

ОБЩАЯ ПЕДАГОГИКА, ИСТОРИЯ ПЕДАГОГИКИ И ОБРАЗОВАНИЯ

Научная статья

УДК 379.8

<https://doi.org/10.35266/2949-3463-2024-3-3>

Молодежный досуг в условиях современного мегаполиса

Александр Николаевич Тесленко

Кокшетауский университет имени Абая Мырзахметова, Кокшетау, Республика Казахстан

Центр ювенологических исследований, Астана, Республика Казахстан

teslan@rambler.ru, <https://orcid.org/0000-0003-1398-1832>

Аннотация. Статья посвящена анализу особенностей организации молодежного досуга в условиях мегаполиса. На материалах социологического опроса молодых жителей столицы Казахстана города Астаны выявлена специфика инфраструктуры большого города и особенности культурно-досуговой деятельности молодого поколения. Показана глубокая трансформация молодежных досуговых практик, обусловленная как изменением глобальной социокультурной ситуации, так и появлением у самой молодежи новых интересов и ценностей в процессе реализации свободного времени. Определен спектр досуговых предпочтений молодых астанчан: в структуре молодежного досуга снижается рейтинг культурно-творческих практик, а культурно-потребительских форм увеличивается. Дана краткая характеристика динамики роста сегмента развлечений в Астане и описаны технологии организации культурно-досуговой деятельности. Особое внимание уделено технологии социокультурной анимации, призванной гуманизировать свободное время молодежи, создать условия для самореализации, самоутверждения молодых людей в процессе социокультурной анимации и досуговой деятельности. Главным педагогическим смыслом социокультурной анимации является создание условий для социальных проб молодых людей в разнообразных сферах социальной деятельности. Технология социокультурной анимации наиболее ярко проявляется в клубной работе молодежных центров досуга, дополнительного образования. Проведенный автором анализ теоретических и прикладных аспектов организации молодежного досуга в условиях мегаполиса позволил выявить специфику досугового времени столичной молодежи и особенности ее культурно-досуговых практик: нерегламентированность и добровольность использования досугового времени, позволяющие выделить досуг в отдельный социальный институт; разнообразие форм досуговой деятельности, где наряду с традиционными формами появляются новые течения и увлечения; особенности среды протекания молодежного досуга (в компании друзей, сверстников, вне дома); преобладание в структуре молодежного досуга культурно-потребительских практик. В целом выявлено укрепление гедонистических составляющих в системе ценностно-смысловых установок молодежи, становление новой социальной общности, ориентированной не на культурно-творческие практики, а на потребление досуговых услуг.

Ключевые слова: мегаполис, молодежь, молодежный досуг, свободное время, организация молодежного досуга, инфраструктура досуга, технологии культурно-досуговой деятельности, социально-культурная анимация, молодежный центр

Финансирование: исследование выполнено в рамках научного проекта АР 14869235 «Молодежная работа как условие успешной социализации учащейся молодежи» по программе грантового финансирования Комитета науки Министерства науки и высшего образования Республики Казахстан.

Шифр специальности: 5.8.1. Общая педагогика, история педагогики и образования.

Для цитирования: Тесленко А. Н. Молодежный досуг в условиях современного мегаполиса // Северный регион: наука, образование, культура. 2024. Т. 25, № 3. С. 31–40. <https://doi.org/10.35266/2949-3463-2024-3-3>.

