

Міністерство освіти і науки України  
Національний університет «Києво-Могилянська академія»  
Факультет соціальних наук та соціальних технологій  
Кафедра соціології

## **Кваліфікаційна робота**

освітній ступінь—бакалавр

на тему:

**«СУЧАСНІ ФОРМИ ДОЗВІЛЛЯ МОЛОДІ КИЄВА  
(НА ПРИКЛАДІ СУБКУЛЬТУРИ ГЕЙМЕРІВ)»**

Виконав: студент 4-го року навчання  
Спеціальності 054 «Соціологія»  
Гмиря Денис Євгенович

Керівник: Бондар В.С.  
кандидатка соціологічних наук,  
доцентка кафедри соціології НаУКМА

Рецензент: Прохорова А.А.  
кандидатка соціологічних наук,  
старша викладачка  
кафедри соціології НаУКМА

Кваліфікаційна робота захищена  
з оцінкою \_\_\_\_\_

Секретар ДЕК: \_\_\_\_\_  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2023 р.

**Київ – 2023**

## ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ДОЗВІЛЛЯ: ЗМІСТ ТА ФОРМИ ПРОЯВУ .....	6
1.1. Поняття «вільний час», «дозвілля» та їх різновиди.....	6
1.2. Традиційні та сучасні форми дозвілля .....	12
РОЗДІЛ 2. РОЛЬ СУЧАСНИХ ФОРМ ДОЗВІЛЛЯ У РОЗВИТКУ	
ОСОБИСТОСТІ .....	19
2.1. Сучасні форми дозвілля у фізичному розвитку особистості.....	19
2.2. Сучасні форми дозвілля в інтелектуальному розвитку особистості.....	24
РОЗДІЛ 3. ФОРМИ ДОЗВІЛЛЯ МОЛОДИХ КИЯН, ЯКІ ВІДНОСЯТЬ СЕБЕ	
ДО СУБКУЛЬТУРИ ГЕЙМЕРІВ .....	34
3.1. Субкультура геймерів в контексті сучасних форм дозвілля.....	34
3.2. Сучасні форми дозвілля в уявленні геймерів .....	37
3.3. Наявність різниці між традиційними та сучасними формами дозвілля ...	48
3.4. Сучасні форми дозвілля, як стимули до фізичного та	
інтелектуального розвитку .....	56
3.5. Бачення перспектив розвитку форм дозвілля в контексті субкультури	
геймерів .....	70
ВИСНОВКИ.....	75
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ .....	78
ДОДАТОК А. Гайд для проведення інтерв'ю .....	82
ДОДАТОК Б. Транскрипт інтерв'ю .....	85

## ВСТУП

У сучасному постіндустріальному суспільстві дозвілля відіграє складову роль у соціалізації та формуванні світогляду молоді, будучи одним із найважливіших компонентів їхнього життя. Сьогодні, у світі постійних змін в результаті процесів глобалізації, стрімкого розвитку технологій, форми дозвілля молоді в Україні постійно змінюються та вдосконалюються. Українська молодь вимушена адаптуватися до змін, які приніс з собою науково-технічний прогрес. Відмінність сучасної молоді від попередніх поколінь впливає з їхніх інтересів та поглядів на життя.

Дозвілля можна пояснити, як позанавчальний, позароботній час, який людина використовує на відпочинок та розвиток своїх навичок, куди входять різні види діяльності, які здатні допомогти людині відновити сили, зберегти ментальне та фізичне здоров'я, розвинути індивіда як особистість і таке інше. Зміст поняття сучасного дозвілля хоч і має дещо спільні характеристики з визначенням традиційного дозвілля, проте є низка ознак, які характерно вирізняють його на фоні традиційних форм дозвіллевих практик. Сучасні форми дозвілля відрізняються від традиційних у доступі до інноваційних розваг, міжгрупових та міжособистісних взаємодій, рівні фізичної активності тощо. Сучасні форми дозвілля, так само як і традиційні форми, можуть бути причиною погіршення здоров'я молоді, особливо, якщо вона приділяє їм забагато часу або надає перевагу шкідливим видам дозвілля.

Завдяки тому, що молодь має доступ до найширшого спектру сучасних і традиційних форм дозвілля, вона наразі набагато активніша та прогресивніша, ніж будь-коли, у своєму прагненні вдосконалюватися в усіх сферах життя. Проте, вкрай важливо зберігати баланс між віртуальним і реальним світом, дотримуючись канонів здорового способу життя та розширюючи свій інтелектуальний і культурний світогляд, що в свою чергу може сприяти набуттю творчих навичок у індивіда, вплинути на розвиток його особистості, підвищити рівень емоційного та фізичного стану.

З огляду на те, як молодь швидко адаптується до нових форм сучасного дозвілля та користується їхніми можливостями повною мірою для особистого життя, важливо з'ясувати, які форми сучасного дозвілля наразі панівні серед молоді, а які ще з'являться тільки в найближчому майбутньому. Інакше кажучи, сучасні форми дозвілля української молоді потребують дослідження, щоб зрозуміти, як вони впливають на соціалізацію та культурне пізнання, формування світогляду, молодіжну рекреацію та майбутні, можливо недосліджені, форми дозвілля. Це робить дослідження *актуальним* з нагальною потребою аналізу сучасних форм дозвілля української молоді.

*Об'єктом дослідження* виступають молоді кияни, які відносять себе до субкультури геймерів.

*Предметом дослідження* є сучасні форми дозвілля молоді міста Києва, яка відносить себе до субкультури геймерів.

*Метою* цієї роботи є вияв сучасних форм дозвілля, які характерні для молодих киян, які відносять себе до субкультури геймерів.

Для досягнення мети дослідження, необхідно виконати низку *завдань*:

- Визначити зміст поняття вільний час, дозвілля та його різновиди
- Описати традиційні та сучасні форми дозвілля
- Виявити роль сучасних форм дозвілля у фізичному та інтелектуальному розвитку особистості
- З'ясувати сутність, характеристики та види сучасного дозвілля в уявленні молодих киян, які відносять себе до субкультури геймерів
- Описати різницю між традиційними та сучасними формами дозвілля на думку молоді міста Києва, яка відносить себе до субкультури геймерів
- Встановити роль сучасних форм дозвілля у фізичному та інтелектуальному розвитку молодих киян, які відносять себе до субкультури геймерів
- Визначити бачення перспектив розвитку форм дозвілля в контексті субкультури геймерів

В теоретичній основі робота ґрунтується на працях Дюмазедьє Ж., Проновоста Ж., Сю Р., Стеббінса Р.А., Андерсена Н., Картера М. Дж., Мелвіна М. К., Рея С., Каплана М., Урдена К., Келлі Дж., Волощенко Г., Петрової М., Петрової, І.В., Шмакова С., Михайлової Л., Белецької І.В., Соколова Е.В., Філімонова С.П., Цуканової О. Н., Бойка О. П., Аванесової Г.А., Жаркова А.Д., Акімової Л.А., Шахова Л. М. і т.д.

Емпірична частина роботи спирається на використання якісної методології з проведенням напівструктурованих глибинних інтерв'ю.

## РОЗДІЛ 1. ДОЗВІЛЛЯ: ЗМІСТ ТА ФОРМИ ПРОЯВУ

### 1.1. Поняття «вільний час», «дозвілля» та їх різновиди

Будучи важливою складовою життя людини та функціонування суспільства в цілому, дозвілля впливає на різноманітні соціальні процеси. Воно створює можливості для формування ідентичності, особистісного розвитку, культурного розмаїття та появи певних субкультур. Значення дозвілля та його вплив на добробут людини все більше зростає, хоча ніхто не надає цьому значної уваги, бо дозвілля вже давно стало невід’ємною частиною нашого буденного життя.

Згідно з визначенням соціологічного словника, дозвілля - “час, що залишається після оплачуваної роботи” (Амберкромбі, Хілл & Тернер, 2004, с. 85). Дозвілля - період часу, що не витрачається на роботу, навчання або побутові обов'язки, в який людина має можливість використовувати вільний від обов'язків час на власний розсуд.

Дозвілля – пізнавальна або інтелектуальна діяльність, що сприяє розвитку знань та навичок особистості. Сюди входить читання, проходження навчальних курсів тощо. Дозвілля також охоплює різноманітні практики, які сприяють задоволенню низки потреб особистості. Наприклад, до таких практик входять: фізичні вправи, розваги, мистецтво, інакше кажучи задоволення духовних та фізичних потреб, а також соціальна взаємодія (Олійник, Єрусалимець, 2013, с.208).

Михайлова Л.І. (1997) у своїй праці “Соціологія культури” розглядає дозвілля як комплекс активностей, спрямованих на відновлення фізичної енергії та психічної складової особистості. Ці активності можуть включати індивідуальну або колективну участь у культурних заходах, а також різні види відпочинку та розваг. В рамках дозвілля люди можуть займатися фізично активними або пасивними видами відпочинку, комунікувати з друзями, проводити час без особистих цілей або потреб, прогулюватися або, на жаль, іноді брати участь в антикультурних та аморальних діях, таких як п'янство або хуліганство (с.129).

Зборовський Г.Є. розуміє явище “дозвілля”, як сукупність занять у вільний час, що допомагають задовольнити фізичні та духовні потреби людини. Основна мета цієї діяльності - відновлення енергії та ресурсів, які витрачені на роботу чи інші види діяльності індивіда. Крім відновлювальної функції, дозвілля також розвиває творчу складову індивіда. Такі види занять у вільний час допомагають людям розвивати свій творчий потенціал, вдосконалювати себе як особистість та брати участь у виробі матеріальних і духовних цінностей. В.І. Добреньков розглядає дозвілля як частину вільного часу, яка, у свою чергу, є частиною позавиробничого часу. Позавиробничий час включає такі складові, як домашня праця, сон, харчування, дорога до роботи чи навчання. Дозвілля відрізняється від інших видів діяльності тим, що воно обирається людиною вільно, без зовнішнього тиску або матеріальної необхідності чи примусу (Філімонов, 2013, с.4).

Бочелюки (2006) у своєму посібнику “Дозвіллезнавство” пояснюють дозвілля в контексті того, що люди переважно споживають культуру, а не відтворюють її, з причини того, що задовольняють власні потреби у насолоді, задоволенні, розвагах та відпочинку. Дозвілля включає в себе активність, якою люди займаються у вільний час, щоб задовольнити свої безпосередні фізичні, психологічні та духовні потреби, переважно спрямовані на відновлення власних сил. Їх висновок щодо розрізнення вільного часу та дозвілля загалом звучить наступним чином: “...Вільний час являє собою як дозвілля, так і час для більш піднесеної діяльності... Вільний час набуває форми дозвілля, але не зводиться цілком до нього. Для дозвілля насамперед характерні пасивно - видовищні форми проведення вільного часу” (с.7) Отож, згідно з думкою Бочелюків, вільний час та дозвілля є пов'язаними, але далеко не ідентичними поняттями. Вільний час охоплює діяльність, в ході якої, людина не зайнята роботою, навчанням чи іншими обов'язками. Він може включати в себе як дозвілля, так і час для зайняття більш піднесеною діяльністю, яка не підпадає під їх критерії дозвілля. Дозвілля, з іншого боку, є лише одним з аспектів вільного часу, який характеризується переважно пасивно - видовищними формами проведення вільного часу, тобто діяльністю, яка не вимагає від індивіда значної фізичної чи

інтелектуальної активності. Наприклад, до цієї категорії дозвіллевих практик може входити прослуховування музики, читання книг, перегляд фільмів і под.

