**Социология досуга молодежи в пространстве города**

Ромах О.В.

**Введение**

Социология досуга приобретает многозначность, обозначая, во-первых, развитие культурных стратегий проведения свободного времени в рамках определенного сообщества, субкультуры. В социальном аспекте рассмотрения культуры досуга, важным является подчеркивание тех целей и ценностных ориентиров, которыми руководствует человек при выстраивании собственного видения досуга. Немаловажная роль при определении границ досуга, а также форм его проведения, принадлежит этнокультурным стереотипам, конституирующим определенные образы досуга и транслирующим данные образы в рамках охватываемого этими стереотипами сообщества. С другой стороны, культура досуга представляет собой предмет, выражаясь образно, «общественного договора, поскольку предполагает соотнесение с аналогичными форами проведения свободного времени в рамках иных субкультур и социальных образований. В условиях гетерологизации культурного порядка, усложнения структуры культурного пространства (возникновение новых субкультур, рассеивание доминирующих культурных стратегий в виртуальном пространстве культуры) культура досуга становится средством самоидентификации индивида, обозначает не только его личностные приоритеты, но и выражает привязанность к определенным «воображаемым сообществам», разделяющим данные формы досугового поведения.[[1]](#footnote-1)

В качестве социокультурного феномена, досуг не остается беспристрастным свидетелем непрерывно происходящих изменений, а впитывает все новые и новые черты, видоизменяясь в соответствии с трансформацией культурных стереотипов, подпитывающих и определяющих отношений людей к проблемам занятости, труда, отдыха, свободы.

**Город как пространство досуга молодежи**

**1. Город как «фабрика досуга»**

Культурное пространство оказывает воздействие на развитие и формирование личности, поскольку не только создает условия для удовлетворения досуговых потребностей, но и через ценностно-ориентационную составляющую влияет на их формирование. При этом оно изменяется и само – преобразуется под влиянием творческой активности человека. В этой связи необходимо также рассмотреть появление новых и изменение существовавших ранее видов досуговой деятельности молодежи, что и позволит проанализировать взаимовлияние социокультурной среды и деятельности молодежи на досуге. Сегментами культурного пространства становятся отдельные социокультурные ситуации, характеризующие формы взаимоотношений социальных или культурных групп с отдельными индивидами, разворачивающиеся в конкретных пространственно-временных координатах.[[2]](#footnote-2)

Для раскрытия собственно социокультурной ситуации в сфере молодежного досуга необходимо, с одной стороны, обратиться к его содержанию, к тем видам деятельности, которым молодые люди отдают предпочтение в часы досуга, с другой – описать состояние и характер деятельности культурно-досуговых учреждений и организаций.

То, что в сфере молодежного досуга произошли значительные перемены, не вызывает сомнения. Появляются новые формы досуговой деятельности, меняется характер и содержание форм, существовавших ранее. Сегодня становится все более очевидным, что современные виды молодежной досуговой деятельности обладают особенностями, заметно отличающими их от традиционных видов.

В целом, обращение к понятию «традиция» обусловлено рассмотрением инновационных процессов в сфере молодежного досуга. При этом под досуговыми инновациями мы понимаем такие явления этой сферы жизнедеятельности, которых не было на предыдущей стадии развития общества, но которые появились на данной стадии и нашли свое проявление либо в абсолютно новых формах досуговой деятельности, либо в трансформациях существовавших ранее форм, а также в условиях и последствиях этих изменений.

Как отмечает И.В. Носова, несмотря на консервативность традиций при их передаче от поколения к поколению всегда имеются неограниченные возможности для маневрирования их содержанием.[[3]](#footnote-3) Это проявляется в изъятии некоторой части устаревших элементов или пополнении указанного наследия новыми материалами, более соответствующими сложившимся условиям. Таким образом, невозможно отрицать естественности изменений в досуговом пространстве молодежи, обусловленных закономерными процессами. Вместе с тем имеющие место трансформации не всегда носят, во-первых, позитивный характер, а во-вторых, не всегда ясна их глубина и значимость, как для самой молодежи, так и для общества в целом.

Чтобы получить общее представление об этих нововведениях, предпринимается попытку проанализировать те изменения, которые произошли в существовавших ранее в молодежной среде видах досуговой деятельности, а также рассмотреть те из них, которые появляются и получают распространение в последнее время.

Прежде чем перейти к рассмотрению различных видов досуговой деятельности, необходимо сказать об общих тенденциях в структуре и содержании молодежного досуга. Анализ досуговой занятости молодежи позволяет сделать вывод о том, что в структуре ее культурных потребностей происходят значительные изменения, при которых к центру перемещаются многие ценности, бывшие ранее на периферии. Так, наряду с обеднением культурных потребностей прослеживается тенденция к прагматизму, приоритет же нравственных ценностей, познания, творческой деятельности утрачен. Исследования, изучающие ценностные ориентации молодежи, говорят о том, что творчество как ценность у молодых респондентов относится к числу «аутсайдерских».

В настоящее время имеет место принципиально новая социокультурная ситуация, характеризующая трансформации досуговой деятельности молодежи. Досуг при этом (характер его структуры, содержания, ценностей) может выступать индикатором изменений самой социокультурной ситуации. Таким образом, анализ социокультурной ситуации в сфере досуга молодежи позволяет рассмотреть основания трансформации досугового пространства молодежи. Это дает возможность учитывать объективные предпосылки его формирования и прогнозировать последствия. Такой подход позволит не только понять причины происходящих в сфере досуга молодежи изменений, но и объяснить обусловленность ими других трансформаций.

Динамика изменений в сфере досуга характеризуется общей социокультурной ситуацией, которая выступает фактором формирования досуговых ориентации современной молодежи. Проведенный анализ позволил сделать следующий вывод: в настоящее время в сфере досуга молодежи формируется принципиально иная социокультурная среда, обусловливающая формирование новых ценностных ориентации современной молодежи в сфере досуга. Социокультурная среда, обеспечивая условия для удовлетворения досуговых потребностей, не только оказывает влияние на их формирование, но при этом трансформируется сама – преобразуется в связи с деятельностью человека. Иными словами, появление новых и изменение существовавших ранее видов досуговой деятельности молодежи раскрывает взаимовлияние социокультурной среды и досуговой деятельности.

В качестве критерия для оценки трансформаций, происходящих в пространстве досуга современной российской молодежи, используется понятие «стратегия досугового поведения». Анализ изменений данных стратегий позволит судить о причинах трансформаций в этой сфере жизнедеятельности молодежи. Под стратегиями досугового поведения в рамках структурно-функционального подхода понимаются способы повышения социального статуса посредством выбора престижных видов досуга. Иначе говоря, стратегия может рассматриваться как конструкт средств и действий по реализации целей в сфере досуга. Досуговая стратегия вырабатывается на основе цели, которая определяется ресурсами (инфраструктура, материальные возможности, собственные способности и пр.).

Другими словами, стратегия досуга выступает как способ реализации (через участие в разнообразных видах досуговой деятельности) индивидуального потенциала путем использования доступных ресурсов с целью достижения выдвигаемых в сфере досуга целей, которые рассматриваются личностью в качестве необходимых. Рассмотрев досуговые стратегии молодежи, можно понять и объяснить, как, с помощью каких видов досуговой деятельности молодой человек видит возможным реализовать значимые для него цели. Исходя из того, что стратегия жизни, как отмечают Ю.М. Резник и Е.А. Смирнов, – «это социокультурно обусловленная система ориентирования личности в будущей жизни, принятая на долговременную перспективу»[[4]](#footnote-4), то и досуговую стратегию следует рассматривать как социокультурно обусловленную систему ориентирования личности в сфере досуга, принятую с определенной перспективой.

Таким образом, можно констатировать, что социокультурная ситуация в сфере молодежного досуга обусловливает формирование досуговых стратегий молодежи. Исследование стратегий досугового времяпрепровождения молодого поколения предполагает изучение не только содержания разнообразных форм, видов досуговой деятельности молодежи, но и выявление ее мотивов, что, в конечном итоге, и определяет наполненность, то есть содержательную сторону видов досуговой деятельности. В зависимости от того, какие интересы положены в ее основу и какими ресурсами молодей человек при этом располагает, следует и различать стратегии досуговой деятельности молодежи.

Становится очевидным, что фиксация самого вида досуговой деятельности, то есть ее внешнего проявления (и даже периодичности, частоты, продолжительности) не является достаточной, поскольку именно содержание и мотивы раскрывают смысл деятельности, которая направляется на достижение самых разнообразных целей. Но даже раскрытие мотивационной составляющей досуговой занятости, если это касается лишь отдельных видов досуга, не даст полной информации, если не будет рассмотрена их внутренняя структура и функциональная направленность на достижение каких-либо определенных целей.