Original article

Youth leisure time in a modern metropolis

Aleksandr N. Teslenko

Abay Myrzakhmetov Kokshetau University, Kokshetau, Republic of Kazakhstan

Center of Youth Researches, Astana, Republic of Kazakhstan

teslan@rambler.ru, <https://orcid.org/0000-0003-1398-1832>

Abstract. The article focuses on analyzing the peculiarities of organizing youth leisure in a metropolis. The materials of a sociological survey among young residents of the capital of Kazakhstan, Astana, reveal the specifics of the infrastructure of a large city and the features of the cultural and leisure activities of the young generation. A profound transformation of youth leisure practices associated with the modernization of public consciousness and changes in youth leisure expectations is shown. The range of leisure preferences of young Astana residents has been determined: in the structure of youth leisure, the rating of cultural and creative practices is decreasing, while that of cultural and consumer forms is increasing. The article briefly describes how the entertainment segment is growing in Astana and outlines the technology used to organize cultural and leisure activities. The author's attention is directed towards the technology of sociocultural animation, aiming to humanize the free time of young people and create conditions for their self-realization and self-affirmation through sociocultural animation and leisure activities. Creating conditions for engagement of young people in various spheres of social activity is the primary pedagogical meaning of sociocultural animation. The technology of sociocultural animation is most clearly manifested in the club work of youth leisure centers and additional education. The author's analysis of theoretical and applied aspects of youth leisure organization in a metropolis allowed to identify the specifics of the leisure time of the capital's youth and the features of its cultural and leisure practices. Among the specifics are unregulated and voluntary use of leisure time, which makes it possible to single out leisure as a separate social institution; a variety of forms of leisure activity, where new trends and hobbies appear along with traditional forms; features of the environment of youth leisure (in the company of friends, peers, outdoors); predominance of cultural and consumer practices in the structure of youth leisure. The strengthening of hedonistic components in the system of value-semantic attitudes of young people, the formation of a new social community oriented to the consumption of leisure services were revealed.

Keywords: metropolis, youth, youth leisure, free time, organization of youth leisure, leisure infrastructure, technologies of cultural and leisure activities, sociocultural animation, youth center

Financing: the study was supported by the Committee of Science of the Ministry of Science and Higher Education of the Republic of Kazakhstan within the framework of the scientific project AR 14869235 "Molodezhnaya rabota kak uslovie uspeshnoi sotsializatsii uchashcheysya molodezhi".

Code: 5.8.1. General Pedagogy, History of Pedagogy and Education.

For citation: Teslenko A. N. Youth leisure time in a modern metropolis. *Severny region: nauka, obrazovanie, kultura*. 2024;25(3):31–40. <https://doi.org/10.35266/2949-3463-2024-3-3>.

ВВЕДЕНИЕ

В условиях глобальных изменений во всех сферах общественной жизни молодое поколение проявляет больше пластичности и восприимчивости к инновациям и социальным изменениям. Она выступает важнейшим фактором модернизационных процессов в социуме [1, с. 10]. В этих условиях культурно-досуговая сфера, и молодежный досуг в частности, становится важным индикатором социального и личностного развития молодого поколения, расширяющим мировоззренческие ориентиры, формирующим позитивные ценности и идеалы, коммуникативные навыки и социокультурные компетенции.

Неслучайно в социально-гуманитарном дискурсе все чаще обсуждаются проблемы свободного времени молодежи, являющегося временем самоорганизации и свободного самовыражения сущностных сил личности. В большей степени исследованы: теоретические и методические основы организации культурно-досуговой деятельности (Г. А. Аванесова, О. Д. Дашковская, А. Д. Жарков, З. С. Тинькова, В. М. Чижиков); проблемы педагогики досуга (А. Ф. Воловик, Р. И. Бурганова, И. Ю. Исаева, В. П. Крестьянов); специфика и содержание организации молодежного досуга (И. Н. Ерощенков, Т. И. Гальперина, С. Н. Литвинова, М. Е. Кульпетдинова); сущность и специфика

современных социокультурных технологий организации молодежного досуга (Е. И. Григорьева, Т. Г. Кисилева, Ю. Д. Красильников, А. Н. Тесленко).

В публикациях западных ученых заслуживают внимания такие аспекты молодежного досуга, как влияние мотивации досуга на удовлетворенность отдыхом [2]; потребности в свободном времени и досуге маргинальной молодежи [3]; потенциал досуговых технологий в коррекции и профилактике девиантного поведения [4]; анализ реакций подростков на стресс, основанный на досуге [5]; место и роль культурных центров в организации досуга молодежи [6, 7], роль цифровых технологий и массмедиа в досуговой деятельности поколения Z [8, 9].

МАТЕРИАЛЫ И МЕТОДЫ

При подготовке статьи использованы методы, основанные на теоретическом анализе научной литературы по проблеме организации молодежного досуга, систематизации и обобщению данных собственных социологических опросов, выполненных в рамках реализации национального грантового финансирования научного проекта АР 14869235 на тему «Молодежная работа как условие успешной социализации учащейся молодежи», анализа собственной практической деятельности по организации досуга учащейся и студенческой молодежи.

Материал данной статьи основан на анализе научной литературы по проблеме орга-

низации молодежного досуга и эмпирических данных собственного социологического опроса ($N = 206$), выполненного в рамках научного проекта «Молодежная работа как условие успешной социализации учащейся молодежи», а также собственного опыта социокультурной анимации в молодежной среде.

