

Коваленко Светлана Витальевна

канд. ист. наук, доцент

У Сяоцзяо

магистрант

ФГАОУ ВО «Дальневосточный федеральный университет»

г. Владивосток, Приморский край

DOI 10.31483/r-115818

ДОСУГ И РАЗВЛЕЧЕНИЯ МОЛОДЕЖИ В КНР: ПОНЯТИЕ И ПОДХОДЫ

***Аннотация:** досуг и развлечения китайской молодежи являются важной частью социальных и культурных явлений. Цель данного исследования – рассмотреть понятие досуга, выявить составляющие сферы досуга китайской молодежи, определить основные факторы, влияющие на досуг и развлечения молодежи, включая объективные и субъективные факторы.*

***Ключевые слова:** молодежный досуг, организация досуга, условия жизни в свободное время, китайская молодежь.*

Введение

В настоящее время экономика и общество Китая достигли значительного развития, уровень жизни всех слоев населения постепенно повышается. В связи с этим актуальны различные исследования, связанные с изучением специфики молодежи как социальной группы со специфичными признаками и характеристиками, выявлением различных сфер деятельности и не только профессиональной, но и досуговой.

Молодёжью в Китае принято считать людей в возрасте от 17 до 28 лет, что на 7 лет меньше, чем принято законом в России, где возраст молодёжи от 17 до 35 лет.

Китайские исследователи отмечают, что молодёжь является важной частью членов китайского общества, и совершенствование ее культурной сущности в соответствии с потребностями общественного развития является основополагающей задачей социального управления молодёжью [2].

Изученность проблемы

Проблема досуга имеет длительную историю рассмотрения, в процессе которой предложены различные трактовки этого явления, как по содержанию, так и по соотношению с категорией занятого и свободного времени.

В современной российской научной литературе значительный вклад в теорию досуговой деятельности внесли М.А. Ариарский, Э.В. Соколов, В.Я Суртаев, Л.Н. Коган, Г.П. Орлов, А.Ф. Воловик, В.А. Воловик, Г.А. Евтеева [5; 6].

В зарубежной литературе сложилось целое направление – «социология досуга», центральная идея которого состоит в переносе акцента жизни общества с «цивилизации труда» на «цивилизацию досуга».

В настоящее время выделяются два основных подхода к изучению свободного времени: во-первых, экономический подход – время как расширение вне-рабочей силы, средство, превращающее индивида в более развитую личность; во-вторых, социологический – всестороннее исследование самого феномена социального времени, исследование зависимости свободного времени от социально-исторических и индивидуальных особенностей [8].

Но отметим, что на сегодняшний день в российской и зарубежной научной литературе отсутствует единое определение понятия «досуг».

По мнению российского исследователя Г.П. Орлова, досугом является совокупность занятий человека в свободное время, с помощью которых удовлетворяются непосредственные физические, психические и духовные потребности, в основном восстанавливающего характера, а также специфический социальный способ дальнейшего развития человеческих сил [4].

В исследованиях Э.В. Соколова досуг рассматривается в качестве особого времени, когда возможен свободный выбор занятий, в которых отдых перемежается с физической и умственной активностью [5].

Ю.А. Стрельцов в своих работах определяет досуг как часть внерабочего времени (в границах суток, недели, года), остающуюся у человека (группы, общества) за вычетом разного рода непреложных дел, необходимых затрат [6].

В данном исследовании мы придерживаемся подхода Т.М. Ярошевич, которая в своем исследовании определяет досуг как время, свободное от работы (учебы) и других обязательств, которое наполнено деятельностью, обусловленную мотивами и потребностями [7].

Досуг как тема социологического исследования возник в КНР после реформ 70–80 гг. XX века, почти одновременно с восстановлением социологии была поднята тема исследования досуга. В первые 30 лет бурного развития Китая досуг, как и другие сферы, рассматривался политиками как «проект производительности», и все делалось ради экономической выгоды. При разработке политики управления досугом больше внимания уделялось обществу в целом,

игнорируя тот факт, что досуг и развлечения имеют сильные индивидуальные и групповые различия. Таким образом, исследователям становится ясно, что изучение досуга и развлечения молодежи в Китае – это вопрос, которому следует уделить большое внимание на теоретическом, практическом и политическом уровнях.

По мнению исследователей, изучение молодёжной проблематики в КНР имеют свои особенности, сложности и внутреннюю логику [3, 5].

Методы исследования

В процессе исследования были использованы следующие методы: анализ научной литературы по проблеме исследования; метод анализа кейсов.

Результаты исследования

В данной работе рассмотрены основные элементы сферы досуга молодежи Китайской народной республики. Результаты исследований показывают, что, несмотря на то, что студенты колледжей уже располагают большим количеством свободного времени, текущее состояние их досуга и отдыха по-прежнему страдает от таких проблем, как низкий эффект досуга, слабые способности к досугу, низкий уровень досуга, большое количество досуговых мероприятий утилитарного потребительского типа, а также строительство объектов, которые не адаптируются к потребностям человека в отдыхе [3].

Проблемы, существующие в сфере досуга и развлечений студентов колледжей, отражают отставание в концепциях и поведении колледжей и университетов в области управления досугом и развлечениями студентов.

Отсутствие независимого статуса досуга и слабое представление о национальном характере досуга привели к тому, что некоторые исследователи придерживаются достаточно скептического отношения к досугу. Они считают, что молодые люди не должны быть слишком «праздными» и приравнивать «развлечения» к «потере амбиций».