Аналогичным изменениям подвергается и культурное пространство города, типологически наличествующее в виде целого ряда разновидностей. Результат концептуального совмещения структурной и функциональной точек зрения на организацию активности людей в обществе можно назвать его культурным потенциалом. Этот потенциал реализуется в конкретных местах проживания людей, т.е. в поселениях различных типов. Социальная значимость таких различий в социальных науках признана давно. Речь идет не просто о том, что людям свойственно распределяться в физическом пространстве неравномерно, а концентрироваться в определенных его зонах. И не только о том, что эти зоны неодинаковы по количеству населения. Дело в том, что типы поселений различаются по формам организации совместной жизни и деятельности людей.

Существующая в настоящее время форма типологии последний включает в себя такие единицы, как село – малый город – средний город – крупный город – мегаполис (включая столичный город).[[5]](#footnote-5) Типы поселений варьируются по их культурному потенциалу, по стратегиям досугового поведения, и это обусловливает специфику конфигурации культурного пространства каждого общества. Столица, региональные центры и крупные города составляют одну качественно определенную область расселения членов общества с центром тяготения к столице. Эта область характеризуется высокой степенью концентрации людей на территории поселения и сложностью форм образа жизни и социальной организации. Принимаемые здесь решения имеют общесоциальную значимость или крупномасштабные культурные последствия. Нижней границей, сдерживающей распространение культурных инноваций, заимствованных из-за рубежа или сформированных в столице, являются в этой области культурного пространства крупные города с их относительно консервативной природой.

**Средний город**

Средние города можно считать такого рода центрами тяготения для малых городов и сел. Правда, с одним существенным различием. Свойственная им степень консерватизма рутинизированности образа жизни является наименьшей по сравнению с остальными меньшими по объему типами поселений. Они могут быть сформированными вокруг какой-то многопрофильной хозяйственной единицы, чаще всего добывающей. В этом случае город по составу почти полностью совпадает с этой единицей. Но он может выполнять функцию интегрирующего центра для малых городов и сел с их мелкими и дисперсными хозяйственными структурами и замкнутым образом жизни. В любом случае в среднем городе сосредоточены институциональные единицы, необходимые для организации поселений мелкого масштаба в некое подобие общего культурного пространства. Поэтому далее речь пойдет о чертах, характеризующих его в целом, без дальнейшей дифференциации. В качестве показательного примера выбран средний город, представляющий все ключевые культурные особенности.

Институциональная организация жизни в среднем городе относительно проста. Здесь представлены хозяйственные и правовые институты, главным образом, исполнительского уровня. Самый высокий уровень политических процессов здесь ограничивается локальным самоуправлением. Самый высокий уровень внешних институциональных связей – с близлежащими крупными городами. Система общественного разделения труда представлена главным образом исполнительским уровнем. Руководство производственными единицами – собственники и менеджмент – составляют в городском населении меньшинство. Масштабы и последствия их деятельности ограничиваются пределами этой единицы и как максимум – крупного города. Последствия политических решений, принимаемых в этих типах поселений, также не выходят за их пределы.

Вертикальные политические связи обычно поддерживаются с муниципальными властями близлежащего крупного города. Несмотря на локальное самоуправление, такие связи оказываются необходимыми, поскольку расширяют источник экономических ресурсов средних городов (банковские кредиты, сырье и полуфабрикаты, производственная и бытовая техника, товары широкого потребления), с одной стороны, и информационных (более высокий уровень образования, лучшая комплектация библиотек, более широкая сеть массовых коммуникаций, более крупные учреждения культуры) – с другой. Выходы на более высокий уровень связей – региональный центра, столица – нечасты и, как правило, ограничиваются контактами с чиновниками среднего ранга.[[6]](#footnote-6)

Правовая сфера также представлена здесь учреждениями низшего звена. Любые локальные нормативные документы должны быть согласованы с региональными правовыми установлениями и содержанием договорных отношений с представителями более крупных поселенческих единиц. Принятые здесь судебные решения могут быть опротестованы в более высоких инстанциях.[[7]](#footnote-7)

Иными словами, социальная организация средних городов в принципе не требует проявлений гражданской инициативы, поскольку нормативные матрицы хозяйственных, политических и правовых процессов задаются извне. Соответственно возможности гражданской и деловой социализации, равно как и проявления институциональной активности здесь ограничены по сравнению с более крупными поселениями, имеющими большей степеней свободы с сфере принятия социально значимых решений.

Относительная простота культурной жизни в этих типах поселений обусловливает низкий уровень ее динамизма. Более того, изменения здесь, как правило, обусловливаются не внутренней необходимостью, но индуцируются извне. Правда, такие внешние импульсы обычно бывают достаточно слабыми, а их последствия в смысле реальных изменений совсем не обязательны. Ведь от положения дел в такого рода поселениях почти ничего не зависит в решениях и процессах социетального уровня. Это объясняет консерватизм населения таких городов, пассивное неприятие здесь любых попыток внедрения инноваций, которые могут усложнить культурное пространство. Соответственно, если говорить и символической, коммуникативной области этого пространства, то она отличается бытовой стереотипностью и мифологическими представлениями о боле широком контексте общественной жизни. В большинстве такого рода поселений отсутствуют локусы для философского и научного познания, а искусство ограничено его развлекательной и знаковой функциями.

Следует, однако, сделать оговорку. Консерватизм множественность средних городов в современных обществах сдерживают их динамизм. Поэтому в настоящее время наблюдаются определенные тенденции их интегрирования в процессы культурной модернизации. Одна из них подразумевает организацию средних и малых городов в агломерации вокруг крупных поселений. Речь идет о формировании территорий, объединенных общностью хозяйственной и политической деятельности, сопровождаемой целенаправленным разделением функций между их компонентами. Другая тенденция предполагает насаждение в средние (реже малые) города современных видов досуговой деятельности. Это могут быть высокотехнологичные предприятия; художественные объединения типа «домов творчества».[[8]](#footnote-8) Нередко организуются места для общения представителей бизнеса, науки, искусства – домов отдыха, гостиницы с конференц-залами и местами для неформальных обменов мнениями. Обе тенденции направлены на внесение культурных инноваций, динамики и усложнения в консервативную жизнь таких городов за счет прямого участия в ней подвижных членов общества из крупных модернизирующихся поселений.

Тем не менее пока результаты таких попыток в модернизирующихся странах, в том числе в России, значительно менее эффективны, чем ожидалось. Приезжие представители крупных городов и местное население средних пока не образуют культурной общности, и между этими слоями существует разрыв, а не постепенная шкала переходов. Инновативный слой пополняется, пока для этого есть возможности, за счет выходцев из крупных городов, имеющих более высококачественное образование и более высокий уровень общекультурной компетентности, чем местные жители. Кроме того, возможности его пополнения достаточно быстро исчерпываются в связи с пределами организационного роста, и он становится все более закрытым и консервативным. Единственный тип поселений такого рода, сохраняющий динамизм, – это университетские города. Но, как известно, образовательная область сама по себе одна из наиболее консервативных составляющих институционального культурного пространства. Поэтому даже средние города университетского типа характеризуются выраженной консервативной ориентацией. Названные попытки преодолеть консерватизм средних городов, несмотря на их невысокую эффективность, все же открывают возможности более сложной социализации для тех их жителей, особенно молодых, которые склонны к поисковой деятельности и социальной активности.[[9]](#footnote-9)

Из всего сказанного следует, что средние города определяют наличием в обществе многочисленных анклавов консервативного культурного пространства. В силу особенностей социальной организации (хозяйственная, политическая, правовая области) они не являются источниками крупномасштабных и социально значимых инноваций. Их характеризуют преимущественно исполнительские виды деятельности в системе общественного разделения труда и рутинизированных тип образа жизни. И хотя качество жизни здесь может, как в развитых странах, не отличаться от характерного для крупных городов, стиль жизни оказывается совершенно иным. Относительная простота и устойчивость культурного пространства не побуждают жителей к поисковой активности инновациям. Любые попытки такого рода подавляются как с помощью негативных социальных санкций, так и из-за отсутствия культурного поля для их реализации. Зато воспроизведение культурных стереотипов поощряется. Поскольку культурное пространство таких поселений можно представить в виде совокупности пересекающихся социальных сетей, становится очевидным, что такие поощрения и порицания носят поселениях, характер. Этим объясняется низкий уровень организованной преступности в такого рода поселениях. Им более свойственны бытовые правонарушения и хулиганство.

Все эти черты образа жизни и социальных отношений транслируются молодым поколениям в процессах социализации. Поскольку они практически не участвуют в сложных формах культурной жизни, их опыт ограничивается поверхностным знанием функциональной значимости соответствующих процессов и результатов, полученным их книг и средства массовой информации. В процессах такой социализации люди не получают практических навыков существования в многомерной и динамичной культурной среде и оперирования сложными символическими системами и культурными кодами. Подвижное и разнообразное внешнее окружение остается для них малопонятным у упорядочивается в представлениях мифологического порядка. Вот почему даже самые активные представители этой области культурного пространства, мигрирую в крупные города, вынуждены проходить через процессы ресоциализации. Но неинституционализованность подобных процессов в крупных городах нередко так и не освобождает их от привычек все упрощать и руководствоваться к выработке стратегических решений и прогнозированию их социально значимых последствий.