РЕЗУЛЬТАТЫ И ИХ ОБСУЖДЕНИЕ

Содержание досуга как рекреационного процесса, с одной стороны, ставит задачу восстановления интеллектуального, культурного и физического потенциалов, а с другой – комплексно развивает систему духовных и физических качеств личности, опираясь на ее потребности и возможности. Следовательно, досуговая деятельность молодежи, как самостоятельная сфера личностного развития, выступает одним из важнейших индикаторов социального благополучия молодого поколения. При этом обнаруживается основная специфическая черта молодежного досуга в условиях большого города – разнообразие и многообразие форм проведения свободного времени (молодежные центры, фитнес-клубы, ночные клубы, боулинг-клубы, кафе и т. п.). В ходе исследования выявлена возрастная специфика степени потребительской активности (рис. 1). Анализируя данные опроса, автор статьи исходил из того, насколько активна возрастная группа как потребитель досуговых услуг; если индекс характерности выше 120, то он характерный (рис. 1).

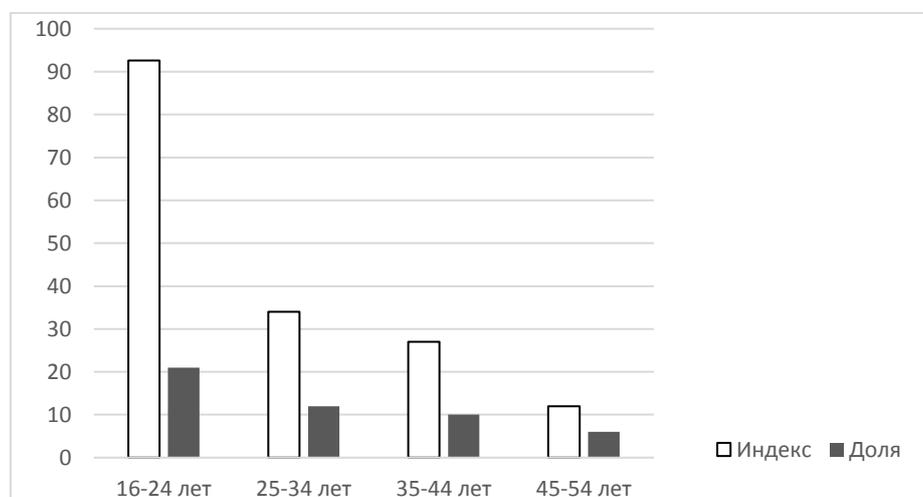


Рис. 1. Индекс характерности досуговых услуг в разрезе возрастных групп

Примечание. Составлено автором на основании данных, полученных в исследовании.

По данным рис. 1, наиболее высокий индекс посещения астанинской культурно-досуговой инфраструктуры у возрастной группы 16–24 лет. Другой важной особенностью молодежного досуга является среда проведения. Как правило, семья и родительская среда находятся вне зоны ценностных ориентиров молодежи. Подавляющее большинство молодых людей предпочитают проводить свободное время вне дома, в компании сверстников (91,2 %). При этом выбор форм проведения, круга общения, музыки, одежды они оставляют за собой (89,8 %). Эту особенность молодежного возраста очень точно подметил и описал российский социолог И. В. Бестужев-Лада: «... для молодежи “посидеть компанией” – жгучая потребность, один из факультетов жизненной школы, одна из форм самоутверждения. При всей важности и силе социализации молодого человека в учебном или производственном коллективе, при всей необходимости содержательной деятельности на досуге, при всей масштабности роста “индустрии свободного времени” – туризма, спорта, библиотечного и клубного дела – при всем этом молодежь, упрямо “сбивается” в компании сверстников. Значит, общение в молодежной компании – это форма досуга, в которой юный человек нуждается органически» [10]. Такое общение формирует в молодом человеке необходимые коммуникативные навыки для взаимодействия с людьми разного социально-психологического склада, разных социальных групп.

В условиях нарастания прагматизации и коммерциализации различных областей общественной жизни происходит глубокая трансформация молодежных досуговых практик и изменение общей социокультурной ситуации в сфере организации свободного времени. В первую очередь это связано с трансформацией ценностно-мотивационных приоритетов и ожиданий в молодежном сознании. Так выявлено, что сфера технического и народного творчества менее востребована, чем рекреативные (компьютерные игры, дискотеки, общение в социальных сетях и т. д.).

