian).
20. How young people participate in digital transformation. (In Russian). Available at: <https://www.rbc.ru/industries> (accessed: 25.7.2025)
21. Grinenko, O. D. (2016). Sociological approach to youth leisure time study. *Vestnik of Moscow state linguistic university. Social science*, (764), pp.156-162. (In Russian).

Информация об авторах / Information about the authors

Ребышева Лидия Васильевна, кандидат социологических наук, доцент кафедры маркетинга и муниципального управления, Тюменский индустриальный университет, г. Тюмень, rebisheva_lida@mail.ru

Толмачева Светлана Владимировна, доктор социологических наук, доцент, профессор кафедры маркетинга и муниципального управления, Тюменский индустриальный университет, г. Тюмень, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7808-0050>

Ковалев Константин Алексеевич, аспирант кафедры маркетинга и муниципального управления. Тюменский индустриальный университет, г. Тюмень

Lidiya V. Rebysheva, Candidate of Sociological Sciences, Associate Professor at the Department of Marketing and Government Administration, Industrial University of Tyumen, rebisheva_lida@mail.ru

Svetlana V. Tolmacheva, Doctor of Sociological Sciences, Associate Professor at the Department of Marketing and Government Administration, Industrial University of Tyumen, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7808-0050>

Konstantin A. Kovalev, Postgraduate Student of the Department of Marketing and Government Administration, Industrial University of Tyumen

Статья поступила в редакцию 05.09.2025; одобрена после рецензирования 06.10.2025; принята к публикации 06.11.2025.
The article was submitted 05.09.2025; approved after reviewing 06.10.2025; accepted for publication 06.11.2025.