Культура досуга в условиях средних городов ограничивается отдельными элементами, структурирующими культурное пространство, но не исчерпывающее его потенциал. Кроме того, средние города, играющие роль центров небольших субъектов самоуправления, становятся местом пересечения городских и сельских стратегий досугового поведения.

**Крупный город**

Крупные города, не имеющие признаков столичности, отличаются своими особенностями культурного пространства. Обычно такие поселения формируются по нескольким функциональным признакам. Чаще всего они связаны с хозяйственной областью культурного пространства, например, портовые города, поселения, основания на базе сложного промышленного производства или крупной корпорации и т.п. В таких городах институциональная жизнь строится вокруг основных их функций.

Функционирование крупных хозяйственных единиц предполагает сложную многомерную деятельность работников разной, в том числе высокой, квалификации. Рядом с ними существуют достаточно развитые структуры производства, распределения, обмена и потребления. Часть их них ориентирована на обеспечение удовлетворительных уровня и качества жизни горожан. Другая часть связана с распространением продукции, производимой ключевыми хозяйственными единицами города. Здесь также имеется разветвленная сфера услуг – бытовых, медицинских, образовательных, развлекательных. Когда у подобных городов есть длительная история существования, их культурное пространство оказывается достаточно сложным. Во-первых, разветвленной является их институциональная структура. Властные полномочия здесь обычно разделяются между хозяйственными субъектами и выборными муниципальными органами. В отношениях между постоянно существует напряженность, если только они и сливаются в единое целое, когда хозяйственный субъект занимает высшие позиции муниципального управления. Но существуют и внешние институциональные связи. Одно направление таких связей обусловлено региональной принадлежностью поселения. Другое - отношениями доминирующих хозяйственных субъектов с государственными или общественными структурами общесоциального уровня (крупные партии, профсоюзные, религиозные и др. организации).[[10]](#footnote-10)

По этим признакам можно судить о сложности культурного расслоения в поселениях такого рода. Ключевые позиции здесь занимают немногочисленные представители высшего среднего класса, напрямую связанные с высшими государственными структурами. Степени свободы их социального поведения нередко оказываются более множественными, чем у представителей региональных властей. Средний слой среднего класса здесь представлен в меньшем качественном многообразии, чем в столице. Это относительно немногочисленные представители крупного хозяйственного и муниципального менеджмента. Следует подчеркнуть, что решения, принимаемые на уровне высших и средних слоев в таких поселениях имеют локальную и региональную (в функционально обусловленных масштабах) значимость. Только иногда и в очень узких пределах такие решения имеют значение для властных структур более высокого уровня. Но на общесоциальное культурное пространства решения, принимаемые в отдельных городах, не оказывают существенного влияния. Основное население таких городов составляют средний слой среднего класса и высший слой низшего класса, осуществляющие исполнительские функции. Это работники расположенных здесь крупных производительных единиц; средние и мелкие собственники; люди, занятые в сферах образования, просвещения, здравоохранения; чиновники низкого ранга. Низшие слои низшего класса здесь составляют инвалиды и пенсионеры, а также безработные, которые в большей степени, чем в столичных городах, стремятся сохранить приличное социальное положение за счет миграции в другие города и регионы, либо работы на приусадебных участках, либо перемещения в сферу самого мелкого бизнеса.[[11]](#footnote-11)

Изменчивость культурных процессов задается здесь прежде всего извне: реформами в обществе, необходимостью радикальной модернизации доминирующих хозяйственных структур пи т.п. Но такого рода перемены обычно касаются субъектов принятия решений и гораздо в меньшей степени затрагивают исполнительский уровень. А поскольку эти социальные слои составляют здесь большинство и социальная дистанция между ними и немногочисленными субъектами принятия решения велика, основные характеристики образа жизни носят консервативный характер.

Достаточно сложные и разветвленные культурные связи, в том числе внешние, определяют необходимость наличия культурно-символических поисковых форм активности, прежде всего в художественной форме. Это обусловлено мерой многообразия и изменчивости, свойственной такого типа поселениям. Она достаточно велика, чтобы ее важно было отслеживать и фиксировать в образной форме, но в такой степени, чтобы стать предметом сложного рационального осмысления и обобщения.

В то же время трехуровневый – общесоциональный, региональный и муниципальный – позволяет достаточно долго удерживать консервативные паттерны деятельности и социальных отношений. Тем более, что для поддержания межгрупповых границ здесь не требуется особых усилий. Вертикальная восходящая мобильность имеет сравнительно невысокую вероятность, и претендентов на нее не так уж много. Горизонтальная культурная дифференциация, особенно на уровне законопослушного среднего слоя среднего класса, ограничивается малоподвижным набором относительно рутинных культурных функций, обусловленных сравнительно невысоким институциональным статусом таких городов.

В силу относительной консервативности и высокой степени упорядоченности культурного пространства криминальные структуры здесь оказываются более подконтрольными локальными властям, чем в столичных городах. Да и сама криминальная активность оказывается более простой, поскольку наиболее сильные и предприимчивые люди из этой среды перемещаются в более центральные города, где жизнь значительно богаче, но и сложнее. Здесь им легче укрыться и действовать из-за значительных по размерам зон культурной неопределенности.

Обобщая сказанное, следует подчеркнуть, что культурное пространство крупных городов имеет сложную и динамичную конфигурацию. Однако эти характеристики ограничены нормативным контролем, обусловленным их административной подчиненностью, с одной стороны, и отсутствием настоятельной необходимости в структурных изменениях – с другой. Поэтому форму культурной динамики здесь можно охарактеризовать как в основном вариативную, а не инновативную. Культурные инновации – философские, научные, художественные – порождаются редко, отдельными индивидами и побуждаются не попытками организовать и обобщить сложное динамичное окружение, а стремлением компенсировать рутинность образа жизни, преодолеть стресс монотонии. Соответственно социализация в такого рода поселениях ориентирована на освоение и поддержание сложного, но вполне подконтрольного жителям культурного пространства. В то же время от субъектов социализации не требуется, а потому сдерживается поисковая, инновативная активность. Здесь поощряется следование, поражение сложным, но уже установившимся в культуре познавательным, эстетическим, идеологическим образцам, а в качестве инноваций рассматриваются их вариации или приложение к конкретному локальному материалу. Вот почему те, у кого поисковые ориентации оказываются сильнее, чем освоенные в процессах социализации навыки и локусы их реализации, стремятся покинуть такого рода поселения. Они мигрируют в те, где культурное пространство является более сложным и динамичным, сопоставимым с поисковым потенциалом.

**Мегаполисы**

В соответствии с институциональным измерением можно выделить количество и иерархическую представленность институциональной сферы общества в каждом их типов поселений. Максимальная представленность институтов от общесоциального до локального уровня и в наиболее полном функциональном объеме свойственна столичному городу. Здесь сосредоточены высшие органы государственного управления, все структуры законодательной, исполнительной и судебной власти. В столице и ее агломерации существует высоко развития хозяйственная деятельность в самых продвинутых формах ее производительной, обменной и потребительской областей. Здесь сосредоточены основные политические институты и силы, отношения между которыми определяют остроту и динамизм соответствующих процессов, социальную значимость принимаемых решений.[[12]](#footnote-12)

В мегаполисе сходятся пути международных, национальных, региональных экономических и политических отношений, концентрируются научные, религиозные, художественных события всех этих уровне. Отсюда исходят экспертиза и санкционирование образовательных и просветительских программ. Сюда стекается оперативная и фондовая информация, значимая для диагностики текущего положения дел в стране и в мире и для решения текущих задач и проблем. Принимаемые здесь решения имеют общесоциальную и даже международную значимость. Это предполагает особую организацию их выработки и реализации. Прежде всего участвующие в этом люди имеют высшие полномочия. Им доступна самая конфиденциальная и оперативная информация. К их услугам консультанты высокого ранга и центральные средства массовой информации.[[13]](#footnote-13)

В силу высокой степени напряженности институциональных процессов система общественного разделения труда в столице обеспечивается высококвалифицированным персоналом и новейшими технологиями. Без этого высокоскоростные коммуникативные процессы, оперативные принятия решений, отслеживание текущих событий, контроль над процессами, происходящими в стране, были бы неосуществимыми.

Иными словами, институциональная структура столичного города и региональных центров является максимально дифференцированной и разветвленной. Выполняемые здесь функции связаны с контролем над социетальными процессами, а принимаемые решения имеют общесоциальную значимость. Функции административных центров в обществе связаны с концентрацией здесь высококвалифицированных профессионалов в области экономики, политики и права. Динамизм напряженность такого функционирования предполагает обобщение и фиксирование порождаемых им множественных культурных процессов в символической форме. Вот почему здесь доминируют самые сложные представления институциональной информации и обмена ею.