Безусловно, накладывает свой отпечаток социокультурная среда Астаны – современного мегаполиса, который привлекает молодых людей своей позитивной социально-психологической аурой, достойным уровнем жизни и развитой культурно-развлекательной инфраструктурой. Это место концентрации амбициозной молодежи со всего Казахстана, стремящейся самоактуализироваться и реализовать свои жизненные планы и амбиции.

Астанинский рынок культурно-досуговых услуг достаточно динамичен: наряду с расширением торгово-досуговой сферы с широким спектром развлекательных услуг, респонденты отметили недостаток новых форм качественного досуга (домов творчества, молодежных центров, стадионов и т. п.), а также актуальной информации о культурной жизни столицы. Основным местом проведения свободного времени молодые астанчане назвали крупнейшие предприятия развлечений столицы (KeuenCity, «Хан Шатыр», MEGA Silk Way и др.), на территории которых функционируют кинотеатры, анимационные зоны, кафе и т. п.

За последние десятилетия культурно-досуговая инфраструктура Астаны заметно трансформировалась под влиянием глобальных тенденций урбанизации и коммерциализации, что отразилось на досуговых практиках столичной молодежи. Достаточно условно можно выделить следующие досуговые практики молодых астанчан:

1) культурно-потребительские, включая развлекательный сектор, ориентированный на активные формы (кинотеатры, ночные клубы, дискотеки и т. п.) и пассивные формы (просмотр видео-контента и прослушивание музыки в Интернете, социальные сети);

2) рекреативные, представляющие сектор спортивного досуга (шейпинг-залы, фитнес-центры, спортивные клубы), а также рекреативно-туристический сектор;

3) культурно-творческие, включающие разные формы творческой самореализации и саморазвития молодежи (посещение театров, концертов, музеев, художественная самодеятельность, клубы по интересам и т. п.).

Данные досуговые практики выступают значимым институтом социализации молодежи, от которого зависит формирование многих личностных черт молодого человека через освоение им актуальной культуры. Молодежь осваивает самые общераспространенные, жизненно важные элементы городской культуры. С позиции педагогики освоение культуры, досуговые практики характеризуются целенаправленным воздействием на молодого человека с целью формирования у него адекватных навыков, необходимых для

нормальной социокультурной жизни. В любой культуре существуют специальные формы и способы культурной социализации, которые обеспечивают молодым людям нужное количество знаний и навыков для их повседневной практики [11].

Высокая динамика роста сегмента развлечений в Астане сказалась на досуговых интересах молодежи: культурно-потребительские практики менее популярны, чем рекреативные, а культурно-творческие уступают им значительно (табл. 1).

Таблица 1

Досуговые предпочтения молодых астанчан

Форма досуга	%
Кинотеатр	11
Театр	5
Филармония	3
Музеи, выставки	3
Концерты поп-музыки	11
Ночные клубы, дискотеки	10
Кафе быстрого питания	16
Хобби, творчество	4
Клубы по интересам	5
Интернет, социальные сети	14
Компьютерные игры	9
Спорт, фитнес	6
«Ничегонеделание»	2
Другое	0,7

Примечание. Составлено автором на основании данных, полученных в исследовании.

Опрос показал, что в среднем 5 % опрошенных в свободное время посещают театры, музеи и другие культурные мероприятия. На этом фоне преобладают пассивные формы

культурно-потребительского досуга. Данная тенденция обусловлена прежде всего проблемами финансово-экономического характера (табл. 2).

Таблица 2

Причины отсутствия полноценной культурно-досуговой деятельности молодежи

Причины	%
Высокая стоимость услуг учреждений культуры	18
Культура не интересна современной молодежи	12
«Нехватка» культурных мероприятий для молодежи	8
Низкое качество досуговых услуг	6
Несоответствие предложения запросам молодежи	11
У молодежи на культуру нет времени	6
У молодежи на культуру нет денег	26
Недостаток информации об учреждениях культуры	9
Другое	2
Затрудняюсь ответить	2

Примечание. Составлено автором на основании данных, полученных в исследовании.

