



М.С. Щипцов

Щипцов Максим Сергеевич, студент 2 курса группы УКИ/бак-24-2 факультета гуманитарного образования Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: fine10000@yandex.ru

Научный руководитель: **Павлова Ольга Александровна**, доктор филологических наук, доцент кафедры социально-культурной деятельности Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: lexfati@mail.ru

ТЕХНОЛОГИИ ФОРМИРОВАНИЯ ДОСУГОВОЙ КУЛЬТУРЫ У СОВРЕМЕННОЙ МОЛОДЁЖИ

В статье рассматриваются различные аспекты формирования досуговой культуры у современной молодёжи. Дается определение понятия досуговой культуры как части общей культуры социума и указывается, что в то же время она является и частью культуры индивида, проявляющаяся в виде досуговых компетенций, что приводит к личностному росту молодого человека. Характеризуются наиболее распространённые современные технологии формирования досуговой культуры. Описываются условия и факторы, влияющие на эффективность применения этих технологий.

Ключевые слова: современная молодёжь, досуговая культура, технологии формирования досуговой культуры, эффективность досуговых технологий.

M.S. Shchiptsov

Shchiptsov Maxim Sergeevich, 2nd-year student of UKI/bak-24-2 group of the Faculty of Humanities Education of the Krasnodar State Institute of Culture (33, 40-letiya Pobedy St., Krasnodar), e-mail: fine10000@yandex.ru

Scientific supervisor: **Pavlova Olga Alexandrovna**, Doctor of Philology, Associate Professor of the Department of Socio-Cultural Activities at the Krasnodar State Institute of Culture (33, 40-letiya Pobedy St., Krasnodar), e-mail: lexfati@mail.ru.

TECHNOLOGIES FOR SHAPING LEISURE CULTURE AMONG MODERN YOUTH

The article discusses various aspects of the formation of leisure culture among modern youth. It defines the concept of leisure culture as a part of the general culture of society and indicates that it is also a part of the individual's culture, manifested in the form of leisure competencies, which leads to personal growth in young people. The article describes the most common modern technologies for the formation of leisure culture. It also outlines the conditions and factors that influence the effectiveness of these technologies.

Key words: modern youth, leisure culture, technologies for forming leisure culture, and the effectiveness of leisure technologies.

Воспитание культуры досуга и организация культурного досуга выступают одними из ключевых элементов в жизни и развитии молодых людей.

Досуговая культура – это «совокупность традиций, обычаев, знаний и навыков, связанных с досугом. Она отражает культурный уровень общества и его способность использовать свободное время для полезных и интересных занятий. В досуговую культуру могут входить различные формы искусства, музыки, театра, кино, спорта и т.д.» [2]. Таким образом, досуговую культуру

можно рассматривать как часть общей культуры того или иного социума. В то же время она является и частью культуры индивида. Приобретение досуговых компетенций тесно связано со становлением личности, приобщением к творчеству, обретением социальных, эстетических, моральных и прочих идеалов. Отсюда следует, что содержанию и организации досуга должно уделяться внимание наравне с другими сферами жизни молодёжи.

Подход к организации досуговых занятий обязан опираться на реальные запросы и предпочтения молодёжи, предлагая широкий спектр активностей, которые не только удовлетворяют потребности в отдыхе, но и способствуют личностному росту [4].

Значимая роль в этом процессе принадлежит институциональным структурам: домам и центрам культуры, спортивным комплексам, творческим студиям и прочим организациям, связанным с организацией досуга в том или ином виде. Они обеспечивают молодежи доступ к многообразным формам досуга, создавая условия для всестороннего развития.

Для формирования досуговой культуры не менее важны и нормативно-регулятивные механизмы, функционирующие в данном обществе: социальные стандарты, культурные нормы, а также традиции и обычаи. Эти элементы задают рамки поведения, формируют культуру свободного времени и гарантируют безопасность и сохранение здоровья молодых граждан.

Огромное значение имеют и личностные факторы, определяющие выбор досуга: навыки, мотивация, волевые усилия, инициатива и конкретные поступки. Именно внутренние ресурсы позволяют молодым людям раскрывать свой потенциал, активно участвовать в жизни общества и формировать свою индивидуальность [5].

Современная молодёжь выросла в мире, где технологии и медиа играют центральную роль в её жизни. Социально-культурные технологии

работы с молодёжью должны быть направлены на учёт их интересов, обеспечивая стабильность и эффективность воздействия. В сфере досуга необходим переход от элементарных развлечений к более сложным формам, от пассивного времяпрепровождения – к активному участию, а от базового удовлетворения потребностей – к творчеству и духовному обогащению. Такой подход способствует полноценному развитию личности молодых людей и улучшению качества их жизни.

Кроме того, важным аспектом организации культурно-досуговой деятельности молодёжи является учёт современных тенденций и новых форм досуга, которые появляются в связи с развитием технологий и изменением социально-экономической ситуации [3].