Социальная стратификация в столичном городе и региональном центре также представлена в максимальной полноте и дифференцированности. Высокая степень концентрации на одной территории людей, несходных по типам образа жизни, обусловливает остроту проблемы разграничения различных культурных групп. Статусная иерархия социальной стратификации, с одной стороны, и пространственная близость страт – с другой побуждает представителей высоких социальной позиций постоянно и тщательно охранять свою культурную территорию. Концентрацию в столицах и региональных центрах крупных капиталов, активных экономических обменов, богатства и роскоши порождает разного рода авантюры и криминал в наиболее сложных формах. Эти же факторы обусловливают наличие здесь многочисленных представителей самых низших слоев общества, пользующихся побочными последствиями богатой столичной жизни.

В силу того, что столицы представляют собой самые оживленные перекрестки международных отношений страны, их культура всегда космополитична и характеризуется плюрализмом ценностей и символических систем. А благодаря особенностям институционального пространства и концентрации наиболее сложных культурных функций в столице она обладает особой привлекательностью для самых подвижных представителей высшего и среднего слоев среднего класса. Стремление этих людей занять здесь высокие общественные позиции побуждает их к высокой социальной активности и изобретательности. Образ жизни большинства столичные жителей отличается высоким уровнем напряженности, динамизма, сложности, разнообразия. В сочетании с разветвленной сетью полуфункциональных институтов он детерминирует существование здесь многомерного и изменчивого культурного пространства, не поддающегося полной нормативной упорядоченности. Вот почему в крупнейших городах сосредоточены самые сложные виды художественного, научного, философского осмысления связей человека с окружением, позволяющие людям отслеживать и контролировать их динамику.

Таким образом, культурное пространство крупнейших урабанизованных центров, в том числе столиц, отличается максимальной полнотой и сложностью дифференциации. Сосуществование многочисленных и разнородных культурных единиц предполагает разветвленную структуру координационных и субординационных отношений между ними. Динамизм жизни в таких городах предполагает подвижность социальных и культурных механизмов регулирования существующих здесь отношений.

Эти общесистемные представления следует дополнить социально-антропологическим, т.е. принять во внимание. Что создают, контролируют и меняют это пространство сами люди. И чем сложнее оно оказываться, тем больше знаний и навыков высокого уровня нужно освоить тем, кто несет ответственность за его упорядоченность и эффективное воспроизведение. Но, и на исполнительском уровне людям, живущим в этих типах поселений, необходимо освоение достаточно сложного жизненного опыта адаптации и даже простого приспособления в многомерной и динамичной высокоурбанизированнной среде.[[14]](#footnote-14) Соответственно процессы социализации отличаются здесь высокой степенью сложности, культурной дифференцированности, качественными различиями агентов социализации и транслируемой мим культурной информации. Эффективность результатов этих процессов верифицируется тем, насколько младшим поколениям удается сохранить или повысить социальную позицию, обеспечиваемую семьей; в какой степени они могут контролировать динамику своих уровня и качества жизни; какова мера их свободы в формировании собственного образа жизни.

Уровень социокультурного развития в мегаполисах определяется относительно высоким развитием их досуговой сферы, что представлено как в институциональном, так и в ценностном аспектах. В институциональном аспекте, культура досуга в культурном пространстве мегаполиса оказывается представлена разветвленной сетью специализированных досуговых учреждений (клубов, мест отдыха, кафе, и т.д.). Специализированность этих мест определяется четкой определенностью категорий и слоев населения, предпочитающих данный вид досугового поведения. Например, в Москве существует большое количество клубов, ориентированных на конкретные (порой, весьма узкие) категории населения – работники банковской сферы, любители гольфа и т.д.[[15]](#footnote-15) В ценностном аспекте в мегаполисах реализуется установка на плюрализм видов досуга и многообразие видов престижного поведения.

Следствием изложенных тенденций является тот факт, что именно мегаполисы являются центрами складывания индустрий досуга, состоящих из следующих элементов:

1. Коммерческие структуры, отвечающие за производство и трансляцию образцов досугового поведения (реклама, пиар-технологии);

2. Творческие предприятия, являющиеся неотъемлемым элементом индустрии досуга и консолидирующиеся вокруг крупных коммерческих центров, использующих услуги творческих предприятий при разработке отдельных культурных проектов, в частности, новых видов досуга или единичных учреждений культурной сферы (комплексных центров досуга);

3. Государственные организации культуры досуга (театры, музеи, библиотеки), предоставляющие, в первую очередь, образовательные услуги, которые пользуются в условиях престижного потребления крайне ограниченным спросом.[[16]](#footnote-16)

К престижным видам досуговой деятельности в условиях культурного пространства мегаполиса можно отнести: посещение «продвинутых» клубов и дискотек, туристические поездки, в том числе за границу, увлечение современными (модными) видами спорта (в том числе экстремальными). Целевая ориентация подобного досуга – показать, что ты модный, современный. Как отмечают Н.Ф. Наумова и В.З. Роговин, престиж в обществе – явление, где переплетаются и объективная ценность различных занятий и вещей, и их субъективные оценки. Престижным, как правило, считается все то, что, по мнению данного человека, свидетельствует о высоком, завидном социальном положении, о жизненном успехе и благополучии.[[17]](#footnote-17)

В данном случае представления о престижности оказывают влияние на выбор занятия на досуге, которое может выступать показателем преуспевания, превосходства над другими. Престиж становится мотивом поведения: престижное потребление – употребление престижного пива (например, позиционирование российскими СМИ пива, а ранее и водки, определенных марок в качестве статусного, престижного продукта потребления), посещение престижных ночных клубов, Интернет-кафе (как отмечают исследователи, важным фактором участия в тех или иных сетевых сообществах является как раз фактор моды и престижа. Таким образом, стратегия, связанная с ориентацией на престижность, характеризуется некоторой направленностью на достижение определенного социально значимого для молодежи статуса (стремление через престиж повысить статус).

Но поскольку понятие о престижности не у всех одинаковое, то необходимо более подробно выявлять причины выбора молодежью тех или иных видов досуга. Так, например, то же употребление наркотиков в определенных молодежных кругах может быть связано с ориентацией на продвижение статуса, о чем свидетельствуют исследования. Таким образом, можно говорить о престижном отдыхе или досуге, который помогает легче преодолевать социальные барьеры, поскольку здесь отсутствуют ограничения, которые неизбежны, например, в притязаниях на профессиональный труд.

Данную стратегию важно также рассматривать и потому, что, как отмечают исследователи, за последние годы фактор престижности стал оказывать более существенное воздействие не только на сферу потребления, но и на образ жизни молодежи. Эту точку зрения подтверждают выводы А.В. Соколова, который на основании произошедших в нашей стране значительных преобразований фиксирует изменение шкалы ценностей, чем объясняет значительно возросшее стремление к элитарности, желание выделиться, отличиться от всех остальных и, особенно, от «толпы».[[18]](#footnote-18)

Следует подчеркнуть следующие основополагающие пункты, важные для понимания культуры досуга в условиях культурного пространства города:

1. Город выступает объектом реализации стратегий досугового поведения ввиду характерных особенностей урбанистического культурного пространства: наличие соответствующих культурных ресурсов, эмоциональная открытость и готовность к инновациям, нацеленность на активное преобразование окружающего пространства, ценность престижного потребления.

2. Под стратегиями досугового поведения следует понимать способы повышения социального статуса посредством выбора престижных видов досуга. Реализация данных стратегий в культурном пространстве города различается в зависимости от социокультурного статуса города (средний город, крупный город, мегаполис), при этом наибольшим потенциалом для развития культуры досуга обладает мегаполизированное культурное пространство.

3. Культура досуга в среднем городе обусловлена промежуточным статусом этого типа поселения между сельской местностью и крупными городами. Низкий уровень культурных потребностей приводит к доминированию простых форм досуговой деятельности и преобладанию статичных тенденций существования культуры досуга над динамичными. В этом смысле досуг в среднем городе предельно консервативен, а малейшие изменения в его структурных характеристиках оказываются обусловлены внешними влияниями.

4. В условиях крупного города присутствует функциональная обусловленность досуга тенденциями развития экономических и политических сегментов городского пространства. Достаточно высокий уровень культурной вариативности позволяет говорить о наличие определенной структуры досуговых учреждений, обслуживающих интересы горожан и обеспечивающих выстраивание централизованной системы престижного потребления.

5. Максимальное усложнение и дифференциация структуры мегаполиса находит отражение в изменении характеристик культурного пространства. Мегаполизация городского культурного пространства проявляется в децентрализации институциональной структуры досуга и трансформации социализирующих институтов, что выливается в образование субкультур, обладающих собственными критериями престижности и системой досуговых учреждений.

**2. Досуг в информационном пространстве культуры**

Как отмечают исследователи, одной из предпосылок изменения социокультурной ситуации в сфере молодежного досуга, являются процессы глобализации – все возрастающего влияния различных факторов международного значения, в том числе культурного и информационного обмена. К этим процессам относится и формирование сети Интернет. В рамках данного диссертационного исследования становление новых коммуникационных технологий рассматривается в связи с их ролью в изменениях повседневной досуговой практики молодежи.