Безусловно, качественный досуг молодежи возможен только при наличии соответствующего столичному статусу уровня доходов, а недостаток финансовых средств ограничивает расходы на развлечения и досуг, что на практике приводит к виртуальному времяпрепровождению в социальных сетях и компьютерным играм, другим формам досуга, не требующим значительных финансовых расходов. Соответственно, это сказывается на структуре молодежного досуга: рейтинг культурно-творческих практик снижается, а культурно-потребительских – увеличивается. Причины этой тенденции большинство респондентов видят в архаичности некоторых форм работы учреждений культуры, в результате чего культурные ценности прошлых лет неинтересны современной молодежи. Учреждениям культуры необходимо смелее использовать разнообразные технологии организации культурно-досуговой деятельности.

Под технологией организации молодежного досуга следует понимать «теоретически

обоснованную и ориентированную на результат систему последовательных действий по упорядочению, обеспечению согласованности, взаимодействия всех частей процесса организации досуга на основе использования имеющихся ресурсов – информационных, интеллектуальных, кадровых, методических, материальных» [12, с. 167]. С позиции системного подхода организация молодежного досуга представляет собой совокупность трех последовательно реализуемых компонентов: 1) целевого – стратегическое, тактическое и локальное видение результата деятельности; 2) содержательного – социальная направленность и идейно-смысловое наполнение деятельности субъектов организации досуга; 3) организационно-деятельностного – взаимодействие субъектов организации досуга, их социальное партнерство; 4) оценочно-результативного – мониторинг эффективности досуговой деятельности, сопоставление достигнутых результатов и заявленных целей (рис. 2).

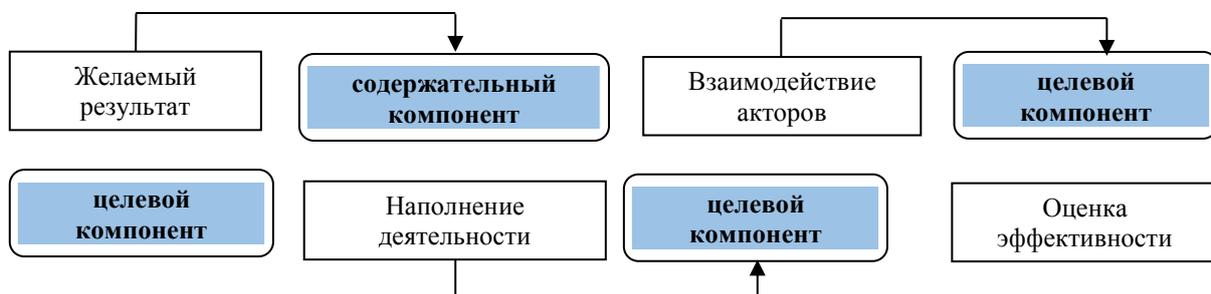


Рис. 2. Компоненты технологии организации молодежного досуга

Примечание. Составлено автором на основании данных, полученных в исследовании К. Г. Гаркуша [11].

Другими словами, технология организации молодежного досуга запрограммирована на целенаправленное функционирование основных компонентов (целевого, содержательного, организационно-деятельностного, оценочно-результативного) культурно-досуговой деятельности, обеспечивающих субъект-объектные связи и коммуникацию с внешней социокультурной средой. Эта внешняя среда достаточно разнообразна, что требует разнообразных технологий организации. По мнению автора статьи, особого внимания в организации молодежного досуга требует технология социокультурной анимации, которая призвана гума-

низировать свободное время молодежи и создать условия для полноценной самореализации личности в досуговой деятельности [11].

Социально-педагогическая миссия социокультурной анимации заключается в организации социально одобряемой и полезной деятельности детей и молодежи, создающей условия для самоорганизации и социальных проб, когда молодые люди должны самостоятельно и ответственно делать свой выбор, ориентируясь на сформированные у них ценностно-смысловые установки. Опираясь на мнение известного российского педагога-методолога И. А. Липского, целью практиче-

ской социально-педагогической деятельности в сфере досуга является гармонизация взаимодействия (отношений) личности и социума для сохранения, восстановления, поддержания, развития социальной активности молодого поколения [13]. Не опровергая данную позицию, автор считает, что цель социокультурной анимации надо трактовать шире, исходя из понимания сущности социализации, сформулированной М. И. Рожковым, рассматривающим ее как получение доступа к социальным ценностям [14].