Існує велика різноманітність підходів до концептуалізації поняття дозвілля серед вчених через те, що дозвілля може мати різні напрямки та значення в залежності від ціннісних орієнтацій особистості. У сучасних зарубіжних дозвіллевих системах поняття дозвілля розглядається по-різному. Деякі вчені вбачають в ньому відображення прогресу та лібералізації (наприклад, Дюмазедьє Ж., Проновост Ж., Сю Р.), тоді як інші вважають його соціальною цінністю, необхідною для гармонійного розвитку особистості (Андерсен Н., О'Брай ен Т., Картер М. Дж., Мелвін М. К., Рей С.). Інші науковці розглядають дозвілля як суть життя та універсальну цінність (Каплан М., Урден К.), можливість отримати задоволення (Краус Р., Харінгтон М.), сучасний вираз свободи (Волпічеллі Д.). Для Келлі Дж., дозвілля - це діяльність, що виконується задля самого себе, без спрямованості на досягнення якоїсь іншої мети (Петрова, 2005, с.7).

Достатньо очевидним є той факт, що останні десятиліття принесли з собою значні зміни у видах та формах дозвілля, які в основному були обумовлені такими факторами, як глобалізація, технологічний розвиток, культурні трансформації та зміни у соціальній структурі населення. Ці зміни демонструють, як сучасне суспільство адаптувалося до нових умов життя та технологічного прогресу. В результаті дозвілля стало більш різноманітним, індивідуалізованими та технологічно орієнтованим. Підтвердженням цієї думки, є праця Белецької І.В. "Сучасна соціокультурна ситуація у сфері дозвілля молоді". Згідно з матеріалами, які там наявні, можна дійти висновку, що ключовими передумовами змін у сфері дозвілля молоді є процеси глобалізації, які посилюють дію різноманітних міжнародних чинників, у тому числі культурно-інформаційний обмін. Поява та розвиток мережі Інтернету є одним із фундаментальних елементів цих процесів. Інтернет стає вирішальною складовою в організації вільного часу молоддю віком від 18 до 29 років, що дозволяє говорити про його значний вплив на розвиток і зміну простору проведення дозвілля. Виходячи з нової реальності, інформаційної ери, сфери комп'ютерної комунікації, можна дійти висновку, що вподобання молоді

змінюються. Ця тенденція підкреслює важливість урахування того, як комп'ютери впливають на саму сутність культури. Спосіб мислення та цінності людей змінюються внаслідок інформаційної революції, яка також впливає на соціальне та культурне життя людей. Перш за все, розвиток Інтернету віщує появу абсолютно нового середовища для міжособистісного та внутрішньогрупового спілкування (2010, с.73-74).

Класифікація дозвілля має велике значення для суспільства, оскільки важливо знати, як та з якою метою люди витрачають свій вільний час, їхні культурні та психологічні аспекти вибору тих чи інших видів та форм дозвілля. Зрештою, класифікація дозвілля дає змогу отримати цінну інформацію про соціальне життя, потреби та інтереси населення.

Відповідно до дослідження Соколова Е.В., дозвілля може бути різноманітним, включаючи в себе відпочинок, розваги, свята, самоосвіту та творчість. Відпочинок та розваги мають різну природу та функції: відпочинок сприяє відновленню сил та розвантаженню від напруги, тоді як розваги забезпечують емоційну рекреацію та отримання нових вражень. Свято включає в себе елементи відпочинку та розваги, а також є засобом для оновлення ціннісних орієнтирів особистості. Самоосвіта, у свою чергу, є діяльністю, спрямованою на розвиток розумових здібностей, інтересів, естетичних та моральних почуттів, підвищення культурної обізнаності людини. Найвищий рівень дозвілля досягається у творчості, яка дозволяє людям відчувати себе креативними в певному сенсі, розвиває потребу у пізнанні навколишнього світу. Таким чином, згідно з Соколовим, дозвілля може мати різноманітні види та функції, проте вони в той чи інший спосіб тісно пов'язані одні з одним (Исаева, 2010, с.39-40).

С.А. Шмаков розділяє види дозвілля на активні та пасивні. Активне дозвілля передбачає залучення індивідів до різних видів активної діяльності, в той час як пасивне дозвілля характеризується переглядом та прослуховуванням відповідних матеріалів. Згідно з цим, до прикладів активного дозвілля можуть входити спортивні та командні ігри, туризм, подорожі тощо. Приклади пасивного дозвілля: перегляд телевізійних програм, прослуховування музики, читання газет чи книжок (Исаева, 2010, с.40).

“Цікавою для вивчення дозвілля є й концепція Стеббінса Р.А.(Канада), який поділяє дозвілля на серйозне та звичайне. Серйозним дозвіллям, на його думку, є стійкі заняття любителів або учасників громадської (само)діяльності, які захоплюють людину численними можливостями й характерною для них комплексністю. На відміну від звичайного (або випадкового) дозвілля, у процесі серйозного дозвілля людина набуває спеціальних навичок, поглиблює свої знання, отримує задоволення та можливість самореалізуватися. Серйозне дозвілля характеризується ознаками, серед яких, зокрема, є такі: потреба продовжувати певне дозвілльєве заняття; можливість зафіксувати свої вміння й навички у громадському житті й мати від своєї участі відповідний результат; наявність духовних та матеріальних переваг (самореалізація, духовне збагачення, підвищення самооцінки, позбавлення комплексів); почуття самовинагороди; ідентифікація особистості з обраним нею заняттям; унікальність духу, створення групового соціального світу на основі спільних інтересів і, як наслідок, приналежність до певної соціальної спільноти” (Петрова, 2005, с.11). Отже, серйозне дозвілля вимагає певного рівня знань, навичок або спеціалізації. Воно включає діяльність, яка здебільшого довгострокова та важлива для особистісного розвитку індивіда. До складу серйозного дозвілля можуть входити: спорт, мистецтво, наукові дослідження і под. На противагу серйозному дозвіллю стає звичайне, яке має на меті рекреацію, розваги та короткочасне задоволення. Іншими словами, звичайне дозвілля - це відносно легкі, менш зобов'язуючі види проведення дозвілля, які зазвичай не вимагають значних зусиль або спеціальних навичок. До складу звичайного дозвілля можуть входити: прослуховування музики, перегляд серіалів, прогулянки в парку тощо.

Аванесова Г.А. у своєму посібнику “Культурно-дозвільна діяльність: Теорія і практика організації” поділяє дозвілля на домашнє та позадомашнє. Домашнє дозвілля - активності, які відбуваються в домашніх умовах. Цей вид дозвілля забезпечує проведення вільного часу вдома наодинці з собою, з родиною або з близькими, друзями чи сусідами, має велике значення для людини протягом всього життя, адже такі моменти дозволяють розвивати її внутрішній світ. Проведення дозвілля поза домом чи будинком, та за межами сімейних зв'язків зводиться до

позадомашнього виду дозвілля. Таке дозвілля може відбуватися у не відведених для цього місцях, як-от на роботі, навчальних закладах, культурних закладах, таких як театри та музеї, а також у парках, зоопарках, скверах чи просто на вулицях міста. Позадомашнє дозвілля має на меті соціалізувати індивіда, розвинути інтереси та навички, що сприятимуть збагаченню життєвого досвіду (2006, с. 69-71).

Дозвілля - різноманітне за своєю структурою та складністю форм його проведення. Згідно з класифікацією Ждановича Ю.М., їх можна поділити на прості, складні та комплексні. Прості форми дозвілля характеризуються слабкими вимогами до підготовки та простою структурою. Прикладами таких форм можуть бути бесіди, диспут і дискусія. Складні форми дозвілля вимагають більш ретельної підготовки та додаткових засобів для створення емоційного настрою. До них відносяться конкурси, змагання та ігрові програми. Комплексні форми дозвілля передбачають більш тривалий та поетапний процес проведення, зі складною структурою. Прикладами комплексних форм дозвілля можуть бути тематичні дні, тижні, місячники або фестивалі. Отже, різні форми дозвілля дають можливість забезпечити різноманітність та гнучкість у способах його проведення, враховуючи інтереси та можливості учасників (2016, с.117).

Отже, явище “дозвілля” досліджується багатьма вченими, через що існує суттєва кількість трактувань цього явища. В ході дослідження було розрізнено поняття “вільний час” та “дозвілля”, які є пов'язаними, але далеко не тотожними. Відповідно до опрацьованої літератури, діяльність, якою людина займається, коли вона не працює, не навчається чи не виконує інших обов'язків, є вільним часом, який охоплює як і саме дозвілля, так і більш серйозну активність, яка не підпадає під критерії дозвілля. Дозвілля пояснюється, як діяльність в позавиробничий час, обрана людиною вільно, без зовнішнього тиску чи примусу, яка спрямована на відновлення психічних та фізичних властивостей особистості, розвиток її інтелектуальної складової та задоволення низки інших потреб. Дозвілля було класифіковано за такими формами: активне та пасивне; серйозне та звичайне; домашнє та позадомашнє; просте, складне та комплексне. За видами його було розподілено на відпочинок, розваги, свята, самоосвіту та творчість.

## 1.2. Традиційні та сучасні форми дозвілля

Серед науковців немає згоди щодо того, як розрізнити “традиційні” та “сучасні” форми дозвілля з причини швидкої та інтенсивної трансформації суспільства упродовж останніх десятиліть. Загалом, існує деяка схожість і тісний взаємозв’язок характеристик традиційних і сучасних форм дозвілля, але також важливо враховувати їх відмінності, які виникли внаслідок процесів глобалізації та швидкого розвитку сучасних технологій. Соціальні, культурні та технологічні чинники пояснюють різницю між традиційними та сучасними формами дозвілля. Важливо розуміти, що традиційне дозвілля є не тільки історико-культурним середовищем певного народу чи спільноти, яке сприяє розширенню та передачі культурних цінностей, воно в першу чергу характеризується такими різновидами дозвілля, які почали своє існування ще на попередній стадії розвитку суспільства, задовго до технологічних інновацій. Сучасне дозвілля дає людині повний спектр можливостей для вибору певних видів діяльності, які найбільше відповідають її інтересам, потребам, особистим цінностям та переконанням. За допомогою онлайн-платформ, стрімінгових сервісів, віртуальної реальності та інших результатів науково-технічного прогресу, які щодня відкривають нові можливості для індивіда, можна задовольняти різноманітні потреби, маючи доступ до більшої кількості розваг і ресурсів для навчання та саморозвитку, у порівнянні з традиційними формами дозвілля. Однак, не слід забувати, що сучасні форми дозвілля також мають низку недоліків, що призводить до соціальної ізоляції та проблем з ментальним здоров’ям індивіда. Тому важливо, щоб люди виділяли час на спілкування, участь у групових активностях у реальному оффлайн середовищі, тобто на розвиток соціальних навичок поза онлайн практиками, що є характерним для традиційних форм дозвілля.

Дозвілля розділяють на традиційне та сучасне. Традиційні види дозвілля можуть включати в себе: художні та народні ремесла, технічну творчість, квітникарство, колекціонування, догляд за домашніми тваринами, фізкультуру та спорт. Ці види дозвілля вже довгий час відображають культурні традиції та звички

суспільства. Однак, на тлі поглиблення процесу глобалізації, вибудовується нове дозвілля, яке часто асоціюється з молодіжним стилем життя. До сучасного дозвілля відноситься: відвідування нічних клубів, графіті, користування Інтернетом та його комунікаційними сервісами, шопінг, шейпінг та інші види діяльності. Вони відображають зміни в суспільстві, технологіях та культурних уподобаннях, особливо серед молоді (Іонова, 2016, с.154).

Комп'ютерні ігри та Інтернет стали одним з основних видів дозвілля для молоді, бо саме Інтернет є особливим соціальним простором, в якому перетворюються традиційні форми соціальних відносин на сучасні. Спілкування як вид дозвілля тепер можливе не лише через безпосередню комунікацію, але й через Інтернет, який надає йому нові особливості та можливості. (Іонова, 2016, с.157)

Ромах О.В. зазначає, що сучасні форми молодіжного дозвілля значною мірою є відмінними від традиційних. Інновації у сфері дозвілля пояснюються появою нових видів та форм дозвіллевої діяльності, яких раніше не було, на сучасному етапі розвитку суспільства вони почали виникати. Ці інновації можуть проявлятися як у новітніх формах, так і в трансформаціях традиційних форм дозвілля, а також в умовах і наслідках цих змін (Цуканова, 2013, с.126).