Одни виды досуговой деятельности молодежи перестают быть популярными и распространенными (техническое творчество, художественные и народные промыслы), другие претерпевают существенные изменения своего содержания (дискотека, чтение и др.). Кроме того, возникают абсолютно новые виды деятельности, не имевшие ранее места в практике проведения досуга (Интернет, граффити и др.), что, на основании результатов проведенного исследования, можно объяснить изменением, во-первых, ценности самого пространства досуга для молодежи, во-вторых, целей деятельности, реализуемых в сфере досуга, и, в-третьих, средств, используемых для этого, – то есть досуговых стратегий молодежи.

Рассмотрев молодежные досуговые стратегии, показав, таким образом, какие проблемы и с помощью каких средств (видов досуговой деятельности и пр.) решаются молодежью в его пространстве, можно раскрыть роль и место досуга в ее жизнедеятельности: широкий спектр досуговых стратегий, направленных на удовлетворение самых разнообразных потребностей, является свидетельством роста значимости пространства досуга для современной молодежи.[[19]](#footnote-19)

Таким образом, досуг для определенных категорий молодежи выступает пространством, замещающим другие сферы жизнедеятельности, выполняя функцию, которую можно назвать компенсаторной функцией досуга для молодежи. То есть компенсация обусловливается не отдельными проявлениями, а всеми составляющими досугового пространства. Иначе говоря, досуг компенсирует не дефицит официальной культуры через формы самодеятельных движений, а отдельные сферы жизнедеятельности, поскольку для части молодежи выступает в качестве пространства самореализации, то есть достижения в сфере досуга значимых социальных статусов (компенсирует неуспехи в иных сферах жизни).

Но у этой функции досуга существуют границы, рамки. Это связано в определенной степени с временным характером подобной компенсации, который обусловлен необходимостью участвовать и в других сферах общественной жизни. Данная оговорка необходима в связи с тем, что, несмотря на существование так называемого «замещающего» досуга, выполняющего компенсаторную функцию, у молодежи превалируют такие ценности, как материальное положение, семья, карьера, что подтверждается результатами крупномасштабных исследований ценностных ориентации российской молодежи.

Однако не всегда жизненные ценности могут быть реализованы в желаемой мере. В особенности это связано с условиями российской действительности последних 10-15-ти лет, при которых молодежь в силу ряда обстоятельств перемещается с активных позиций общественной жизни на ее периферию, практически теряет возможности достичь успеха и самореализоваться. В этих условиях в качестве практически единственного пространства, где она может жить в соответствии со своими желаниями и потребностями, является досуг, в котором и могут находить выражение ее устремления, интересы, идеалы.

Иными словами, наблюдается тенденция использования досугового времени в качестве резерва для удовлетворения потребностей, которые переносятся сюда из других сфер жизнедеятельности молодого человека. Но данное явление имеет свои негативные последствия. Так, это может приводить к сокращению бюджета досугового времени молодежи (например, из-за затрат досугового времени на основное или дополнительное образование, на дополнительные заработки, на удовлетворение физиологических потребностей, таких, как, например, сон – с целью снятия усталости), что препятствует удовлетворению его прямых, важных функций. Возможно, это является одной из причин того, что, как показывают эмпирические данные, к сожалению, существуют категории молодежи, которые не испытывают потребность в интересном, полезном и культурном проведении досуга как важном элементе современного образа жизни.

Возвращаясь к характеристике компенсаторной функции досуга для определенных категорий молодежи, отметим, что собственно появление этой функции, степень ее реализации, а также потребность в ней обусловливаются характером и масштабами трансформаций общественного жизнеустройства, в условиях которых нарушается межпоколенная преемственность образцов поведения, значимых ценностей.[[20]](#footnote-20) Это и приводит к ломке системы ценностных ориентации и является причиной инноваций в сфере молодежного досуга, связанных в том числе с изменениями в структуре и характере существовавших ранее и появлением новых видов досуговой деятельности молодежи.

Существует целый спектр причин, обусловливающих близость молодежи нормам и ценностям массовой культуры, где на первом месте – ценности безоглядного гедонизма и беспроблемности. Это – и неуверенность в завтрашнем дне, и ощущение своей ненужности, и отсутствие реальных шансов на достижение жизненного успеха. Неуверенность и тревожность отражают неопределенность жизненных позиций молодежи, постоянный поиск новых форм идентичности. Но отсюда и обострившаяся проблема одиночества, стрессы, выход из которых все больше и больше молодых людей находят в девиантном поведении, наркотиках. Поэтому весьма опасным становится организованное содействие в использовании молодежью алкоголя в качестве средства расслабления. Молодежь прибегает к наркотикам и алкоголю, пытаясь заполнить хотя бы каким-то содержанием свое свободное время и бессодержательный досуг. Поэтому мы разделяем точку зрения, что не менее опасным является навязывание «наркотической рейв-культуры» в качестве образа жизни молодежи на дискотеках и разного рода музыкальных «тусовках».

Коммерциализация культурного процесса, все более ведет к отходу от норм и ценностей высокой культуры, к усвоению упрощенных образцов массовой культуры, наиболее явственно проявляющейся в электронных средствах массовой информации, что также не может не отразиться на системе установок, ориентации и культурных идеалов молодого человека.

Кризисные явления в сфере культуры – факт неоспоримый. Он выражается в таких социальных явлениях, как разрушение общественных ценностей, утрата культурных традиций, что сопровождается увеличением масштабов деструктивных процессов – ростом преступности, пьянства, наркомании. Вместе с тем, кризис культуры обнаруживает не только негативные последствия. Проявляются и позитивные тенденции в обществе, зарождаются новые формы социальной интеграции. К таким позитивным тенденциям можно отнести, например, возникновения субкультур, занимающихся самоорганизацией досуговой деятельности.[[21]](#footnote-21)

Несомненно, что ни один культурный процесс нельзя оценить однозначно, особенно если речь идет о современной культурной ситуации в нашей стране, поскольку, во-первых, она чрезвычайно сложна и противоречива, во-вторых, еще не до конца ясны глубина и масштабы происходящих перемен. Не следует забывать, что и сами культурные потребности динамичны и способны восстанавливаться, поэтому негативные тенденции в этой области могут быть преодолены в ходе позитивных социально-экономических изменений.

На институциональном уровне развитие технологий проявляется в структурировании городского пространства новыми центрами досуга – игровыми клубами, Интернет-кафе – само посещение которых для многих уже является фактором престижного потребления информационных и развлекательных услуг. С точки зрения изменения ценностей досугового поведения, происходит переориентация значительной части молодежи и образование новых субкультур (геймеры, хакеры), нацеленных на повышение своего социального статуса не посредством потребления реальных стратегий отдыха, а с помощью с помощью увеличения своего престижа в виртуальном пространстве. Таким образом, можно вести речь о виртуализации досуга в культурном пространстве города, проявляющейся, в настоящий момент, в двух основных формах, которые следует рассмотреть подробнее: увлеченность компьютерными играми и самореализация в Интернет-пространстве, либо в тех формах досуга, которые реализуются с помощью всемирной сети.

В этой связи актуальны замечания профессора В. Дуликова о негативном влиянии на социокультурную ситуацию в сфере молодежного досуга политики «двойного стандарта», проявляющейся в поддержании того или иного явления или его последствий в связи с личной выгодой независимо от того, каковы будут последствия для окружающих или общества в целом. Последнее является важным, поскольку информационное окружение выступает средством воздействия на культуру, то есть на ее духовно-ценностную составляющую (на основании этого и появляется возможность говорить об Интернет-культуре виртуального пространства).

Нам представляются вполне справедливыми размышления Л.В. Скворцова об информационной культуре. В качестве фундаментальной проблемы информационного общества исследователь рассматривает возникновение в массовых масштабах упрощенных форм самоидентификации, ведущих к «упрощению» личности, эрозии ее духовного измерения, вследствие чего, по мнению ученого, происходит эрозия индивидуальности. Сравнивая традиционные и современные, свойственные информационной культуре, формы самоидентификации, Л.В. Скворцов точно, на наш взгляд, определяет причину их несоответствия – исчезновение ее духовного основания.

**Компьютерные игры как стратегия досугового поведения**

Компьютерные игры не являются абсолютно новым феноменом культуры, поскольку еще в 80-х годах всеобщее распространение получили игровые приставки и видео-игры. Вместе с тем, степень компьютеризации общества, дифференциация видов игр и улучшение их технических характеристик позволяют сделать вывод о том, что именно компьютерные игры становятся новой формой досуга, приобретающей в современном мире миллионы новых поклонников, прежде всего, среди представителей молодого поколения.