В основе социально-культурной анимации лежат игровые методики, прежде всего социально-одобряемые. Общеизвестным является положение о том, что в процессе игры происходит повышение активности, самостоятельности, инициативности и потребно-

сти в творчестве у детей и подростков. Заслуживает внимания мнение С. А. Шмакова о том, что «все-таки существуют игры с наибольшим социальным запасом и ориентацией на социализацию личности человека» [15, с. 45].

В данном случае поле функционирования социально-культурной анимации в молодежной работе достаточно полно отражается в программах дополнительного образования: музыкальная педагогика, театральная педагогика, художественная педагогика, народные ремесла и т. д. (рис. 3). Она включает всю проблематику свободного времени, а также проблемы детского и молодежного движения, направленные на создание автономных детско-юношеских, молодежных домов или центров [16].



Рис. 3. Поле функционирования социально-культурной анимации и молодежной работы
Примечание. Составлено автором на основании данных, полученных в исследовании [17].

Технология социокультурной анимации идеальна для организации молодежного досуга в специализированных учреждениях культуры и образования типа Дворцов творчества детей и юношества, Дворцов школьников, Дворцов молодежи, Молодежных центров досуга и т. п. Сегодня в Астане два Дворца школьников в ведомственной подчиненности Министерства просвещения Республики Казахстан (республиканского и городского), которые более-менее удовлетворяют запросы детей и подростков в занятиях художественным, прикладным и техническим творчеством, в том числе на бесплатной основе. С 1 мая 2021 г. в Казахстане вступил в силу Закон РК «О внесении изменений и дополнений в некоторые законодательные акты Республики Казахстан по вопросам культуры, физической культуры и спорта»,

официально закрепляющий понятия государственного заказа в сфере культуры и спорта, его подушевого финансирования [18]. Благодаря закону у казахстанских детей в возрасте от 4 до 17 лет появилась возможность за счет государственного бюджета бесплатно посещать одновременно несколько спортивных секций и творческих кружков. Зарегистрировавшись на портале artsport.kz, объединяющем поставщиков досуговых услуг, потребители (дети, родители, органы власти, операторы госзаказа) имеют возможность в режиме реального времени формировать очередность на зачисление в секции и кружки, получать актуальную информацию о содержании досуговой деятельности [19].

Позитивный опыт организации досуговой деятельности школьной молодежи пока не распространяется на более старшие по воз-

расту молодежные группы. В советский период, тогда еще в Целинограде, был построен и успешно функционировал Дворец молодежи с разветвленной сетью клубов по интересам, спортивных секций и творческих студий. В результате постперестроечной приватизации различными коммерческими структурами он со временем превратился в бизнес-центр, а часть инфраструктуры функционирует на коммерческой основе. Всеобщая коммерциализация сферы досуга и отдых не только лишает молодежь возможности полноценного и качественного организованного свободного времени, но и ведет к трансформации потребительского поведения, ценностно-мотивационным девиациям,

социальному негативизму. Следует признать, что система социального воспитания значительно растеряла позитивный опыт, накопленный в советский период. Так, в прошлом именно Дворцы молодежи, Дворцы творчества детей и юношества, сельские клубы давали возможность миллионам советских детей, юношам и девушкам заниматься в студиях и кружках по интересам с юных лет и до полноценной взрослой жизни. Но сегодня самодетельность молодого человека в свободное время сведена к минимуму, его социальное пространство и время развивается в ритме общества всеобщего потребления – гедонистические установки на удовольствие и развлечение становятся базовыми (рис. 4).



Рис. 4. Цели молодежного досуга

Примечание. Составлено автором на основании данных, полученных в исследовании.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проведенный автором статьи анализ теоретических и прикладных аспектов организации молодежного досуга в условиях мегаполиса выявил особенности организации молодежного досуга в условиях мегаполиса:

1) нерегламентированность досугового времени, добровольность выбора и использования форм досуга;

2) устойчивость сферы досуга как сферы личностной самореализации и социализации с возможностью удовлетворения определенных потребностей общества;

3) разнообразие форм досуговой деятельности по времени (регулярные, одноразовые),

по характеру (активные, пассивные), по содержанию (развлекательные, познавательные);

4) особенности взаимовлияния внешней среды мегаполиса и культурно-досуговых практик молодежи;

5) в структуре молодежного досуга преобладают культурно-потребительские практики и укрепление гедонистических составляющих в системе ценностно-смысловых установок молодежи.