Молодіжне дозвілля пережило значні зміни, з причини тотальної глобалізації та руйнації традиційних форм культурного споживання. З'являється нові види дозвіллевої діяльності, в свою чергу традиційні форми також зазнають змін. Сучасні форми дозвілля молоді мають особливості, які відрізняють їх від традиційних. Аналіз цих змін дає змогу виявити інноваційні процеси у сучасному дозвіллі. Це ті види дозвілля, які виникли на даній стадії розвитку суспільства і суттєво відрізняються від попередніх. Вони можуть проявлятися в нових формах дозвіллевої діяльності чи в трансформованих формах традиційного дозвілля. Інакше кажучи, сучасне дозвілля молоді змінюється, пропонуючи нові види та адаптуючи традиційні форми дозвілля до нових умов. Ці зміни відображають інноваційні процеси у сфері молодіжного дозвілля і свідчать про постійний розвиток суспільства (Белецька, 2010, с.72).

Комп'ютерні ігри стали поширеним видом дозвіллям серед молоді, зокрема з розвитком Інтернету. Хоча деякі ігри і мають негативний ефект на емоційний стан та

свідомість молодих людей, особливо ті, які зосереджені на насильстві, проте комп'ютерні ігри також здатні виховувати молодь, розширюючи їхній кругозір та стимулюючи зацікавленість у маловивчених галузях. Молодим людям важливо підібрати для себе ігри, які позитивно вплинуть на розвиток їхньої особистості. Завдяки розвитку технологій, комп'ютерне мистецтво, графіка, веб-дизайн та інші форми комп'ютерної творчості стають популярними серед молоді. Це сприяє появі нових видів хобі, конкурсів тощо, які мають важливе значення в культурному житті молоді. Інтернет надає можливості для відпочинку як вдома, так і в спеціальних закладах, таких як комп'ютерні клуби та інтернет-кафе. Він має великий вплив на формування соціокультурної ситуації у сфері молодіжного дозвілля та особистості. Слід розвивати позитивний потенціал віртуального простору та протидіяти можливим негативним наслідкам. Інтернет може повністю замінювати живе спілкування та інші види дозвілля, такі як відвідування концертів, кіно чи театрів. Комп'ютеризація створює нові можливості для проведення дозвілля, відповідно у сфері освіти та культури також, адже надається доступ до величезної кількості інформації, навчальних матеріалів та онлайн-курсів, які можуть допомогти молоді вдосконалити свої знання та навички. Згідно з цим, у молоді виникає проблема з кібербезпекою та захистом особистої інформації в Інтернеті. Обізнаність в галузі кібербезпеки надасть змогу молодим людям уникнути зайвих ризиків в інтернет-просторі (Белецька, 2010, с.74-75).

Гузьман О.А. та Ляшенко Н.О. вважають що нові форми дозвілля здебільшого виникли в результаті розвитку інформаційних технологій. Традиційні форми розваг натеper доповнюються такими активностями, як використання Інтернету, комп'ютерні ігри, інші види занять на комп'ютері, а також перегляд телепередач і прослуховування музики. Ці рекреаційні практики стали пріоритетними для молоді, адже вони доволі доступні та різноманітні у своїх видах (2016, с.33).

Петрова І.В. у своїй праці “Індустрія дозвілля у контексті сучасних культурних трансформацій” акцентує увагу на важливості щастя у житті людини, особливо починаючи з другої половини ХХ століття. Паралельно зі зростанням значущості дозвілля, формуються нові можливості для задоволення потреб населення. Розвиток

сфери дозвілля підтримується комплексом взаємопов'язаних і взаємозалежних чинників, серед яких: соціально-економічні й технологічні досягнення, що покращують рівень життя, освітній і культурний розвиток, соціальна політика, розвиток соціальної, географічної та щоденної мобільності. У людей зростає кількість вільного часу і змінюється його внутрішня структура, що формує нові потреби і сприяє появі нових видів дозвілля. У цьому контексті дозвілля не лише змінює свою роль у житті сучасної людини, але й постійно розвивається та адаптується до нових умов та можливостей (2014, с.28-32).

Існує сучасна тенденція, яка перетворює дозвілля на місце, де відбувається створення інституційних сервісів розваг. Ці послуги спонукають людей до певних стратегій споживання, таких як: розважальність, видовищність, серійність, телебачення як уособлення споживання, іграїзація. У цьому контексті простір дозвілля стає основою для примусових стратегій споживання, відповідно до яких, люди можуть відмовитися від особистісного інтелектуального та творчого розвитку. За останні кілька десятиліть культура почала трансформуватися у суспільстві через соціально-культурні зміни. Культура зараз розглядається як ресурс та інструмент для досягнення соціально-економічних цілей. У постіндустріальному суспільстві культура стала стратегічною перевагою економіки, а дозвілля і відпочинок стали найбільшими показниками розвитку суспільства. Ці зміни в основному викликані глобальними тенденціями, які впливають на країни різних континентів. Сучасне життя українців, переживає радикальні зміни, пов'язані з технічним прогресом, ринковими відносинами та зміною ціннісних та споживчих принципів. Внаслідок цього деякі старі традиції, вірування, ідеологія, життєві стилі та форми руйнуються, змінюючись на нові соціально-культурні ідентифікації (Бойко, 2013, с.252).

Молодь обирає у вільний від часу навчання такі сучасні види дозвілля: проведення часу в Інтернеті, спілкування в соціальних мережах, форумах, чатах, пошук інформації, а також перегляд фільмів, виконання домашніх завдань. Традиційні місця спілкування молоді змінилися на віртуальний світ, і через це вони стали фізично більш роз'єднаними, що зменшує ризик виникнення девіантних практик. Віртуальні групи в соціальних мережах та блогах замінюють реальні групи,

а учасники часто залишаються анонімними та не зустрічаються в реальному світі (Гузман, Ляшенко, 2016, с.34-35).

Бойко О. П. у своїй роботі “Вплив сучасних соціокультурних тенденцій на сферу дозвілля” описує сучасну тенденцію збільшення вільного часу для працюючого населення, яка веде до змін у культурно-дозвіллевій сфері. З одного боку, це позитивна тенденція, адже вона стимулює до розвитку форми соціальної творчості та людського духу. Однак, з іншого боку, сучасні форми дозвілля можуть не сприяти розвитку особистості, адже вони замінюють спосіб взаємодії людей. Традиційне дозвілля - свято, сприяє єдності людей, досконалості, гармонії та краси, а також піднесенню людських якостей. Проте, сучасні свята можуть не сприяти розвитку особистості через стандартизацію смаків, оцінок та нетривалість відносин з іншими людьми. У результаті масова людина може втратити свою людську ідентичність та якість, оскільки сучасні культурні процеси не завжди сприяють духовному зростанню та розвитку особистості (2013, с.253-254).

Петрова І.В. у своїй праці “Культура і сучасність” зазначає, що «Кіберкультура» стає все більш домінуючою серед молоді, а також починає охоплювати інші вікові категорії населення. Це означає, що інтерес до цифрових технологій, віртуальної реальності та кіберпростору зростає не тільки серед молоді, а й серед широкого загалу. Розвиток віртуальної реальності та створення кібернетичного простору змінили спосіб проведення дозвілля, що дозволяє людям реалізувати фантастичні форми їх самовираження. Це стало можливим завдяки використанню новітніх технологій, які дають можливість зануритися в інший світ і взаємодіяти з ним, наприклад, в популярних серед молоді комп'ютерних-клубах, центрах інтерактивної музики тощо. Згідно з її дослідженням, “у 2002 р. віртуальне дозвілля приваблювало лише 4,7 % респондентів (переважно молодь та осіб з вищою освітою), то у 2008 р. ця цифра зросла до 28,4 %; використовували комп'ютер протягом тижня у 2002 р. – 5 %, у 2008 р. – 18 %; користувалось Інтернет-послугами протягом останнього місяця у 2002 р. – 3 % та у 2008 р. – 14 %” (2011, с.111). Ці дані свідчать про те, що протягом 2002-2008 років інтерес до віртуальної реальності, комп'ютерів та Інтернету значно зріс. Це може бути пов'язано із збільшенням кількості доступних сучасних

технологій, а також розвитком комп'ютерних-клубів та інших форм віртуального дозвілля.

Саїнчук М. робить припущення про майбутнє Інтернету та його можливий вплив на людство. Згідно з його роботою “Сучасне ігрове дозвілля молоді як поглиблення кінестезійної відчуженості тілесності”, експерти прогнозують, що впродовж наступних 2-3 десятиліть, Інтернет стане фактично повною копією реального світу, що призведе до плутанини між реальністю та віртуальністю. Всі люди, без винятку, опиняться втягнутими в цю плутанину. Відбудеться взаємопроникнення реального світу та Інтернету, а також злиття обчислювальних та продуктивних потужностей. Це сприятиме створенню мислячої матерії, яка, у свій час, може перетворити планету в єдиний мозок. Таке майбутнє може мати значні наслідки для людей, змінюючи наші стосунки та світ навколо нас. Відповідно до такої точки зору, нас можуть очікувати не тільки технологічні зміни, але й глибокі соціальні, культурні зміни, які можуть виникнути в результаті стирання межі між реальним та віртуальним світами (2014, с.107-108).

Підводячи підсумок, було виділено основні відмінності між явищами традиційного та сучасного дозвілля, які обумовлені змінами в суспільстві, в культурних уподобаннях та інтеграцією цифрових технологій у життя людей. Культурні звичаї та звички суспільства здавна були представлені в традиційних видах дозвілля. Впровадження нових видів і форм дозвілля, які раніше не існували, допомагає пояснити інновації у сфері дозвілля в результаті розширення глобалізації та руйнації старих форм культурного споживання. Інновації можуть проявлятися, як у формуванні абсолютно нових видів дозвілля, так і в трансформації традиційних форм дозвілля. До сучасних видів дозвілля, які виникли на даній стадії розвитку суспільства і суттєво відрізняються від попередніх, входять: комп'ютерне мистецтво, відеоігри, графіка, веб-дизайн, відвідування нічних клубів, графіті, шопінг, користування Інтернетом та спілкування в соціальних мережах, форумах, чатах, пошук інформації, онлайн перегляд фільмів тощо. Кількість вільного часу у людей зростає, а його структура змінюється внаслідок сучасного дозвілля. З одного боку, це хороша тенденція, оскільки вона сприяє розвитку форми соціальної творчості та

людського духу. З іншого боку, сучасні види дозвілля можуть не допомогти людям розвинути свою особистість, оскільки вони замінюють соціальну взаємодію. З приводу майбутнього сучасного дозвілля, то на основі опрацьованих матеріалів, було з'ясовано, що межа між реальним та віртуальним життям невдовзі буде стерта.

## РОЗДІЛ 2.

### РОЛЬ СУЧАСНИХ ФОРМ ДОЗВІЛЛЯ У РОЗВИТКУ ОСОБИСТОСТІ

#### 2.1. Сучасні форми дозвілля у фізичному розвитку особистості

Сучасне суспільство приділяє значну увагу веденню здорового способу життя та фізичному розвитку загалом, який значною мірою впливає на різні аспекти життя особистості, включаючи фізичне здоров'я, психологічний стан, соціалізацію тощо. Сучасне дозвілля породило велику кількість можливостей для заняття спортом і вдосконалення фізичних здібностей особистості. Сучасні форми дозвілля мають велике значення для фізичного розвитку особистості, який, в свою чергу, сприятливо впливає на її соціалізацію, фізичне та ментальне здоров'я. Сприяння розвитку активного способу життя, поліпшення психоемоційного стану та соціальної взаємодії, що може зміцнити міжособистісні відносини, вдосконалення моторики, координації та стратегічного мислення, зростання показників витривалості, сили і т.д. можна безпосередньо віднести до функцій сучасних форм дозвілля у фізичному розвитку особистості.