Распространение компьютерных игр в культурном пространстве встречает неоднозначную реакцию со стороны исследователей, что, в первую очередь, связано с различными аспектами их внедрения в повседневную жизнь человека. С одной стороны, можно констатировать, что «компьютер резко помогает увеличить эффективность и качество многих форм деятельности человека, вводит человека в круг новых, интересующих его событий и концептуальных представлений».[[22]](#footnote-22) Обучающие возможности компьютерных игр, включающие в себя возможность получения большого объема информации в краткие сроки, умение быстро принять решение и воплотить его в виртуальной реальности – все эти способности могут быть востребованы человеком и в обычной жизни. С точки зрения психологических наблюдений, компьютерные игры выполняют крайне полезную в современном обществе функцию, поскольку они развивают сенсорные, перцептивные и когнитивные способности человеческой психики, то есть уменьшают время реакции на внешние раздражители и усиливают импульсивные сокращения мыслительной активности.

Кроме того, моделирование игровых ситуаций, зачастую требующее привлечения большого количества компьютерных ресурсов, становится фактором приближения игры к реально возникающим в жизни ситуациям. Зачастую грань между игрой и реальностью оказывается настолько прозрачной, что ее переход оказывается попросту не заметен, как продемонстрировал В. Пелевин в своей повести «Принц Госплана», в которой главный герой бежит по своим делам, не забывая по пути выполнять условные действия, свойственные персонажу компьютерной игры.[[23]](#footnote-23) Опыт, полученный в компьютерных играх, может восприниматься как достоверный, формируя стереотипы поведения в повседневной жизни.

Необходимо иметь в виду, что полученные в результате навыки и умения имеют достаточно ограниченную амплитуду применения, что обуславливается особенностями социокультурной ситуации, а также индивидуальными психологическими и эмоциональными склонностями человека. Игры не меняют внутренний мир человека, но они способны более отчетливо и выпукло обрисовать те склонности и психологические комплексы, которые накопились в его душе, что зачастую выливается в проявления агрессии и вандализма.[[24]](#footnote-24) Психологически неуравновешенный человек переносит отрицательные эмоции, полученные в процессе игры, на реальный мир, вымещая свою злобу, как правило, на родных и близких. Подобная ситуация чаще всего встречается как раз в подростковой среде, поскольку представители этой возрастной группы обладают повышенной эмоциональностью, но при этом они еще не выработали защитные механизмы, позволяющие «гасить» отрицательные эмоции, не выплескивать свое раздражение вовне.

Среди других негативных последствий использования компьютерных игр в качестве стратегии досугового поведения, Т.А. Погрешаева называет также «сужение круга интересов подростка, стремление к созданию собственного мира, уход от реальности и занятия с компьютером один на одни, которое, в ущерб общению со сверстниками, приводит к социальной изоляции и трудностям в межличностных контактах».[[25]](#footnote-25) Хочется отметить, что тенденция отчуждения от основной массы сверстников оказывается напрямую связана с включением в субкультуру геймеров (игроков), поскольку уровень освоения и прохождения компьютерных игр непосредственно влияет на упрочение социального статуса в этой локальной группе. Иначе говоря, в рамках данной субкультуры, компьютерные игры выполняют функцию престижного поведения, обеспечивая увеличение чувства собственной значимости и одновременно, способствуя повышению статуса в глазах других представителей данной субкультуры.

Немалую роль в этом процессе играет само содержание компьютерных игр, представляющее собой архетипическую матрицу процесса инициации (повышения социального статуса посредством совершения совокупности предписанных действий), причем особенно отчетливо архаическая природа подобного мышления проявляется в квестах и RPG. Если военные или экономические стратегии (Warcraft, Civilization) направлены на развитие, в первую очередь, стратегического мышления, умения рассчитывать собственные действия и ответные действия противника на несколько ходов вперед, то игры, требующие непосредственного участия в военных или поисковых действиях, абсолютно вписываются в структуру построения архетипа.

Первой характеристикой архетипической матрицы является пространственно-временная структура компьютерной игры. Несмотря на то, что игра предполагает линейную направленность времени, сюжет периодически «закольцовывается», повторяется по мере прохождения отдельных уровней игры, что придает ему цикличность. Завершение одного уровня становятся началом следующего, причем эта последовательность остается неизменной вплоть до прохождения последнего уровня игры, что знаменует собой самоутверждение в статусе победителя, а в символическом смысле – успешное прохождение инициации, завершающее приобретением нового статуса. Пространство компьютерной игры также посвящено подобной архетипизации: оно представляет собой многоуровневое образование, сегментированное по следующим признакам: «центр – периферия», «свое – чужое». «безопасность – опасность». Неправильные действия игрока способны привести даже к виртуальной смерти, что становятся стимулирующим навыком для улучшения своих игровых навыков и, как следствие, увеличения пребывания в виртуальном пространстве компьютерных игр.

В том случае, если все действия были выполнены правильно, игра завершается, причем единственно возможным вариантом окончания игры становится победа игрока, поскольку в противном случае цель самой компьютерной игры останется невыполненной. Символическим знаком, позволяющим подтвердить свой престиж и статус победителя в компьютерной игре, для игрока становятся сейвы (Save – сохранение), то есть сохраненные позиции, демонстрирующие прохождение игры до победного конца.

Можно констатировать, негативное влияние компьютерных игр, скорее всего, относится к тем из них, которые отрицательно воздействуют на психику и сознание увлеченного их содержанием молодого человека (игры, цель которых заключается в постоянном преследовании жертвы, уничтожении виртуальных противников с помощью всевозможных средств и методов и т.п.), причем решающим фактором в данном случае является эмоциональная неустойчивость самого индивида. Вместе с тем, основываясь на их возможностях в моделировании реальных явлений, можно говорить и о воспитательном потенциале игр. Будет неверным не отметить их роль в расширении кругозора, стимулировании интереса.

Как отмечают исследователи, философия зрелища электронной игры состоит в развитии целого ряда способностей, в том числе творческих и познавательных. Субкультура геймеров занимает немаловажное место в структуре культурного пространства современного города, что выражается в создании целой индустрии развлекательных учреждений, рассчитанных именно под эту категорию населения, кроме того, фактор престижности компьютерных игр приобретает все большее значение в среде подростков, не позиционирующих себя в качестве геймеров. Например, знакомство с основными, наиболее популярными компьютерными играми, служит символическим маркером, обозначающим принадлежность подростка к своему поколении, что способствует налаживанию отношений со сверстниками, установлению взаимных интересов и привязанностей.

**Интернет-технологии как фактор изменения культуры досуга**

Исследования показывают, что пользователям в возрасте от 18 до 29-ти лет Интернет необходим для организации приятного времяпрепровождения, что позволяет нам отнести Интернет к досуговым видам деятельности для большинства молодежи и рассматривать его в качестве одного из факторов, определяющих трансформации пространства досуга подрастающего поколения. История Интернета в России охватывает незначительный период. Несмотря на то, что формально наша страна стала частью глобальной сети уже в 1990 году, эпоху стремительного развития российского Интернета исследователи отсчитывают с конца 90-х годов. В то время ученые стали говорить о том, что виртуальная реальность окажет самое большое воздействие на психический мир, культуру и духовность, образ мысли и образ жизни последующих поколений.[[26]](#footnote-26) Таким образом, необходимо отметить изменения молодежного досуга, которые базируются на новой форме реальности, новом информационном поле, пространстве компьютерного общения и коммуникации. Такая необходимость подтверждается тем фактом, что компьютеры сегодня затрагивают самую суть культуры, поскольку связанная с ними революция в средствах массовой информации меняет образ мыслей и взглядов, определяет социально-культурную жизнь человека.

Прежде всего развитие всемирной сети означает появление новой коммуникационной среды для межличностного и внутригруппового общения. Можно говорить о том, что Интернет, выступая особым социальным пространством, является той сферой, где трансформируются традиционные формы социальных отношений, а общение как вид досуговой занятости становится возможным не в традиционном виде непосредственной коммуникации, а приобретает черты, определяемые новым средством -Интернетом.

Отмечая отличие традиционного общения от сетевого, И.Ю. Кузнецова характеризует последнее «бестелесностью и анонимностью партнеров в процессе коммуникации».[[27]](#footnote-27) По результатам собственных исследований Е.В. Якушина формулирует выводы о привлекательности анонимного общения для молодежи. Автор говорит о том, что определенную часть подростков в пользовании Интернетом привлекает возможность общаться от имени разных лиц, регистрируя в Сети вымышленные фамилии и адреса (ники). О.И. Карпухин в качестве причины популярности Интернета в молодежной среде рассматривает полную свободу, которая, как отмечает автор, иногда даже простых хулиганов может превратить в террористов, поскольку поведение в Сети обратимо и безответственно.[[28]](#footnote-28)

Однако для абсолютного большинства общение в виртуальном пространстве не заменяет отношений в физическом пространстве, что подтверждают данные исследований, фиксирующие не снижающуюся потребность в непосредственном общении с друзьями, несмотря на увеличение числа увлекающихся компьютером и Интернетом. То есть непосредственное общение не вытесняется виртуальным, а скорее увеличивает пространство для него, привлекая теми самыми особенностями, о которых мы говорили выше (анонимность, широта охвата и пр.).