Все вышесказанное подводит к мысли, что в современных условиях необходимо сфокусировать усилия официальных властей и гражданского общества на создании специализированных молодежных центров на меж-

ведомственной основе, нацеленных на социальное развитие и интеграцию молодого поколения в социум. Предоставляя весь спектр социальных услуг, подобные центры основной акцент должны делать на удовлетворении потребности молодежи в качественных и доступных досуговых программах. В бли-

жайшей перспективе при стратегическом планировании молодежного досуга в Астане необходимо наполнить его новым содержанием, которое позволило бы посредством технологии социокультурной анимации перейти от «потребляющих культуру» к «производящим культуру» формам досуга.

Список источников

1. Bronfenbrenner U. *The Ecology of Human Development. Experiments by Nature & Design.* Harvard University Press, 1979. 219 p.
2. Berggs B. A., Elkins D. J. The Influence of Leisure Motivation on Leisure Satisfaction // *LABNet: The Cyber Journal of Applied Leisure and Recreation Research.* 2010. Vol. 31, no. 1. P. 201–229.
3. Byrne T., Nixon E., Mayock P. et al. Free-time and Leisure needs of young people living in disadvantaged communities // *Combat Poverty Agency.* 2006. No. 1.
4. Caldwell L. L., Smith E. A. Leisure as a context for youth development and delinquency prevention // *Australia and New Zealand Journal of Criminology.* 2006. No. 39. P. 398–418.
5. Hutchinson S. L., Baldwin C. K., Oh S. S. Adolescent coping: Exploring adolescent's leisure – based response to stress // *Leisure Science.* 2006. Vol. 28, no. 2. P. 115–131.
6. Perkumiene D., Kleiniene D. The impact of culture center activities on the community leisure organization // *14th International Scientific Conference “Creating the Future Communication, Education, Business”.* 2013. P. 110–117.
7. Grimley M. Digital leisure-time activities, cognition, leaning behavior and information literacy: What are children leaning? // *E-learning and Digital Media.* 2012. Vol. 9, no. 1. P. 13–28.
8. McGillivray D., McPherson G. Young people, digital media making and critical digital citizenship // *Leisure Studies.* 2015. Vol. 15, no. 6. P. 724–738.
9. Morimoto S. A., Friendland L. A. The lifeworld of youth in the information society // *Youth and Society.* 2015. Vol. 43, no. 2. P. 549–567.
10. Бестужев-Лада И. В. Вернуть молодежи ее естественное состояние // *CREDO NEW.* 2003. № 4. С. 2.
11. Тесленко А. Н. Культурная социализация молодежи: казахстанская модель : моногр. Саратов : Саратовский гос. технический ун-т, 2007. 369 с.
12. Гаркуша К. Г. Технологический подход организации молодежного досуга // *Вестник Казахского национального университета.* Серия: Педагогические науки. 2021. Т. 68, № 3. С. 164–175. <https://doi.org/10.26577/JES.2021.v68.i3.14>.
13. Липский И. А. Социальная педагогика. Методологический анализ. М. : Творч. Центр Сфера, 2004. 316 с.
14. Рожков М. И. Педагогическое обеспечение работы с молодежью. Юногика. М. : ВЛАДОС, 2008. 262 с.