Роль сучасних форм дозвілля у фізичному розвитку особистості вимагає відповідного теоретичного уточнення поняття “особистості”, оскільки вона є кінцевою метою фізичного розвитку. Полікарпов В.А. характеризує особистість, як свідомого індивіда, “...котрий обіймає певне становище у суспільстві і виконує певну громадську роль” (2015, с.15-16). Ушко Я. пояснює особистість через особливу “...якість, яку індивід набуває в процесі безперервних взаємин. З одного боку, людина виявляє постійність у своїх вчинках, емоціях, думках. Тобто вона має певні риси особистості. З іншого – не існує цілком схожих один на одного людей” (2017, с.115). Відповідно до праці Максименка С. (2016) “Поняття особистості у психології”, особистість - це “форма існування психіки людини, яка являє собою цілісність, здатну до саморозвитку, самовизначення, свідомої предметної діяльності і саморегуляції, та має свій унікальний і неповторний внутрішній світ” (с.11). Згідно з концептуалізацією Беха І.Д. (2002), яку він наводить у своїй праці “Особистість у духовно-ціннісному

вимірі”, людина “...як суб'єкт вільної (доцільної, свідомо мотивованої) діяльності й кваліфікується – особистість”. Він також пояснює важливість розвитку особистості та свободи в житті людини. Загально кажучи, особистість може розвиватися лише в умовах свободи, а вільна особистість є ключем до зрілості та самоусвідомлення (с.60-62). Особистість - характеристика людини, яка дає їй можливість бути самостійною та унікальною в культурному контексті. Однак, варто відзначити, що рівень цих якостей може різнитися між усіма людьми (Балл, Медінцев, 2011, с.3-4). Особистість – це унікальна сукупність соціальних, інтелектуальних та моральних характеристик людини, яка відрізняє її від інших. Особистість дозволяє людині бути незалежним носієм загальнолюдського досвіду та культурних форм поведінки, створених людством. Особистість розглядається в контексті соціальних якостей людини, таких як здібності, потреби, інтереси та моральні переконання. Ця система якостей є динамічною, досить стабільною та неповторною для кожної людини. Особистість проявляється у свідомості та діяльності людини, а також в її відношеннях до світу та здатності до соціальної взаємодії (Михайличенко, 2015, с.9-10). Особистість відіграє важливу роль у суспільстві, активно займаючись різними видами діяльності. Вона є носієм свідомості, самосвідомості, має власний світогляд та функції в соціальному контексті. Особистість також осмислює свою роль в історичному процесі, свої права та обов'язки, а також етичні та естетичні принципи. Вона взаємодіє з природою, суспільством, маючи динамічний баланс цілей, потреб та мотивацій, а також морально-вольові аспекти свого характеру (Лебедев, 2001, с.9-10).

За Сутулою В. фізичний розвиток особистості полягає у “використанні людьми у процесі дозвіллевої діяльності різних видів поміркованої фізичної активності, таких як ходьба, фізичні вправи, ігри, катання на бігових лижах, орієнтування, байдарки, заняття спортом на відповідному рівні, а також інші форми відпочинку”. Якобсон М. Ю. під фізичним розвитком мав на увазі "... як фізичну культуру, так і соціальне явище, спрямоване на формування всебічно розвиненої та соціально активної особистості, що надає високий пріоритет поліпшенню здоров'я, фізичному прогресу та досконалості". Пономарев Н. І. відмічав, що фізичним розвитком “може називатися ігрова дозвільна діяльність за допомогою фізичних практик, призначених для

задоволення і активного відпочинку, які здійснюються у вільний час” (Сутула, 2019, с.8). Кутек Т. Б. вважає, що розвиток фізичних якостей людини значною мірою впливає на її здібності, почуття, свідомість, психічну та інтелектуально складову. Фізичний розвиток особистості сприяє створенню стабільних соціально-психологічних характеристик, таких як позитивна мотивація, ціннісні орієнтації, інтереси та потреби в області фізичної активності та здорового способу життя. Бондаренко І. та Раєвський Р. вбачають різні види рухової активності в контексті фізичного розвитку особистості. Ці види активності сприяють розвитку фізичних якостей, покращенню працездатності та зміцненню здоров'я людини (Кутек, 2013, с.208). Фізичний розвиток особистості позитивно впливає на її організм, розвиваючи його морфологічні та функціональні аспекти, а також покращуючи фізичні якості та рухові навички. Фізична активність сприяє високому рівню творчої активності та ефективності розумової праці. Регулярні заняття спортом та виконання фізичних вправ допомагають підвищити розумову працездатність, а також вдосконалити ряд важливих якостей, таких як аналітичне мислення, комбінаторні здібності, зорову та слухову пам'ять і звісно сенсомоторні реакції (Сиддиків, 2019, с.57-58). Архіпова Д.Н. та Дем'янова Л.М. акцентують увагу на важливості фізичної активності в розвитку особистості, підкреслюючи, що вона є потужним інструментом для формування її духовно-моральної культури та інтелектуальних здібностей. Фізичний розвиток має набагато більше функцій, ніж просто розвиток фізичних здібностей та виховання рухових здібностей. Фізична розвиток відіграє важливу роль у вихованні особистості через її ціннісний потенціал. Існує тісний зв'язок між фізичним розвитком та почуттями, психічною сферою, інтересами, ціннісними установками та орієнтаціями особистості. Соціокультурна роль фізичного розвитку виникає у збереженні, зміцненні, підтримці та розвитку морального, духовного та психологічного здоров'я особистості (2021, с.12-13).

Точно так само, як традиційні чи звичайні форми дозвілля, сучасне дозвілля можна розділити на активне та пасивне. До пасивного сучасного дозвілля можуть входити різні види розважальної малорухомої діяльності, яка пов'язана з використанням Інтернету та цифрових технологій. Наприклад, сюди можуть входити:

шеринг в Інтернеті, соціальні мережі, онлайн-ігри, стрімінгові відео- та аудіосервіси, блоги та форуми. До активного сучасного дозвілля входять фізичні вправи, які з'явилися відносно донедавна. До такої категорії дозвілля також можуть входити трансформовані внаслідок технологічного процесу та глобалізації традиційні види активного дозвілля. Згідно з думкою Ярчук Г., існують нові методи залучення молоді до фізичного розвитку. Одним із цих методів є використання популярних засобів фізичної культури у сфері сучасного дозвілля, до яких належать активні види діяльності, такі як аеробіка, фітнес, бодібілдинг, шейпінг, стретчинг, пілатес, каланетика, йога, східні танці та ін. (2019, с.160).

Лук'янченко М. розглядає різні аспекти фізичного розвитку особистості за допомогою сучасних видів активного дозвілля, куди входить:

- Фізичний розвиток: стимулює зростання тіла, покращення розвитку м'язів та покращення кисневого забезпечення.
- Інтелектуальний розвиток: готовність особистості краще зрозуміти своє оточення, предмети та явища.
- Психічний розвиток: створює умови, за яких людина вчиться долати труднощі, відчуває успіхи та невдачі, бореться з ними і здатна керувати своїми емоціями.
- Суспільний розвиток: сприяє розвитку відносин з іншими людьми, навчатися співпраці, веденню перемовин, контролю над власними вчинками та діями.
- Розвиток моторики: допомагає підтримувати високий рівень фізичної працездатності та рухових навичок, які призводять до того, що особистість з легкістю може впоратися з важкими ситуаціями та уникнути небезпеки (2012, с.36).

Наразі люди все більше приділяють увагу своєму фізичному розвитку, а не тільки відпочинку. Наявність вільного часу надає особистості можливість працювати над своїм тілом і здоров'ям, відповідно до сучасних стандартів. Люди надають перевагу фітнесу, йозі, аквааеробіці та іншим видам сучасного дозвілля, щоб підтримувати себе в гарній фізичній формі та "бути у тонусі". Також з'являються екстремальні тілесні практики, які допомагають визначити межу можливостей і показати силу духу особистості. Ці практики становлять частину культури сучасного

дозвілля, пропонуючи широкий вибір активностей для піклування та турботи про себе. Тілесні практики виступають як "техніки себе", які надають людям можливість керувати своїм розвитком, створювати своє життя як свідоме творіння та надавати йому естетичну форму. Це досягнення фізичного та духовного розвитку. У час тотальної глобалізації значно прискорився темп культурних, соціальних та технічних нововведень, що відбивається на ролі сучасного дозвілля у житті людей. Сучасне дозвілля стає ресурсом для розвитку суспільства та окремих особистостей. Завдяки цьому люди все більше використовують свій вільний час для різних видів діяльності, спрямованих на розвиток та удосконалення свого тіла. Тіло, через свій смак та стиль, репрезентує свого власника, демонструючи його статус та можливості вибору сучасних видів дозвілля, таких як фітнес чи бодібілдинг. Екстремальні та граничні тілесні практики в сучасному суспільстві є виразом культури сучасного дозвілля, показуючи межі того, що можливо, та відкриваючи людський потенціал (Бойко, 2013, с.255).

Сучасні види дозвілля, такі як Інтернет, віртуальна реальність тощо, мають вагомe значення у житті молоді. Ці види дозвілля стали популярними через процеси глобалізації та міжнародний обмін культурою та знаннями. Проте, такі види сучасного дозвілля вважаються пасивними, оскільки вони не передбачають фізичної активності. З одного боку, завдяки сучасним пристроям люди можуть насолоджуватися цими видами дозвілля в будь-якому місці та в будь-який час. З іншого боку, через замалу рухову активність це може призвести до негативних наслідків для фізичного здоров'я, таких як проблеми із зором, хребтом, харчуванням та ін. (Іонова, 2015, с.110-112).

Підсумовуючи результати опрацьованих літературних джерел, можна зробити висновок, що особистість - це сукупність соціальних, інтелектуальних, моральних, духовних характеристик людини, набуті в процесі безперервних взаємин, які роблять її унікальною і неповторною. В результаті особистість здатна до саморозвитку, самовизначення, свідомої предметної діяльності, осмислення своєї ролі в історичному процесі, своїх прав, обов'язків, етичних та естетичних принципів. Фізичний розвиток характеризується різними видами фізичної активності, на кшталт,

ходьби, командних видів спорту, ранкової зарядки, що спрямовані на формування всебічно розвиненої та соціально активної особистості, у якій в пріоритеті задоволення фізичних потреб, як-от зміцнення здоров'я, фізичний прогрес та відпочинок. Фізичний розвиток впливає на здібності, почуття, свідомість, стан здоров'я, фізичну, психічну та інтелектуально складову особистості. Було встановлено негативний та позитивний вплив сучасних форм дозвілля на фізичний розвиток особистості. До позитивних віднесено новостворені види фізичних активностей, як-от аеробіка, фітнес, бодібілдинг, йога, завдяки яким люди все більше використовують свій вільний час для різних видів діяльності, спрямованих на розвиток та удосконалення свого тіла, щоб підтримувати себе в гарній фізичній формі. До негативних чинників фізичного розвитку особистості під призмою пасивного сучасного дозвілля було виділено різні види розважальної малорухомої діяльності, які пов'язані з використанням Інтернету та цифрових технологій. За рахунок малої рухової активності, у людей може погіршуватися фізичне здоров'я.

## **2.2. Сучасні форми дозвілля в інтелектуальному розвитку особистості**

Інтелектуальний розвиток особистості стає наріжним каменем здатності успішно адаптуватися до змін навколишнього середовища в сучасному світі, що швидко розвивається. Критичне та аналітичне мислення, творче вирішення проблем і комунікативні навички особистості – це лише деякі з умінь та здібностей, що формуються в процесі інтелектуального розвитку, які допомагають особистості досягти самореалізації, самоідентифікації та активної участі в житті суспільства.