В Сети человек может быть таким, каким он хочет казаться, но не является на самом деле. Нельзя отрицать, что в определенной степени такие возможности содержат позитивную составляющую, но есть и очень важная негативная сторона, сильно влияющая на молодого человека: уход от реальности – удовлетворение своих потребностей в «другой» реальности, поиск себя в другом мире, не там, где приходится жить на самом деле. Как справедливо отмечает В.В. Гаврилюк, «компьютер съедает реальную жизнь, подменяя ее виртуальной», то есть выполняет, по сути, компенсаторную функцию.[[29]](#footnote-29) Если на первых этапах становления всемирной сети, значительное количество пользователей действительно искало в сети возможность ухода от реальности, в которой оставались нереализованные амбиции, то в настоящее время можно диагностировать появление поколения, которое сознательно позиционирует себя, прежде всего, как активных участников Интернет-пространства, при этом реальная жизнь у них может складываться вполне благополучно.

Интернет как вид досуговой деятельности организуется не только дома, но и в различных компьютерных клубах, Интернет-кафе. Вместе с тем функционирование подобных предприятий в сфере досуга молодежи связано с рядом проблем. Многими исследователями высказываются опасения по поводу «губительного влияния чрезмерного увлечения компьютерными играми сомнительного содержания на психику молодого человека». В целом результаты исследования подтверждают мнение Е. Викентьевой о том, что зачастую «сотрудников игровых клубов, кроме прибыли, ничего не касается», поскольку не ведется контроль над продолжительностью и временем пребывания в клубе, над самими занятиями молодежи, отсутствуют необходимые санитарные условия и пр.

Интернет, таким образом, оказывая влияние на формирование социокультурной ситуации в сфере молодежного досуга, в определенной мере формирует личность человека. Это значит, что необходимо развивать позитивный потенциал виртуального пространства и противодействовать возможным негативным последствиям пребывания в нем. Говоря о характере потребностей, реализуемых через Интернет, А.И. Ковалева отмечает: «Сеть, в отличие от масс-медиа, никоим образом не связана рамками приличия и хорошего вкуса, поэтому в Интернете картина пристрастий, вкусов и потребностей пользователей получает адекватное отражение».[[30]](#footnote-30) Аналогичную точку зрения высказывает и Х.М. Энценсбергер: «Интернет не является ни проклятием, не благословением; он просто отражает состояние сознания своих пользователей».[[31]](#footnote-31)

Как можно убедиться, современные исследователи по-разному оценивают значение Интернета и представляют социокультурные последствия его внедрения и распространения. Многие не разделяют точку зрения, что глобальную информационную систему можно оценивать только как значительный прогресс в социокультурном развитии человечества. Обоснована и тенденция в исследованиях социокультурных представлений о системе Интернет описывать совокупность позитива, раскрывающего возможности познания, развития, самосовершенствования. Сам компьютер, Интернет – техническое достижение качественно нового уровня, средство, раскрывающее самые широкие возможности человека в отношении культурно-научных изменений. Другой вопрос – для достижения каких целей это средство используется, чем наполняется его содержание.

Если попытаться рассмотреть Интернет как форму, замещающую другие формы досуга, например того же чтения, то, скорее всего, мы зайдем в тупик, поскольку не сможем найти достаточных оснований для того, чтобы это доказать. Вместе с тем, нельзя не согласиться с мнением, что компьютер по своему воздействию на человека ближе к книге, чем к телевизору. Кроме того, возможно расширение или замещение Интернетом живого общения, других видов досуговой деятельности, например таких, как посещение концертов, кино, театров.

Интересны результаты социологического исследования во Франции, изучившего 24 тысячи французских семей, использующих персональные компьютеры в домашних условиях. Результаты показали, что в семьях, имеющих доступ к системе Интернет, уровень вовлеченности людей в культурно-досуговую практику превышает средний (по показателям посещений культурно-досуговых мероприятий, занятиями различными видами творческой деятельности.[[32]](#footnote-32)

Рассмотренные выше формы применения компьютера в сфере досуга молодежи, хотя и не исчерпывают всего их многообразия, однако в определенной степени иллюстрируют те инновации, обусловленные техническими достижениями, которые характеризуют современные увлечения молодежи в сфере досуга.

Новые возможности создает компьютеризация и в сфере производства культуры, формирующая новые увлечения, находящие свое место в досуге молодежи: компьютерная мультипликация (в качестве примера может послужить Масяня – героиня компьютерной мультипликации школьницы из Санкт-Петербурга), компьютерная живопись (в частности – «фракталы» -составление узоров, получаемых по определенным правилам с использованием компьютерных программ), компьютерная графика (в июле этого года в г. Омске был открыт первый в России детский Центр компьютерной графики), web-дизайн (подобные молодежные увлечения начинают включать в различные соревнования, примером чему могут быть Национальные Дельфийские игры, в которых традиционно принимают участие танцоры, музыканты и художники).[[33]](#footnote-33)

Особый интерес представляет компьютерная живопись. В настоящее время реальностью становятся даже выставки таких картин, первая из которых несколько лет назад состоялась в Лондоне, а сейчас аналогичные выставки с спехом проходят уже по всему миру, в том числе и в России. Увлекающаяся подобным изобразительным искусством молодежь вполне допускает, что через 10-15 лет появится школа компьютерной живописи, и ее ученики будут развивать складывающиеся в настоящее время традиции компьютерной живописи, привносить свое.

Учитывая весь спектр последствий распространения Сети, крайне важно поставить под социальный и нравственный контроль ее прогресс, предотвратив тем самым хотя бы частично некоторые негативные последствия, связанные с новым видом досуговой практики молодежи – Интернетом.

Можно подвести следующие итоги рассмотрению стратегий виртуализации досуга в условиях развития современных коммуникативных и информационных технологий:

1. Город, являясь сосредоточением культурных и технологических ресурсов, выступает центром развития новых информационных технологий, которые деконструируют структуру его культурного пространства, способствуя изменения отношения к досугу и конкретным формам его реализации.

2. Компьютеризация и интернетизация культурного пространства способствуют образованию виртуальных стратегий досугового поведения, в которых пребывание в виртуальном пространстве становится элементом престижного поведения и важным фактором повышения собственного статуса в глазах сверстников. Данная тенденция отчетливо прослеживается на примере возникновения двух основных форм виртуального досуга: компьютерные игры и Интернет.

3. Компьютерные игры становятся фактором институциализации отдельной субкультуры геймеров, в рамках которой возникает собственная шкала и ценностей и критерии престижного потребления. Условием повышения статуса в рамках данной субкультуры является прохождение игр, символически являющееся аналогом архаической инициации. Самореализация в рамках данной субкультуры может приводить к социальной изоляции по отношению к другим группам населения, поскольку виртуальная культура досуга резко отличается по своим ценностным приоритетам от других способов престижного потребления.

4. Другой формой виртуального досуга становится Интернет, либо те формы досуга, реализация которых непосредственно связана с пребыванием в киберпространстве (например, флеш-моб). Данная субкультура, возникшая в 90-ых годах, достаточно быстро утратила свое культурное единство, сохранив в качестве базовой ценности безусловную ценность постоянного нахождения в Интернете, получения новой информации и поддерживания коммуникативных связей.

**Заключение**

Следует констатировать, что культура молодежного досуга в последнее время претерпевает значительные изменения, связанные с реализацией общекультурных тенденций изменения и развития. Узкодисциплинарные социологические и социально-психологические исследования не в состоянии в полной мере охватить специфику поднимаемой проблемы, что делает особенно актуальной философско-культурологическую постановку вопроса о функциях и структурных характеристиках молодежного досуга в рамках современного культурного пространства.

В настоящее время молодежная культура становится отдельным сегментом культурного пространства, на который нацелены интересы политических партий, транснациональных корпораций и культурных учреждений, потому что именно в этой культурной среде зарождаются ростки будущего общества, в котором предстоит жить следующим поколениям. В обществе потребления молодёжи активно навязываются красиво упакованный суррогат иных культур, продукты массовой культуры, разнообразные и часто противоречащие, противостоящие друг другу политические, идеологические и религиозные идеи и мифы. Свобода выбора жизненного пути относительна. Она ограничивается достигнутым уровнем общественного развития. Проблема состоит в том, готов ли молодой человек иметь дело с неизмеримо возросшим многообразием выбора продуктов материального и духовного производства.

Ему приходится выбирать среди движущихся ценностей и целей, число которых неуклонно возрастает. Таким образом, поиски себя, своей индивидуальности и социального статуса осложняются изобилием и сложностью выбора. Чтобы заявить о себе, общество следует удивить, поразить, повергнуть в ужас. На это и рассчитаны одежда, манеры, жаргон, специфические увлечения молодых, их досуг.