References

1. Bronfenbrenner U. *The Ecology of Human Development. Experiments by Nature & Design.* Harvard University Press; 1979. 219 p.
2. Berggs B. A., Elkins D. J. The Influence of Leisure Motivation on Leisure Satisfaction. *LABNet: The Cyber Journal of Applied Leisure and Recreation Research.* 2010;31(1):201–229.
3. Byrne T., Nixon E., Mayock P. et al. Free-time and Leisure needs of young people living in disadvantaged communities. *Combat Poverty Agency.* 2006;(1).
4. Caldwell L. L., Smith E. A. Leisure as a context for youth development and delinquency prevention. *Australia and New Zealand Journal of Criminology.* 2006;(39):398–418.
5. Hutchinson S. L., Baldwin C. K., Oh S. S. Adolescent coping: Exploring adolescent's leisure – based response to stress. *Leisure Science.* 2006;28(2):115–131.
6. Perkumiene D., Kleiniene D. The impact of culture center activities on the community leisure organization. In: *14th International Scientific Conference “Creating the Future Communication, Education, Business”;* 2013. p. 110–117.
7. Grimley M. Digital leisure-time activities, cognition, leaning behavior and information literacy: What are children leaning? *E-learning and Digital Media.* 2012;9(1):13–28.
8. McGillivray D., McPherson G. Young people, digital media making and critical digital citizenship. *Leisure Studies.* 2015;15(6):724–738.
9. Morimoto S. A., Friendland L. A. The lifeworld of youth in the information society. *Youth and Society.* 2015;43(2):549–567.
10. Bestuzhev-Lada I. V. Vernut molodezhi eyo estestvennoe sostoyanie. *CREDO NEW.* 2003;(4):2. (In Russ.).
11. Teslenko A. N. Kulturnaya sotsializatsiya molodezhi: kazakhstanskaya model: Monograph. Saratov: Saratovskiy gos. tekhnicheskij un-t; 2007. 369 p. (In Russ.).
12. Garkusha K. Technological approach in the organization of youth leisure activities. *Journal of Educational Sciences.* 2021;68(3):164–175. <https://doi.org/10.26577/JES.2021.v68.i3.14>. (In Russ.).
13. Lipskii I. A. Sotsialnaia pedagogika. Metodologicheskii analiz. Moscow: Tvorch. Tsentr Sfera; 2004. 316 p. (In Russ.).
14. Rozhkov M. I. Pedagogicheskoe obespechenie raboty s molodezhiu. Yunogogika. Moscow: VLADOS; 2008. 262 p. (In Russ.).

15. Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры. М. : Новая шк., 1994. 238 с.
16. Тесленко А. Н. Дополнительное образование в системе молодежной работы: современные тренды и тенденции // Дополнительное образование – эффективная система развития способностей детей и воспитания социально ответственной личности : сб. науч. ст. междунар. науч.-практич. конф., 6–7 февраля 2020 г., г. Курск. Курск : ЗАО «Университетская книга», 2020. С. 71–78.
17. Тесленко А. Н. Хип-хоп культура как средство социокультурной анимации и молодежной работы // Вестник Костромского государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. 2019. Т. 25, № 1. С. 39–45.
18. О внесении изменений и дополнений в некоторые законодательные акты Республики Казахстан по вопросам культуры, физической культуры и спорта : закон Республики Казахстан от 30.12.2020 № 395-VI. URL: https://online.zakon.kz/Document/?doc_id=31707151 (дата обращения: 18.08.2024).
19. Платформа подушевого нормативного финансирования государственного спортивного и творческого заказов. URL: <https://artsport.edu.kz/ru> (дата обращения: 18.08.2024).
15. Shmakov S. A. Igrы uchashchikhsia – fenomen kulturey. Moscow: Novaia shk.; 1994. 238 p. (In Russ.).
16. Teslenko A. N. Dopolnitelnoe obrazovanie v sisteme molodezhnoi raboty: sovremennye trendy i tendentsii. In: *proceeding of the International scientific and practical conference “Dopolnitelnoe obrazovanie – effektivnaia sistema razvitiia sposobnostei detei i vospitaniia sotsialno otvetstvennoi lichnosti”*, February 6–7, 2020, Kursk. Kursk: ZAO “Universitetskaia kniga”; 2020. p. 71–78. (In Russ.).
17. Teslenko A. N. Khip-khop kultura kak sredstvo sotsiokulturnoi animatsii i molodezhnoi raboty. *Vestnik Kostromskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Pedagogika. Psikhologiya. Sotsiokinetika*. 2019;25(1):39–45. (In Russ.).
18. O vnesenii izmenenii i dopolnenii v nekotorye zakonodatelnye akty Respubliki Kazakhstan po voprosam kulturey, fizicheskoi kulturey i sporta: zakon Respubliki Kazakhstan ot 30.12.2020 No. 395-VI. URL: https://online.zakon.kz/Document/?doc_id=31707151 (accessed: 18.08.2024). (In Russ.).
19. Platforma podushevogo normativnogo finansirovaniia gosudarstvennogo sportivnogo i tvorcheskogo zakazov. URL: <https://artsport.edu.kz/ru> (accessed: 18.08.2024). (In Russ.).

Информация об авторе

А. Н. Тесленко – профессор, доктор педагогических наук (РК), доктор социологических наук (РФ), директор.

About the author

A. N. Teslenko – Professor, Doctor of Sciences (Pedagogy) of the Republic of Kazakhstan, Doctor of Sciences (Sociology) of the Russian Federation, Director.