Наразі інтелектуальний розвиток також корелює з сучасними видами дозвіллям. Відкритий доступ до інформації та широкий вибір розваг у сфері сучасного дозвілля мають велику вагу в інтелектуальному розвитку особистості, дозволяючи їй реалізувати весь свій потенціал, розвивати крос-культурні здібності та бачити світ у всьому його різноманітті. Соціологи вивчають дозвілля в контексті "рекреації", розглядаючи його як спосіб відновлення фізичного та психічного стану. Значення дозвілля в житті особистості не обмежується лише функцією відпочинку,

адже воно надає можливості для її інтелектуального розвитку та особистісного зростання. Найпоширенішими видами сучасного дозвілля є цифрові медіа, які стали особливо популярними у зв'язку з розвитком Інтернету та електронних гаджетів. Широкий спектр можливостей для навчання та розвитку особистості, які надають цифрові медіа, включає онлайн-курси, електронні книги, відео та аудіоконтент тощо. Соціальний зв'язок та взаємодія, які виникають під час групового проведення сучасних видів дозвілля, має особливе значення для інтелектуального розвитку особистості, оскільки а такий спосіб відбувається прямий обмін ідеями та думками з іншими, що сприяє розвитку аналітичного та критичного мислення.

Перш ніж теоретизувати роль сучасних форм дозвілля у інтелектуальному розвитку особистості, слід надати визначення поняттю “інтелект” та “інтелектуальний розвиток”. В українському педагогічному словнику поняття “інтелект” трактується як розумові можливості людини, які допомагають орієнтуватися в навколишньому середовищі, відображати та перетворювати його, думати, вчитися та пізнавати оточуючий світ. Він також надає людям можливість переймати соціальний досвід, розв'язувати проблеми, приймати рішення, розумно діяти та передбачати наслідки своїх дій. Структура інтелекту складається з різних психічних процесів, таких як сприймання, запам'ятовування, мислення та мовлення. Ці процеси взаємодіють для формування нашого світорозуміння та адаптації (Гончаренко, 1997, с.146-147). У своїй праці “Інтелектуальний розвиток дорослих у віртуальному освітньому просторі” Смульсон М.Л. описує інтелект як складну психічну структуру, що успішно виконує вагому роль у нашому розумінні світу та вирішенні проблеми. Інтелект тут розглядається як процес, що включає створення, конструювання та перебудову ментальних моделей світу, що дозволяє адаптуватися до різних ситуацій та виконувати різні задачі (2015, с.7-8). Інтелект є ключовою особливістю людського розуму, яка дозволяє особистості аналізувати, узагальнювати та формувати абстрактні поняття про навколишній світ. Часто інтелект розглядається як узагальнена характеристика пізнавальних можливостей людини. У більшому вузькому розумінні інтелект може бути визначений як індивідуально-психологічна характеристика розумових здібностей людини, яка показує унікальні особливості

кожної особистості в процесі мислення, такі як швидкість сприйняття інформації, аналітичні навички, креативність та рівень розвитку інтелектуальних здібностей (Ошурко, с.1-2). Відповідно до Плуґіної Ю.А., інтелект людини - рівень її розумового розвитку, який надає особистості можливості розуміння та адаптації до умов навколишнього середовища. Інтелект дозволяє людям вивчати явища природи та суспільства, самостійно розкривати закони, що ними керують, і узагальнювати їх. Плуґіна підкреслює важливість інтелекту для створення нових систем знань, розвитку виробництва, культури та побуту (2001, с.194). Згідно з Силенок Г.А., інтелект відображає сукупність здібностей людини, які надають змогу розуміти, аналізувати та вирішувати різні завдання та проблеми. Інтелект має відношення до всіх аспектів процесу пізнання, а також до системи розумових операцій, які включають мислення, сприйняття, пам'ять, уяву та інші розумові функції. До інтелекту входить стратегія вирішення проблем, тобто особистісні методики і підходи до аналізу та вирішення завдань. Інтелект ототожнюється з когнітивним стилем, як пізнавальним досвідом та ставленням до світу, який показує індивідуальні особливості сприйняття, розуміння та інтерпретації подій і ситуацій (2014, с.101).

Більшість вчених характеризують поняття “інтелектуальний розвиток особистості як її здатність успішно адаптуватися до умов навколишнього середовища та ефективно опрацьовувати інформацію. Інтелектуальний розвиток має вплив на успішність різних видів діяльності та на адекватність поведінки людини. Система цінностей, установок та спрямованість особистості відносяться до інтелектуального розвитку, який впливає на індивідуальний світ людини, до якого входять її власні переконання, знання та досвід. Ч. Дарвін вважав, що, окрім деяких осіб з психічними розладами, всі люди народжуються з приблизно однаковим рівнем інтелекту. Дарвін розглядає основну причину різниці в інтелектуальному розвитку людей як результат їх активності, наполегливості, працелюбства, а також вплив різних систем навчання та виховання, тощо (Силенок, 2014, с.99-101). Інтелектуальний розвиток особистості пов'язаний з процесами мислення на вищому рівні, коли людина аналізує та контролює свої психічні процеси (рефлексія та стратегічність). Зміни інтелекту особистості пов'язуються із саморозвитком, який є особливою формою

цілеспрямованого, самодетермінованого та самокерованого розвитку (Смульсон, Лотоцька, Назар, Дітюк, & Коваленко-Кобилянська, 2015, с.7-8). На жаль, вчені не мають спільного підходу щодо пояснення змісту поняття “інтелектуального розвитку”, що вказує на його складність та багатогранність. Інтелектуальний розвиток характеризується сукупністю знань, умінь та опанованих інтелектуальних дій упродовж життя особистості (Ошурко, с.2). Відповідно до Сохань Л.В., інтелект - процес, що відображає ступінь олюднення особистості, її піднесення культурою та історією. Вона вважає, що інтелектуальний розвиток особистості вимірюється рівнем інтелектуальних можливостей, які вона може реалізувати в процесі перетворення дійсності. Згідно з висновками Сохань Л.В., інтелектуальний розвиток особистості є показником духовних продуктивно перетворювальних станів суспільства. Отож, чим більше інтелектуального потенціалу мають люди, тим більше можливостей для позитивних змін має суспільство (Липовська, 2017, с.21). Інтелектуальний розвиток - процес, кінцевою метою якого є забезпечення оптимального використання розумових навичок для максимально ефективного опрацювання наявної інформації. У даному контексті Плугіна Ю.А. акцентує увагу на тому, що в числі аспектів інтелекту є здатність шукати та приймати рішення на підсвідомому та інтуїтивному рівні (Плугіна, 2011, с.194). Холодна М.О. окреслює інтелектуальний розвиток, як здатність особистості ставити перед собою задачі, рефлексувати над ними та створювати власний простір для розвитку, враховуючи ментальні, генетичні та середовищні чинники. Головною ознакою інтелектуального розвитку особистості є її ініціатива в пошуку нової релевантної інформації, здатність вирішувати проблемні ситуації, варіювання способів аналізу проблем та критичне ставлення до отриманої інформації (Смульсон та ін., 2015, с.9). Згідно з українським педагогічним словником, інтелектуальний розвиток людини залежить від комбінації біологічних та соціальних факторів. По-перше, від біологічних факторів, тобто природних задатків, що включають генетичні особливості та потенціал мозку. По-друге, від соціальних факторів, які охоплюють активність особистості, оточення, в якому вона живе, та набутий життєвий досвід. Отже, інтелектуальні можливості особистості тісно пов'язані з біологічними та соціальними аспектами її розвитку (Гончаренко, 1997,

с.146-147). Силенок Г.А. наводить різні фактори, які впливають на інтелектуальний розвиток особистості. Авторка у такий же спосіб, як і український педагогічний словник, розділяє ці фактори на дві групи: біологічні та соціальні. Біологічні фактори включають спадковість, вікові особливості та різницю у статі. Ці фактори мають безпосередній зв'язок з генетичними та фізіологічними особливостями особистості. Соціальні фактори охоплюють середовище, соціальні відносини, мотиви, потреби, досвід, компенсаційні можливості та освіченість особистості. Ці фактори відображають вплив зовнішнього оточення, соціально-економічних умов, виховання та освіти на інтелектуальний розвиток особистості (2014, с.100).

Щерба Г.І та Яремкевич Р.В. у своїй праці “Сучасні особливості організації дозвілля і відпочинку молоді в Україні: соціологічний аспект” зазначають, що сучасні види дозвілля через соціальні інститути виступають вагомим інструментом соціалізації, адже саме через сферу вільного часу за допомогою різних організаційних форм є змога стимулювати інтелектуальний розвиток особистості, що сприяє відкриттю для неї нових знань, умінь та цінностей, які сприяють відтворенню вже існуючих культурних надбань та створенню нових. Дозвілля в Україні зазнало змін у ХХІ столітті внаслідок переходу до нових соціальних відносин, руйнування старих цінностей і формування нових. Внаслідок цього виникла необхідність появи всебічно розвинених, активних та ініціативних особистостей, які здатні сприяти розвитку суспільства. Трансформація дозвілля відбулася через зміни соціальних орієнтирів і переоцінки традиційних цінностей, що призвело до появи нових форм сучасного дозвілля. Формування соціально активних індивідів неможливе без ефективного використання сучасних дозвіллевих практик. Сучасні види дозвілля впливають на інтелектуальний потенціал розвитку особистості через громадську діяльність, мистецьку роботу та залучення до національних та культурних надбань і цінностей. Таким чином, сучасні види дозвілля впливають на інтелектуальний розвиток особистості та суспільства, враховуючи життєвий досвід попередніх поколінь (2009, с.1-2). Під сучасним видом дозвілля, як віртуальне середовище, яке здатне розвинути індивіда інтелектуально, розуміють Інтернет, куди входить велика кількість різноманітних пізнавальних та інших матеріалів, які можуть сприяти навчанню та

розвитку особистості, на кшталт, навчальних курсів, відео та аудіо матеріалів, тренінгів тощо. Кожна особистість може створити свій власний віртуальний освітній простір, використовуючи ресурси Інтернету. Цей простір формується відповідно до індивідуальних цілей, готовності до саморозвитку, наявності мотивації та рівня комп'ютерної компетентності. Сучасні види дозвілля є відмінними від традиційних, що надає людям можливість самостійно обирати і використовувати ресурси для особистісного інтелектуального розвитку. Завдяки доступності Інтернету, люди можуть індивідуально підходити до свого навчання та саморозвитку, враховуючи свої потреби, цілі та можливості (Смульсон, 2015, с.6). Шахов Л.М. у своїй праці “Позитивний і негативний вплив інтернету на соціалізацію молоді” зазначає про переваги сучасних технологій, які дозволяють людям легко обмінюватися своїми почуттями та думками, сприяючи інтелектуальному розвитку особистості. Завдяки сучасним формам дозвілля, таким як блоги, соціальні мережі, відеоролики, подкасти, електронні книги та інфографіка, кожна людина може вільно висловлювати свої думки щодо різних тем – соціальних, економічних, політичних або екологічних. Сучасні види дозвілля, такі як цифрові медіа, змінюють спосіб, яким люди сприймають світ. Коли люди занурюються у віртуальну реальність, вони взаємодіють з великою кількістю різноманітної інформації. Ця інформація може впливати на їх свідомість, формування ставлення до різних речей, світогляд, соціальні навички та інтелектуальний розвиток в цілому. Соціолог Пітер Коллок підкреслює важливість Інтернету для саморозвитку та дистанційної освіти. Інтернет забезпечує людям доступ до знань та інформації, що безпосередньо впливає на їх інтелектуальний розвиток. Завдяки цифровим технологіям, географічні бар'єри між людьми знищуються, дозволяючи їм обмінюватися інформацією та навчатися один у одного, незалежно від місця проживання. Сучасні технології сприяли розвитку мережевих засобів для передачі знань, надаючи людям доступ до електронних підручників, бібліотек, систем тестування та засобів дистанційного зв'язку. Це відкрило величезні можливості для самоосвіти та інтелектуального розвитку. В результаті глобалізації та цифрової трансформації з'явилися нові інструменти навчання, що змінили інформаційну культуру в освітньому середовищі. До сучасних видів дозвілля, що