Досуг – самая простая и доступная площадка для конкретных дел. В нём можно проявить собственную самостоятельность: умение руководить, принимать решение, организовывать. Досуг – это не только общение, но и своего рода социальная игра. Отсутствие навыков таких игр в юности приводит к тому, что человек и в зрелом возрасте считает себя свободным от обязательств. В реализации возможностей для саморазвития личности, для культурного, физического и интеллектуального роста важную роль играет использование молодым человеком своего свободного времени. Изучение структуры и форм проведения досуга имеет большое значение в характеристике культурного уровня молодежи. Понятие «досуг» традиционно включает в себя совокупность видов деятельности, предназначенных для удовлетворения физических, духовных и социальных потребностей людей в свободное время.

**Список литературы**

Артемьев А.И. Социология личности. – М.:Академия, 2001. – 256 С.

Афанасьев В. В. Историческая социология Данилевского, Шпенглера и Сорокина // Социс, 2005, № 5. с. 129-137.

Баранов Г.С. Модели и метафоры в социологии Маркса // Социс, 1992, № 6. с. 128-142.

Барг М.А. Цивилизационный подход к истории // Свободная мысль, 1991. № 3. С. 67-78.

Бармина Д.А. Общественные организации в среде студенчества // Вестник Уральского государственного технического университета, 2003, № 4. С. 15-22.

Викторов А. Досуг – дело серьезное // Воспитание школьников, 2001, № 5. С. 47-53.

Вишняк А.И., Тарасенко В.И. Культура молодежного досуга – К.: Наукова думка, 1988. – 72 С.

Горшков М.К., Тихонова Н.Е., Шереги Ф.Э. Жизненные планы, ценностные ориентации и моральный облик российской молодежи // Вестник РАН, 1998, Т. 68, № 6. С. 56-69.

Грушин Б.А. Свободное время. Актуальные проблемы. М.: Прогресс, 1967. – 175 С.

Демин М.В. Мотив человеческой деятельности: характер, содержание, функции // Философия и общество, 1999, № 3. С. 56-67.

Деятельность: теория, методология, проблемы. М.: Наука, 1990. – 284 С.

Иванов В.Н. Социальные технологии в современном мире. М.: ИС РАН, 1996. – 335 С.

Иконникова С.Н. Молодежь: Социологический и социально-психологический анализ. – Л.: Лениздат, 1974. – 166 С.

Ковальзон М.Я. Философский анализ человеческой деятельности // Вестник МГУ. Серия 7. Философия. 1978, № 2. С. 63-75.

Козлова О.Н. Социализация в поле безнадежности и за ее пределами // Социально-гуманитарные знания, 2002, № 2. С. 13-21.

Любарский Г.Ю. Теория динамики сложной социальной системы // Полис, 2004, № 2. с. 41-50; № 3. с. 55-65.

Мяло К.Г. Время выбора: Молодежь и общество в поисках альтернативы. – М.: Прогресс, 1991. – 253 С.

1. См. Андерсон Б. Воображаемые сообщества. Размышления об истоках и распространении национализма.. М.: Канон-Пресс-Ц, 2001. С. 15-18. [↑](#footnote-ref-1)
2. Листвина Е.В. Современная социокультурная ситуация. Саратов: Изд-во Саратовского государственного университета, 2001. С. 14-16. [↑](#footnote-ref-2)
3. Образ жизни населения крупного города: опыт комплексного социального исследования. – Л.: Знание, 1988. С. 15. [↑](#footnote-ref-3)
4. Резник Ю.М., Смирнов Е.А. Жизненные стратегии личности (опыт комплексного анализа). – М.: ИФ РАН, 2002. С. 186. [↑](#footnote-ref-4)
5. См. критику подобной типологии: Флиер А.Я. Культурогенез. М.: Наука, 1995. С. 94. [↑](#footnote-ref-5)
6. Цветкова Г. Образ жизни россиян: динамика социальной инфраструктуры // Безопасность Евразии, 2002, № 1. С. 78-89. [↑](#footnote-ref-6)
7. Способы адаптации населения к новой социально-экономической ситуации в России / Под ред. И.А. Бутенко. М.: Канон Пресс, 1999. С. 64. [↑](#footnote-ref-7)
8. Шарова А.Ф. Перестройка управления сферой культуры и досуга территории // Культурно-досуговая деятельность: перспективы развития и проблемы регулирования: Сборник научных трудов. – Свердловск, 1991. С. 114. [↑](#footnote-ref-8)
9. Соколов А.В., Щербакова И.О. Ценностные ориентации постсоветского гуманитарного студенчества // Социс, 2003, № 1. С. 23-29. [↑](#footnote-ref-9)
10. Стивенсон С.А. Уличные дети и теневые городские сообщества // Социологический журнал, 2000, № 3/4. С. 45. [↑](#footnote-ref-10)
11. Способы адаптации населения к новой социально-экономической ситуации в России / Под ред. И.А. Бутенко. М.: Канон Пресс, 1999. С. 98. [↑](#footnote-ref-11)
12. Тютюнников Б.Я., Цыбулина О.А. Современная проблематика молодежного досуга // Социально-культурная деятельность: опыт, проблемы, перспективы: Сборник научных статей. – Краснодар, 1998. Вып.2. С. 159. [↑](#footnote-ref-12)
13. Там же. С. 160. [↑](#footnote-ref-13)
14. Чеснокова В.Ф. Проблемы молодежных субкультур, возникающих на базе занятий искусством в свободное время // Народное творчество: перспективы развития и формы социальной организации. – М.: Народное ремесло, 1990. С. 192. [↑](#footnote-ref-14)
15. Есаков В.А. Мегаполис и его культура. М.: Альфа-М, 2008. С. 78-79. [↑](#footnote-ref-15)
16. Там же. С. 180. [↑](#footnote-ref-16)
17. Наумова Н.Ф., Роговин В.З. Культура разумного потребления. – М.: Наука, 1987. С. 75. [↑](#footnote-ref-17)
18. Соколов А.В., Щербакова И.О. Ценностные ориентации постсоветского гуманитарного студенчества // Социс, 2003, № 1. С. 28. [↑](#footnote-ref-18)
19. Раковская О.А. Социальные ориентиры молодежи: тенденции, проблемы, перспективы. – М.: Аспект Пресс, 1993. С. 57. [↑](#footnote-ref-19)
20. Розов Н.С. Ценности в проблемном мире: философские основания и социальные приложения конструктивной аксиологии. – Новосибирск, 1998. С. 68. [↑](#footnote-ref-20)
21. См. подробнее: Свиридов Н.А. Адаптационные процессы в среде молодежи // Социс, 2002, № 1. С. 67-73. [↑](#footnote-ref-21)
22. Глинский Б.А. Философские и социальные проблемы информатики. М., 1990. С. 28. [↑](#footnote-ref-22)
23. Пелевин В. Желтая стрела. М.: Вагриус, 2000. С. 156-190. [↑](#footnote-ref-23)
24. Болгов В.И. Социологический анализ новых форм социокультурной жизни // Социс, 2003, № 2. С. 78-84. [↑](#footnote-ref-24)
25. Погрешаева Т.А. Свободное время человека в условиях трансформации российского общества. Саратов: Изд-во Саратовского государственного университета, 2000. С. 59. [↑](#footnote-ref-25)
26. Романов Б.С. Феномен «видео» и проблемы культуры досуга // Культура.Творчество.Человек. Ч.З. Культурология: Тезисы научной конференции. Самара, 1991. С. 160-173. [↑](#footnote-ref-26)
27. Кузнецова И.Ю. Молодежная политика и молодежная культура: социализация молодежи на рубеже веков. – Краснодар, 2000. С. 78. [↑](#footnote-ref-27)
28. Карпухин О.И. Самооценка молодежи как индикатор ее социокультурной идентификации // Социс, 1998, № 12. С. 45. [↑](#footnote-ref-28)
29. Гаврилюк В.В., Трикоз Н.А. Динамика ценностных ориентации в период социальной трансформации // Социс, 2002, № 1. С. 63. [↑](#footnote-ref-29)
30. Ковалева А.И. Концепция социализации молодежи: нормы, отклонения, социализационная траектория // Социс, 2003, № 1. С. 32-39. [↑](#footnote-ref-30)
31. Цит. по: Козлова О.Н. Социализация в поле безнадежности и за ее пределами // Социально-гуманитарные знания, 2002, № 2. С. 20. [↑](#footnote-ref-31)
32. Левикова С.И. Место техники в системе ценностей молодежной культуры // Общественные науки и современность, 2001, № 4. С. 18-29. [↑](#footnote-ref-32)
33. О способах применения компьютерных технологий в сфере досуга см. подробнее: Мандрика А., Тютюнников Б.Я. Формирование культуры общения молодежи в процессе досуговой деятельности // Социально-культурная деятельность: опыт, проблемы, перспективы: Сборник научных статей. –Краснодар, 2000. Вып. 5. С. 135-146. [↑](#footnote-ref-33)