Есть также исследователи, которые считают, что досугом необходимо управлять, но такого рода «управление» обычно осуществляется руководителем с целью объединения молодых людей из колледжей и университетов в качестве «коммуникатора», который зачитывает соответствующие распоряжения своих начальников, требуя от студентов колледжа соблюдать правила и предписания, уделять внимание технике безопасности, предотвращать несчастные случаи и т. д., чего достаточно, чтобы показать серьезную нехватку досугового образования в колледжах и университетах [4].

Факторы современного состояния молодежного досуга носят как личный, так и внешний характер. К личным факторам относятся пол, экономическая состоятельность, уровень образования и т. д.; к внешним – социальные круги, популяризация средств массовой информации, технический прогресс и экологические факторы. Повышение качества организации досуга и развлечения китайской молодежи – это не то, что может быть улучшено только одним средством, а требует соответствующих мер, которые должны принимать отдельные молодые люди, семьи, школы и общество для совместного решения проблемы.

Согласно анализу существующей литературы, досуг и развлечения китайской молодежи можно разделить на четыре категории: активно-пассивные (по-

сещение музеев, выставок, просмотр спектаклей и т. д.), негативно-пассивные (сидение дома, сон, бары, игра в мобильные телефоны и т. д.), активно-активные (участие в соревнованиях, спорт, клубная деятельность и т. д.) и пассивно-активные (киберкафе, видеоигры, ставки и т. д.). В условиях дефицита и фрагментарности свободного времени в будние дни самым распространенным способом досуга для молодежи стал интернет и видеоигры, а мобильные телефоны стали инструментом досуга и развлечений для многих студентов колледжей [3].

По мнению исследователей, видеоигры являются одной из самых распространенных форм досуга во всем мире, как в России, так и в Китае. Так, в 2023 г. 3 млрд населения Земли играло в видеоигры. В Китае в 2023 г. 668 миллионов китайцев играли в видеоигры, большинство из которых – молодежь. Такое количество геймеров превышает население Северной Америки [1].

Правительство КНР в настоящее время озабочено таким «цифровым» досугом молодежи. В качестве меры государственного реагирования в 2019 г. в стране было введено временное ограничение на видеоигры для молодежи моложе 18 лет. С 2021 года молодежи младше 18 лет было разрешено играть в видеоигры в выходные дни вечером с 20.00. до 22.00. Однако все эти ограничения, связанные с видеоиграми, не принесли успеха в стране по сокращению доли подростков и молодежи, увлекающимися видеоиграми [1].

В целом в КНР в выходные и праздничные дни, когда свободного времени становится больше, свобода молодых людей в выборе досуга значительно воз-

растает, а менталитет досуга переходит от пассивного принятия к активному участию.

По мнению исследователей, учитывая специфику развития КНР и особую роль государства в управлении всеми общественными сферами, государство в сфере молодежного досуга должно играть в этом отношении пять основных ролей: поставщика услуг общественного досуга; создания специализированных органов управления досугом; расширения прав и возможностей и координации; спонсора услуг досуга и развлечения; и законодательства [2].

Заключение

В заключение следует отметить, что досуг и развлечения китайской молодежи демонстрируют тенденцию к диверсификации и индивидуализации с точки зрения типа и участия. В то же время, с ростом популярности Интернета и мобильных технологий, досуг и развлечения онлайн стали неотъемлемой частью повседневной жизни китайской молодежи, что бросает новый вызов традиционному способу управления досугом и развлечением.

Управление молодежным досугом и развлечением – это динамичная и развивающаяся область, и в настоящее время это представляет интерес российских и китайских исследователей. С изменениями в социальной среде и эволюцией потребностей молодежи будут возникать новые вызовы и проблемы. Поэтому сфера управления досугом и отдыхом китайской молодежи по-прежнему требует постоянных исследований и изучения, и Китаю предстоит пройти еще долгий путь развития досуга.

Список литературы

1. Социокультурный феномен геймификации досуга студенческой молодежи Китая: аспекты развития киберспорта / Е.В. Грунт, Ян Ли, Е.А. Беляева, Л.В. Русских // Социология. – 2024. – №7 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/sotsiokulturnyy-fenomen-geymifikatsii-dosuga-studencheskoy-molodezhi-kitaya-aspekty-razvitiya-kibersporta> (дата обращения: 08.01.2025).

2. Ло Мэнюй. Современные системы социального управления молодежью в Китае // Вестник Московского университета. Серия 18. Социология и политология. – 2022. – №4 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennyye-sistemy-sotsialnogo-upravleniya-molodezhyu-v-kitae> (дата обращения: 23.12.2024).

3. Лю Чжифэн. История образованной молодежи, направляемой в деревню КНР / Лю Чжифэн, Се Чуньхэ, Янь Цзин // Мировая наука. – 2019. – №3 (24) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/istoriya-obrazovannoy-molodezhi-napravlyаемой-v-derevnyu-knr> (дата обращения: 28.12.2024).

4. Орлов Г.П. Свободное время и личность / Г.П. Орлов. – Свердловск, 1983. – 176 с.

5. Соколов Э.В. Свободное время и культура досуга / Э.В. Соколов. – Л.: Лениздат, 1977. – 207 с.

6. Стрельцов Ю.А. Культурология досуга: учеб. пособие / Ю.А. Стрельцов. – М.: МГУКИ, 2002.

7. Ярошевич Т.М. Досуг: теоретические аспекты, структура, содержание /

Т.М. Ярошевич // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. – 2014. – №1 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/dosug-teoreticheskie-aspekty-struktura-soderzhanie> (дата обращения: 08.01.2025). – EDN RWDHWN

8. Щепеткова И.О. Досуг как научная категория: разнообразие подходов к изучению / И.О. Щепеткова // Дискуссия. – 2015. – №6 (58) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/dosug-kak-nauchnaya-kategoriya-raznoobrazie-podhodo-k-izucheni-yu> (дата обращения: 08.01.2025).