впливають на інтелектуальний розвиток особистості входять: консультації на форумах, онлайн-лекції, дистанційні майстер-класи, вебінари тощо. В результаті люди отримали нові платформи для спілкування та обміну інформацією (2019, с.429-431). Взаємодія з цифровими технологіями та сучасними видами дозвілля дозволяє підвищити швидкість та обсяг обробки даних, розкриваючи нові можливості для розвитку людського мозку та сприйняття інформації. Люди, які значну частину часу приділяють сучасним видам дозвілля, мають надзвичайно організовані та логічно побудовані розумові процеси, що надає їм змогу точніше висловлювати свої думки та краще самоорганізуватися. Особистість, яка знається на комп'ютерах, Інтернеті та інших сучасних видах дозвілля, розвивається більш коректно та різнобічно у порівнянні з людьми, які надають перевагу традиційному дозвіллю (Каленіков, 2017, с.1-2). Інтернет, будучи сучасною формою дозвілля, надає різноманітні можливості для інтелектуального розвитку особистості, куди входять онлайн сервіси, соціальні мережі та інші види сучасного дозвілля. Таким чином, люди мають великий вибір розваг, які можуть сприяти їхньому інтелектуальному розвитку. До таких розваг належить перегляд відео, слухання аудіо, активна участь у чатах, форумах, а також комп'ютерні ігри, які можуть допомогти людині отримати корисний досвід та навички для самопізнання. Інтернет також відкриває безмежні можливості для віртуального спілкування та комунікації, розширення загального кругозору, самопізнання та самоосвіти (Пророк, с.2-3). Манжелій Н.М. та Ліпій Ю.О. розкривають суть пізнавального аспекту діяльності в інтернет-мережі, яка дозволяє шукати та засвоювати інформацію, розміщену на веб-сайтах, що сприяє розширенню, поглибленню та уточненню уявлення особистості про світ, реальну і віртуальну дійсність, що зводиться до поняття її інтелектуального розвитку. Аналіз сучасних літературних джерел підтверджує зростання інтелектуального потенціалу Інтернету як доступного засобу для дистанційного навчання та самоосвіти. Відмінність Інтернету від інших засобів інформації полягає в тому, що мережа з використанням у собі друкованої, фото- та відеоінформації забезпечує різноманітний та комплексний підхід до інтелектуального розвитку (2016, с.4). Лещенко М. та Вікторія, Г. у своїй праці "Використання цифрових технологій у ході реалізації теорії множинного

інтелекту в зарубіжних освітніх практиках” вказують на взаємозв'язок між використанням сучасних технологій і розвитку різних видів інтелекту в особистості. Для розвитку візуально-просторового інтелекту використовують комп'ютерні ігри, такі як Minecraft, та технології створення та редагування зображення. Для розвитку міжособистісного інтелекту використовують цифрові технології, які сприяють взаємодії між людьми, реалізації спільних проектів та проведенню відеоконференцій, наприклад, Skype або соціальні медіа; блоги та форуми допомагають розвивати внутрішньоособистісний інтелект через художнє самовираження; пошукові системи, як Google, стимулюють самоаналіз. Технології та онлайн-ресурси, пов'язані з онлайн-відео, фотографіями, смартфонами та планшетами дозволяють розвивати натуралістичний інтелект шляхом дослідження різноманіття природного світу (2019, с.82).

Інтелектуальний розвиток особистості може мати не тільки позитивні, а й негативні наслідки осучаснення дозвілля. Шахов Л.М. зазначає, що люди, які захоплені віртуальним світом, часто забувають про реальних людей у своєму оточенні, яким потрібна їх увага. Це може призвести до проблем у взаємодії з сім'єю, друзями та колегами, не кажучи вже про зустріч з незнайомими людьми, що негативно впливає на інтелектуальний розвиток особистості, адже за таких обставин відсутня соціальна взаємодія та комунікація. Шахов наводить приклад, коли в соціальних мережах люди більше цінують віртуальних друзів, ніж реальних, що підкреслює проблему зосередження на віртуальному світі (2019, с.431). Серед негативних наслідків сучасного дозвілля на інтелектуальний розвиток особистості - зміни в когнітивному розвитку, що впливають на навчальні можливості, такі як пам'ять, увага та логічне мислення. Також люди, які витрачають багато часу на комп'ютерні ігри та соціальні мережі, часто віддають перевагу пасивному споживанню інформації, замість активного отримання знань, також вони можуть відчувати уповільнення розвитку децентрації, навчальної самостійності, розвитку життєвих позицій, вибудовування уявлень про Я-образ тощо (Пророк, с.5). Ще одним негативним аспектом ролі сучасних видів дозвілля в інтелектуальному розвитку особистості є той факт, що інформація в Інтернеті не завжди є достовірною, науковою

та об'єктивною. Крім того, тривале використання сучасних видів дозвілля, наприклад комп'ютерів, може призвести до певних негативних наслідків для особистості. Серед таких наслідків може бути педантизм, негнучкість та залежність розумових процесів від комп'ютерної техніки, що звісно завдає шкоду інтелектуальному розвитку особистості. Глобальна комп'ютерна мережа поширює різну інформацію сумнівного змісту. Серед можливих загроз цифрових технологій для інтелектуального розвитку особистості: недостовірні інформація; аморальний контент; соціальні мережі, які не становлять жодного сенсового навантаження тощо (Манжелій, Ліпій, 2016, с.4-7).

Отже, інтелектом виступає сукупність унікальних рис розумових здібностей людини, які сприяють її пізнанню та адаптації до умов навколишнього середовища. Система розумових операцій, таких як мислення, сприйняття, пам'ять та уява, яка дозволяє людині розуміти, аналізувати та вирішувати численні завдання та проблеми, є ключовим аспектом інтелекту. Інтелектуальний розвиток є процесом накопичення знань та опанування здібностей людиною протягом життя, з кінцевою метою у вигляді забезпечення найвищого рівня використання розумових навичок для найбільш ефективної обробки доступної інформації. Процес засвоєння навичок, які дозволяють самостійно вирішувати проблеми, шукати різні способи аналізу задач та критично ставитися до інформації, яку людина отримує, є основними характеристиками інтелектуального розвитку. Різниця в інтелектуальному розвитку людей пояснюється біологічними та соціальними факторами. Особливості біологічних факторів у інтелектуальному розвитку полягають у природних задатках, що включають генетичні та фізіологічні складові особистості, на кшталт, потенціалу мозку, різниці у віці та статі. Діяльність особистості, її оточення та життєвий досвід є соціальними факторами інтелектуального розвитку. Вони відображають, як на інтелектуальний розвиток особистості впливають зовнішнє середовище, соціально-економічні обставини, виховання та освіта. Стосовно ролі сучасного дозвілля в інтелектуальному розвитку особистості, було з'ясовано, що сучасні види дозвілля, на кшталт, онлайн сервісів та соціальних мереж можуть допомогти людині отримати корисний досвід та навички для самопізнання, адже перед нею відкриваються безмежні можливості для віртуального спілкування та взаємодії, розширення

загального кругозору, саморозвитку. Було виділено й негативний ефект сучасних видів дозвілля на інтелектуальний розвиток особистості, куди входить занурення у віртуальний світ, що може призвести до проблем у взаємодії та комунікації з іншими членами суспільства в реальному житті, пасивного споживання не завжди достовірної, наукової та об'єктивної інформації в Інтернеті, замість активного отримання знань, залежності розумових процесів від комп'ютерної техніки.

### РОЗДІЛ 3.

## ФОРМИ ДОЗВІЛЛЯ МОЛОДИХ КИЯН, ЯКІ ВІДНОСЯТЬ СЕБЕ ДО СУБКУЛЬТУРИ ГЕЙМЕРІВ

### 3.1. Субкультура геймерів в контексті сучасних форм дозвілля

В контексті дослідження сучасних форм дозвілля молоді міста Києва, яка відносить себе до субкультури геймерів, важливо концептуалізувати поняття “субкультура” та “геймінг”, які мають безпосереднє відношення до багатьох видів сучасного дозвілля.

Субкультура - це певна соціальна група людей, яка живе за своїм власним стилем життя, який відрізняється від загальноприйнятих моделей поведінки, які панують у соціумі в межах домінуючої культури. За Смелзером, субкультура - це колективна система цінностей, ідей та норм поведінки, яка характерна для групи людей, які мають спільний інтерес або досвід. Ця система цінностей та норм становить частину ідентичності та спільного життєвого досвіду учасників субкультури. Відповідно до великого тлумачного соціологічного словника “Collins”, субкультура - це група людей у межах певної культури, яка відрізняється від основної культурної групи своїми власними системами переконань, цінностей та норм. Згідно з коротким енциклопедичним словником Воловича В.І., субкультура – це культура, яка виділяється від загальноприйнятих норм та цінностей у суспільстві, окремої соціальної спільноти: групи, класу, регіону, конфесії (Фурман, Литвин, 2011, с.187).

Краснопольов П. виділяє субкультуру геймерів, яка з'явилася майже одразу після появи комп'ютерних відеоігор та Інтернету. Геймери - це люди, які захоплюються комп'ютерними іграми, і вбачають у них сенс свого життя. Їхня спільнота об'єднується за єдиною домінантною цінністю - відеоіграми. До субкультури геймерів здебільшого входять підлітки, у яких відеоігри займають значну частину їхнього вільного часу. Гра в комп'ютерні ігри стала для субкультури геймерів можливістю до комунікації в мережі та взаємодії з іншими однолітками з різних країн світу (2016, с.75).

Тож для з'ясування сучасних форм дозвілля, які є притаманними для молодих киян, що відносять себе до субкультури геймерів, було обрано якісний підхід. Основним методом збору даних слугувало напівструктуроване інтерв'ю, яке дозволило встановити особистісні переживання, думки та ставлення представників субкультури геймерів до сучасних видів дозвілля. Вибір цього методу був обумовленим також тим, що тема сучасних форм дозвілля київської молоді, тим паче субкультури геймерів, в Україні нині залишається малодослідженою. Було проведено 10 глибинних напівструктурованих інтерв'ю з молодими киянами, які відносять себе до субкультури геймерів. Така кількість проведених інтерв'ю була зумовлена значною чисельністю подібностей у відповідях респондентів на питання гайду, що й стало основою для припинення добору учасників. 10 респондентів було відібрано методом за доступністю, проте були наявні важливі критерії, за якими відбувся відбір:

- Респондент мав бути резидентом міста Києва.
- Досвід у сфері геймінгу мінімум від 1-го року.
- Приділення 2-5 годин на день геймінгу.

Демографічні характеристики наведено в Таблиці 3.1.

**Таблиця 3.1. Соціально-демографічні характеристики респондентів**

Номер	Стать	Вік	Геймерський досвід	Приділений час на геймінг (в день)
1	Жіноча	21	2 роки	3 години
2	Жіноча	19	3 роки	4 години
3	Чоловіча	23	3 роки	4 години
4	Чоловіча	22	3 роки	2 години
5	Жіноча	22	2 роки	3 години
6	Жіноча	21	2 роки	4 години
7	Чоловіча	24	5 років	3 години
8	Жіноча	20	2 роки	3 години
9	Чоловіча	20	3 роки	2 години
10	Чоловіча	20	2 роки	2 години

Інформаційну згоду респондентам було надіслано через додаток Telegram. Вони дали згоду на участь, на публікацію результатів в узагальненому виді з врахуванням умов конфіденційності, та на аудіозапис інтерв'ю. Інтерв'ю було проведено дистанційно, з використанням платформи Zoom. Інтерв'ю відбувалося українською мовою. Комунікаційних конфліктів не виникло. Час інтерв'ю варіювався від 35 до 45 хвилин. Було обрано для проведення інтерв'ю п'ять осіб чоловічої, п'ять осіб жіночої статі.

Гайд інтерв'ю, що наведений у Додатку А, був поділений на 6 логічно послідовних блоків. Перший блок включав в себе знайомство, демографічні дані респондента. Другий блок питань був створений з цілю виокремлення загальних уявлень респондента щодо змісту, основних характеристик поняття сучасного дозвілля та його різновидів. Третій блок питань мав на меті з'ясувати думки респондента на рахунок відмінностей між традиційними та сучасними формами дозвілля. Четвертий блок питань базувався на з'ясуванні поглядів респондента стосовно ролі сучасних форм дозвілля в фізичному та інтелектуальному розвитку особистості. П'ятий блок питань мав виділити думки респондента щодо перспектив розвитку сучасних форм дозвілля у майбутньому. Останній блок – завершення інтерв'ю.