Относительно новыми технологиям, получившими широкое распространение у молодых людей в последнее десятилетие являются:

- социальные сети, которые позволяют молодёжи общаться со своими друзьями и знакомиться с новыми людьми, следить за жизнью знаменитостей и обсуждать свои интересы;
- потоковое видео, такое как Netflix, Youtube, Rutube и другие. Оно позволяет смотреть любимые фильмы и сериалы в любое время и в любом месте;
- компьютерные игры, консольные и мобильные игры являются одними из самых популярных форм досуга среди молодёжи. Игры могут быть как соревновательными, так и кооперативными, они позволяют молодёжи взаимодействовать со своими друзьями и другими игроками по всему миру;
- мобильные приложения, такие как приложения для знакомств, музыкальные приложения, приложения для здоровья и фитнеса. Они предоставляют доступ к различным формам развлечений и позволяют молодёжи организовывать свой досуг и следить за своими интересами;
- виртуальная реальность (VR) – это технология, которая позволяет молодёжи погрузиться в виртуальный мир и взаимодействовать с ним.

VR может быть использована для игр, обучения, развлечений и даже туризма.

В целом технологии формирования досуговой культуры у молодёжи базируются на социальных, психологических и культурных теориях, которые объясняют, каким образом технологии влияют на формирование интересов и предпочтений молодёжи в области досуга. Также важно учитывать, что эти технологии должны быть адаптированы к конкретной молодёжной аудитории и её особенностям.

Кроме того, важную роль в формировании досуговой культуры у молодёжи играют различные социальные институты, такие как школы, университеты, культурные центры, молодёжные организации и др. Они могут использовать технологии для создания новых форм досуга и привлечения молодёжи к культурным мероприятиям, спортивным соревнованиям, играм и другим активностям.

При применении технологий формирования досуговой культуры у молодёжи необходимо учитывать социально-экономические и культурные особенности региона, где проживает молодёжь. Например, в некоторых регионах возможности для занятий спортом и культурой могут быть ограничены, а в других – более доступны. То же относится к религиозным обычаям, традиционной культуре. Поэтому, чтобы эффективно использовать технологии, надо учитывать эти особенности и создавать адаптированные под них программы и мероприятия [6].

Кроме того, технологии формирования досуговой культуры у молодёжи могут основываться на различных психологических и педагогических техниках и методах, таких как мотивация, обратная связь, инструктирование, сотрудничество и др. [7].

Ключевым элементом в формировании досуговой культуры среди молодёжи выступает персонализированный подход [1]. Он подразумевает адаптацию условий под уникальные интересы и возможности каждого подростка, что способствует повышению их вовлечённости и снижению

отсева. Особое значение имеет совместная деятельность: молодёжь высоко ценит коммуникацию и командное взаимодействие, поэтому коллективные проекты не только укрепляют социальные связи и развивают навыки общения, но и увеличивают уровень удовлетворённости, мотивируя к дальнейшему участию.

Не менее важна психологическая составляющая. Необходимо поддерживать позитивный эмоциональный фон, оказывать поддержку в решении трудностей и обязательно прислушиваться к мнению участников, учитывая их предпочтения при планировании мероприятий.

Таким образом, эффективные технологии требуют комплексного учета социальных, педагогических, психологических и технологических факторов. Индивидуальность, сотрудничество, благоприятная атмосфера и учёт мнения молодёжи являются главными драйверами успеха. Следует постоянно отслеживать изменения в социальной и технологической среде, поскольку они напрямую влияют на актуальные интересы и предпочтения молодого поколения в сфере досуга.

Список источников

1. Атоманенко, О.В. Роль инновационных технологий в формировании досуговой культуры молодёжи: сб. статей / О.В. Атоманенко // Культурные тренды современной России: от национальных истоков к культурным инновациям. – Белгород, 2018. – С. 69–72.

2. Атоманенко, О.А. Формирование досуговой культуры молодёжи: сущностные характеристики / О.А. Атоманенко, Н.Н. Калашникова // Материалы X Международной студенческой научной конференции «Студенческий научный форум». – URL: <https://scienceforum.ru/2018/article/2018004316> (дата обращения: 19.05.2026).

3. Бурмистрова, Е.В. Методика и технология работы социального педагога. Организация досуговой деятельности: учебник для вузов /

Е.В. Бурмистрова. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва: Издательство Юрайт, 2025. – 150 с.

4. Ковешникова, А.Е. Досуговая деятельность молодёжи: технология формирования профессиональной готовности организатора / А.Е. Ковешникова // Сибирский учитель. – 2018. – № 2(117). – С. 89–93.

5. Кокорина, К.А. Формирование досуговой культуры молодёжи / К.А. Кокорина, Е.И. Мурзина // МНКО. – 2016. – № 1(56). – С. 71–73. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-dosugovoy-kultury-molodyozhi> (дата обращения: 19.05.2026).

6. Молчанова, Н.В. Технологические основы социально-культурной деятельности: для студентов, обучающихся по направлению подготовки 510303 «Социально-культурная деятельность» / Н.В. Молчанова, Г.М. Малухина, О.Ю. Котельникова. – Волгоград: ИП. Никулина М.Г., 2020. – 239 с.

7. Сорокопуд, Ю.В. Организация воспитательной работы в процессе досуговой деятельности детей и молодёжи / Ю.В. Сорокопуд, И.Н. Дубовицкий, Д.Е. Марайкова, С.Н. Соловьёва // МНКО. – 2020. – № 3(82).