В процесі аналізу отриманої інформації з глибинних інтерв'ю виокремлено чотири головні критерії, на яких було зосереджено увагу:

- 1) Сучасні форми дозвілля в уявленні геймерів;
- 2) Наявність різниці між традиційними та сучасними формами дозвілля;
- 3) Сучасні форми дозвілля, як стимули до фізичного та інтелектуального розвитку;
- 4) Бачення перспектив розвитку форм дозвілля в контексті субкультури геймерів.

Отже, було визначено сутність понять “субкультура” та “геймінг”, які тісно пов'язані з різними формами сучасного дозвілля. До субкультури відноситься група людей, об'єднана спільними ідеями, переконаннями, нормами та цінностями, що виділяє їх на фоні основної культурної групи до якої вони належать. Геймери - це здебільшого підлітки, які значну частину свого часу приділяють відеоіграм, які стали

їхніми пріоритетними цінностями у житті. Можна зазначити, що субкультура геймерів - це молодіжне угруповання, до якого входять особистості, які мають інтерес до відеоігор та відповідний ігровий досвід. Геймерська комунікація та взаємодія у багатьох країнах світу є ще однією особливістю цієї субкультури.

### 3.2. Сучасні форми дозвілля в уявленні геймерів

Для того, щоб з'ясувати загальні уявлення молодих киян, які відносять себе до субкультури геймерів, щодо змісту, основних характеристик поняття сучасного дозвілля та його різновидів було наведено шість окремих запитань з відповідного блоку інтерв'ю: “Як ви описали б поняття “сучасні форми дозвілля?”, “Які, на вашу думку, є основні характеристики сучасних форм дозвілля?”, “Яким є ваш досвід у проведенні сучасних форм дозвілля?”, “Які основні види сучасного дозвілля ви можете виділити?”, “Чи є якісь нові види сучасного дозвілля, які стали популярними в останні роки? Що вони з себе представляють?”, “Які види сучасного дозвілля вам подобаються найбільше та чому?”

Респонденти асоціюють сучасні форми дозвілля з новими тенденціями, технологіями, актуальною та популярною діяльністю.

*“... сучасні форми дозвілля – це, методи отримання нових знань, досвіду, скілів для різного віку... складаються з нововведених форм дозвілля та інших, котрі були поширені раніше” (P1)*

*“... сучасні форми дозвілля – це такі види дозвілля, що відображають сучасні тенденції розвитку в культурі та технологіях” (P3)*

*“... сучасні форми дозвілля – це такі види дозвілля, які є актуальними та популярними в певний проміжок часу... виходячи з активного використання інтернет-ресурсів молоддю... Одним з найпопулярніших видів проведення дозвілля – це інтернет-розваги та соцмережі” (P6)*

*“...це варіанти проведення вільного часу, поява та існування яких, зумовлені прогресом та розвитком людства... входить перегляд контенту на стрімінгових сервісах...” (P7)*

Частина респондентів акцентують увагу на різноманітті та трендовості проведення сучасного дозвілля серед молоді, проте вони не зосереджуються на технологічному прогресі, який мав значний внесок у сучасні види дозвілля.

*“... різноманітні способи проведення власного вільного часу... виражаються у формах... спілкування, хобі, заняття спортом” (P2)*

*“Для мене "сучасні форми дозвілля" означає те, як сьогодні люди проводять свій вільний час... тобто види активностей чи відпочинку, які є актуальними та популярними в ці часи” (P4)*

*“Напевне для мене це ті способи проведення вільного часу, які є популярними саме зараз, серед людей віком від 16 до 25-30 років” (P5)*

*“... це отримання задоволення та відпочинку водночас. Їх дуже багато, це може бути похід в театр або галерею чи посиденьки з друзями за цікавою бесідою або настільною грою” (P8)*

*“... певні способи проведення вільного часу... певні активності, які є трендовими... актуальними на сьогодні, які з'явилися порівняно нещодавно... вони популярні серед молоді” (P9)*

*“... різноманітні активності... зараз поширені серед багатьох представників молоді” (P10)*

На питання стосовно основних характеристик сучасних форм дозвілля, респонденти вказують на інформативність, сучасність, отримання задоволення, як основні аспекти сучасних форм дозвілля. Вони підкреслюють важливість сучасного дозвілля, що відповідає нинішньому стану суспільства, яке хоче бути в курсі новин, тенденцій та отримувати задоволення від саморозвитку.

*“Я б виокремила такі характеристики: Інформативність, можливість використання в нинішній ситуації навколишнього середовища... Наповнення потрібної інформації, яка може допомогти для впевненого крокування до дорослого життя, сучасність... наявність технологічних лайф-хаків та розробленість для різного віку” (P1)*

*“... серед основних це, мабуть, їх незліченна кількість, інформаційна наповненість за змістом... популярність” (P6)*

*“Я б виділив дві характеристики... ті що сприяють розвитку людини, та ті що приносять задоволення чи емоційно розвантажують” (P7)*

*“... однією з основних характеристик сучасних форм дозвілля є саморозвиток та вивчення будь-чого нового у своє задоволення” (P8)*

Один із респондентів зазначає, що сучасні форми дозвілля мають бути різноманітними, враховуючи інтереси кожної особистості. Він має думку, що людина повинна мати можливість самостійно обирати своє дозвілля залежно від своїх уподобань.

*“Основними характеристиками є розвиток суспільства та динаміка світового прогресу... наше життя залежить від цих факторів і видозмінюється відповідно їм. Також важливо звернути увагу на суб'єктивний фактор кожної особистості, адже кожна людина самостійно обирає шлях проведення дозвілля залежно від своїх інтересів” (P2)*

Частина респондентів підкреслюють важливість соціальної користі від проведення сучасного дозвілля, а також те, що сучасні види дозвілля мають вплив як на саму особистість, так і на суспільство загалом.

*“Я б звів це до двох основних пунктів, таких як технологічність та соціальність” (P3)*

*“... наскільки ця форма є активною, або ж можливо вона більше пов'язана з розумовою діяльністю, як часто людина цим займається, можливо чи є це соціально корисним” (P4)*

*“... певна користь від цього заняття, як для самої людини, так і для суспільства загалом. Також я б сказала що це безпечність... в цінностях сучасної молоді важливе місце займає розуміння цінності життя та здоров'я, а тому й дозвілля не повинно нести певної загрози... часто помічаю, що молоді люди надають перевагу заняттям які розвивають певні навички і уміння, тобто в пріоритеті є не просто гаяння часу, а проведення його з користю для свого майбутнього та оточуючих” (P5)*

Один із учасників інтерв'ю звернув увагу на те, що серед основних характеристик сучасних форм дозвілля – прив'язка до соціальних мереж та свобода у діях всередині них.

*“... їх супроводжує бажання... записати, зняти - або на пам'ять, або для того аби викласти в соціальні мережі... Мені здається, що в усіх формах дозвілля зараз є більше свободи... ніхто нікого не засуджує, що всередині групи, що між ними” (P10)*

Опитані геймери мають різний досвід у проведенні сучасних форм дозвілля, від традиційних до цифрових. Важливо зазначити, що багато респондентів надають перевагу змішаним формам дозвілля, які поєднують цифрові, активні, освітні, культурні та соціальні аспекти. Це досвід про те, що сучасне дозвілля стає все більш різноманітним та інтегрованим, даючи людям можливість обирати те, що найбільше відповідає їхнім інтересам та потребам.

*“... брала участь у Етно школі, яка сформована на досить старому методі створенню музикантів... допомагає музикантам завдяки короткому часу вникнути в культуру різних країн, навчитися грати мелодії з різних країн та познайомитися з людьми з усього світу... це стара форма дозвілля, яка має місце крізь роки і може набувати різних форм, залежно від технологічних досліджень” (P1)*

*“... свій досвід складно оцінити... декілька років підряд працювала у сфері освіти та мала змогу допомагати людям проводити свій вільний час з користю” (P2)*

*“Я брав участь... у віртуальних екскурсії музеями, онлайн-вебінарах... дозволяє мені не тільки відпочити, але й розширити свій кругозір і пізнати щось нове” (P3)*

*“Я люблю грати в комп'ютер... є активним користувачем соціальних мереж та різних онлайн-проектів, ... також надаю перевагу більш активному проведенню дозвілля, типу спорту” (P6)*

*“...я іноді прогулююся по Києву зі своїми друзями, паралельно спілкуючись з ними та проводячи час. Також я відвідую кінотеатри, займаюся спортом, дивлюсь серіали... все це дає мені можливість відпочити від роботи та навчання” (P7)*

*“Мій досвід є дуже різноманітним... я відвідую вечірки з гучною музикою... ходжу до музеїв сучасного мистецтва” (P8)*

*“... проведення якихось заходів онлайн... якісь тематичні вечірки онлайн... якісь конференції... спікінг-клуби, що також я вважаю прикольною формою дозвілля” (P9)*

*“... форми мого дозвілля різноманітні... змінюються залежно від компанії, в якій я перебуваю і залежать більше від моїх друзів... їх інтересів” (P10)*

Частка респондентів, окрім сучасних видів дозвілля, як-от геймінгу, є затятими представниками традиційних видів дозвілля, таких як похід до спортивного залу, прогулянки з друзями, читання літератури, прослуховування музики тощо.

*“Насправді, окрім геймінгу, я проводжу дозвілля досить звичайно, традиційно... у мене це все обмежується спортивним залом, прогулянками з друзями та кавою. Тому я не знаю, чи можна сказати що ці форми дозвілля є саме сучасними в чомусь.” (P4)*

*“Насамперед – це звісно відеоігри... З іншого боку моє дозвілля не дуже різноманітне, зазвичай я намагаюся проводити вільний час із сім'єю та друзями, це дозволяє мені тримати в тонусі психічне здоров'я. Інколи влаштовую довгі прогулянки пішки, намагаюся читати корисну і цікаву літературу, займатися музикою... Але все це не так супер сучасно, як наприклад, гра у відеоігри” (P5)*

Думки респондентів з приводу основних видів сучасного дозвілля можна розділити на чотири основні категорії: освітньо-розвиваючі види дозвілля, соціальна активність та спорт, цифрове дозвілля, різноманітні хобі та відпочинок. Кожна, з цих груп, дозвілля відображає різні інтереси та потреби респондентів.

### ***Освітньо-розвиваючі види дозвілля***

Освітньо-розвиваючі види дозвілля допомагають отримувати нові знання, розвивати навички та вміння, а також спілкуватися з однодумцями та заводити нові знайомства. До освітньо-розвиваючих видів дозвілля респонденти відносять: дискусійні та дискурсивні клуби, перегляд фільмів, ютуб-каналів та подкастів, онлайн-лекції, онлайн-концерти, настільні та відео- ігри.

*“... дискусійні клуби, адже в них людина може дізнаватися нову інформацію, навчитися сприймати інакшу точку зору і навчитися спокійно дискутувати на різні теми, знаходити нові знайомства... Переглядати фільми, ютуб-канали та подкасти*

на різну тематику. Відвідування різноманітних подій, адже вони часто вміщують в собі різноманітні майстер-класи, на яких людина може покращувати різноманітні уміння в різноманітних напрямках... Ходити на різні театральні курси і після цього брати участь у виставах, адже після них людина отримує дуже гарний досвід хорошої вимови, швидко переходити з емоції на емоцію, залежно від ситуації і обставин... відвідування онлайн-лекцій, онлайн-концертів та онлайн-майстер-класів, адже це дуже економить час добирання до місця зустрічі, а також дає можливість відвідувати подію у будь-якій точці світу” (P1)

“... дискусивні офлайн клуби... Також, тематичні вечори, коли переглядаються певні популярні чи знакові кінострічки або ліричні вечори” (P9)

“... культурно-освітній, пов'язаний з природою... засновані на якомусь специфічному інтересі типу настільних чи відео ігор” (P10)

### **Соціальна активність та спорт**

Соціальна активність та спорт характеризуються суспільно корисними проектами, взаємодією із соціумом, розвитком спортивних здібностей особистості, які стимулюють її до здорового способу життя. Серед цієї категорії сучасних видів дозвілля учасники інтерв'ю зазначили: волонтерство, зайняття спорт, відвідування театрів, музеїв та кінотеатрів.

“На сьогодні, перш за все... суспільно-активна діяльність. Це пов'язано з необхідністю допомагати постраждалим від війни та країні загалом... спортивну діяльність, адже важливість активного способу життя важко переоцінити” (P2)

“...сюди відноситься волонтерство... різні види спорту, відвідування театрів, музеїв, кінотеатрів...” (P5)

### **Цифрове дозвілля**

Цифрове дозвілля уособлює сферу технологій, медіа та розваг. Відповідно споживачі можуть насолоджуватися контентом, спілкуватися з друзями та однодумцями, а також розвивати інтелектуальні здібності за допомогою ведення блогів, створення власного контенту або на крайній випадок перегляд, прослуховування чужого контенту. Респонденти виокремили такі види цифрового

дозвілля: споживання контенту на стрімінгових платформах, комунікація в соціальних мережах та месенджерах, ведення онлайн-блогу, онлайн-курси.

*“...перегляд онлайн фільмів, серіалів на стрімінгових платформах, спілкування з друзями у месенджерах, похід з ними в кіно чи на концерт... ведення онлайн-блогу”*  
(P3)

*“...спілкування в інтернеті, прослуховування подкастів... перегляд фільмів та серіалів”* (P6)

*“... це звісно все те що дозволяє нам робити комп'ютер та телефон, від навчання до комп'ютерних ігор... також різноманітні онлайн курси... відвідування кінотеатрів... похід у кафе, бари та ресторани...”* (P7)

### ***Хобі та відпочинок***

До різноманітних хобі та форм відпочинку відносяться основні види сучасного дозвілля, тобто активності, що дозволяють особистості розвивати таланти чи просто отримувати задоволення від улюблених занять. До такої категорії сучасного дозвілля опитані геймери віднесли: спорт, танці, музику, перегляд фільмів, серіалів, аніме, відвідування кафе, ресторанів, комп'ютерних клубів, галерей, квест-кімнат, антикінотеатрів, антикафе.

*“... з дозвіллям можна пов'язувати хобі людей... я б виділив спорт, танці, музику, або ж якісь форми, пов'язані з фізичним та розумовим розвитком. Серед мого оточення та людей, яких я бачу, найрозповсюдженішими формами дозвілля є ті, які я перелічив тут... Можливо, багато людей люблять подивитися фільми, серіали, аніме... Багато хто просто ходить по кафе та ресторанах, можливо хтось також відвідує комп'ютерні клуби”* (P4)

*“... мабуть, радше як відвідування улюблених місць типу квест-кімнат, антикінотеатрів або антикафе... галереї, які приносять естетичне задоволення”*  
(P8)

На питання про нові види сучасного дозвілля, які стали популярними в останні роки частина респондентів виділили подкасти. Вони підкреслили, що подкасти дають можливість відвідувати віртуально велику кількість подій, їх можна слухати в різних форматах та в будь-який момент.

*“Першим, що спадає на думку – подкасти... такі відео на ютубі дають можливість великій аудиторії відвідувати віртуально велику кількість подій. Також людина може слухати їх у різному форматі: відео та аудіо. Також, дуже часто вони є протранскрибовані і людина може їх прочитати в будь-який момент, навіть не маючи інтернет з’єднання... це ж працює і з аудіо подкастами, які є поширенні на різних інтернет просторах” (P1)*

*“В останні роки дуже популярним стали подкасти... розмови чи обговорення між людьми на різні теми, які можна або прослуховувати в аудіоформаті або ж переглянути як відео. Також би виділив перегляд кіберспортивних матчів, де багато команд змагаються за першість в якійсь грі. Ну і екологічний туризм в останній час набрав все більшої популярності” (P3)*

Інша частка респондентів зауважили про важливість появи нових сучасних технологій, які можуть значно полегшити життя особистості.

*“... серед суспільства дуже актуальними стали комп'ютерні ігри... та усе що пов'язано з ігровою індустрією... все популярнішими стають курси з особистісного росту, курси з опанування певних навичок... дедалі частіше люди проводять свій вільний час за вивченням нових сфер діяльності, що з'явилися під впливом прогресу... я б виділив соціальні мережі як ще один доволі популярний в останні роки спосіб дозвілля... людям подобається транслювати своє життя та отримувати за це певне схвалення суспільства. Крім того в силу доступності” (P7)*

*“... не досить давно з'явився такий метод дозвілля як VR-окуляри, які дозволяють людям знаходячись в одній реальності поринути у зовсім іншу, віртуальну... досліджувати світ з іншого боку” (P8)*

Один із опитуваних вважає, що деякі нові види дозвілля, пов'язані з військовою справою стали популярними в останні роки у зв'язку з початком повномасштабної війни. Проте, деякі види дозвілля, як похід у нічні заклади та дискотеки, можуть втрачати популярність, з причини обмежень, які пов'язані з появою комендантської години та з міркуваннями моралі.

*“... у зв'язку з початком повномасштабної війни, мені здається, зростає популярність форм дозвілля пов'язаних з військовою справою, можливо люди почали*

*частіше ходити на курси тактичної медицини, стрільби і подібних речей... можу відзначити падіння популярності нічних закладів і дискотек, як мінімум через обмеження пов'язані з комендантською годиною, а також через причини пов'язані з мораллю” (P4)*

Для пари респондентів медитація та йога стали популярними видами сучасного дозвілля в останні роки. Вони вважають, що ці поняття повинні привести внутрішній світ особистості до самопізнання, гармонії, допомогти зменшити напругу, стрес. Загалом, покращити як психічне, так і фізичне здоров'я.

*“... щось типу йоги, медитацій. Знову ж таки це ті заняття, які дозволяють привести внутрішній світ до якоїсь гармонії, зменшити напругу, стрес, тобто покращити як ментальне, так і фізичне здоров'я” (P5)*

*“...популярною стала медитація. Крім того, за допомогою інтернет-ресурсів, підвищується зацікавленість молоді до самопізнання за використання езотеричних наук... Дедалі частіше зустрічаються блогери, що пропонують різні медитаційні техніки, матриці долі та нумерологічні розрахунки. Згодом, люди починають самостійно поглиблюватися в це, ба, навіть заробляти” (P6)*

Один із учасників інтерв'ю описує сучасне дозвілля, яке стало популярним в контексті активностей серед природи, що стали доволі актуальними з причини появи такого негативного явища, як COVID-19 та початку війни в Україні.

*“... дозвілля пов'язане з природою стало популярнішим останніми роками... спочатку через ковід і закриття багатьох закладів доводилось збиратись десь на природі задля безпеки... під час війни також багато хто нехтує сигналами тривоги... коли заклади зачиняються під час цього, вони проводять час на вулиці, а не в укриттях... можуть представляти будь що, що відбувається на природі... наприклад, пікніки... прогулянки та походи в гори, купання у водоймах” (P10)*

Відповідаючи на запитання стосовно видів сучасного дозвілля, які подобаються найбільше, декілька респондентів зазначають, що надають перевагу сучасним формам дозвілля, на кшталт, перегляду ютуб каналів, подкастів, а також відвідування різноманітних культурних подій, таких як вистави, фестивалі, концерти, та майстер-класи.

*“Одними з моїх улюблених є... ютуб канали, адже я можу дізнаватися будь-яку інформацію в зручній мені час. Також подкасти... але коли маю можливість, то стараюся відвідувати різноманітні вистави, виставки, лекції, концерти, майстер-класи” (P1)*

*“Найбільше мені подобається... слухати подкасти на історичну та економічну тематики... приносять мені найбільше задоволення, оскільки я можу розслабитися та гарно провести час” (P3)*

Частина геймерів наголошують на тому, що вид дозвілля, який їм наразі до вподоби, може залежати від певного моменту у житті. Вони надають перевагу різноманітним видам дозвілля, щоб відволіктися від повсюдних питань про майбутнє та розслабитися.

*“... залежить від періоду життя та рівнем активності... Найчастіше мені творчі види дозвілля допомагають відволіктись від повсякденних питань з приводу мого майбутнього, проблем на роботі та навчанні” (P2)*

*“... я розумію, що для підвищення якості свого життя та отримання довгострокової вигоди мені необхідно рости над собою, опановувати певні навички та покращувати свої знання... Я намагаюся розподіляти свій час відповідально та правильно розставляти пріоритети... спершу займаюсь тим, про що буду вдячний собі в майбутньому, а потім, для емоційного розвантаження та відпочинку, я... дивлюся серіали” (P7)*

*“... події чи активності присвячені історії та культурі України... останнім часом загострилось відчуття необхідності заповнення прогалів цих знань... мені подобаються активності на природі, бо це здебільшого розслабляє та заспокоює” (P10)*

Один із опитуваних має думку про тенденції в суспільстві щодо зростання інтересу до військової справи та переоцінки цінностей.

*“... тенденція на зростання інтересу суспільства до військової справи є плюсом, оскільки завжди краще бути готовим до будь-чого заздалегідь... сучасні обставини підштовхнули багатьох до переоцінки цінностей... внаслідок цього тепер*

*по іншому ставишся до відпочинку за містом, де менше шуму як фізичного, так і інформаційного” (P4)*

Усі інші респонденти надають перевагу традиційним формам проведення дозвілля. Вони підкреслюють, що витрачають деякий час на ігри, соціальні мережі та месенджери, але все одно організовують у своєму житті час від часу традиційне дозвілля.

*“... також я прихильниця традиційного способу проводження часу... я вже казала, що якщо не включати сюди відеоігри, то це вільний час із сім'єю, близькими, друзями. Прогулянки, музика..., але не так супер сучасно, як наприклад, гра у відеоігри” (P5)*

*“Я не прихильниця сучасних форм дозвілля... граю з друзями в ігри, витрачаю деякий час на гортання соцмереж та спілкування в месенджерах поки грузиться гра, оскільки реалії сьогодення не передбачають іншого виходу” (P6)*

*“...іноді я шерюся в інеті... мені подобається проводити час з компанією комфортних для мене людей, коли на фоні грає музика, а між людьми приємна бесіда... у такі моменти я відчуваю ніби знаходжуся у своєму окремому маленькому світі” (P8)*

*“... геймінг... є релевантно доступним і простим. Найбільшим плюсом для мене особисто є те, що я не витрачаю ніякого зайвого часу на якісь суміжні речі. ... Спортивні активності... приносять якесь задоволення, вони є безперечно корисними і хоч є цей елемент супутніх витрат, але результат, він повністю їх нівелює” (P9)*

Отож, молоді кияни, які відносять себе до субкультури геймерів асоціюють сучасне дозвілля з актуальною та популярною діяльністю у вільний час, скерованою новими тенденціями та технологіями, яка є досить різноманітною за видами та формами. Основними характеристиками сучасних форм дозвілля є інформативні, різноманітні, доступні, сучасні та суспільно корисні блага, які відповідають сучасному стану суспільства, яке прагне бути в курсі новин, трендів та отримувати задоволення від саморозвитку. Респонденти мають різний досвід у проведенні сучасних та традиційних форм дозвілля. Вони віддають перевагу змішаним формам дозвілля, які поєднують цифрові, активні, освітні, культурні та соціальні елементи,

демонструючи, як сучасне дозвілля стає все більш різноманітним та інтегрованим, дозволяючи людям обирати ті види діяльності, які найбільше відповідають їхнім вимогам та інтересам. Опитуванні виділили основні види сучасного дозвілля, які було розподілено на чотири категорії відповідно до їхніх інтересів та потреб : освітньо-розвиваючі види дозвілля, соціальна активність та спорт, цифрове дозвілля, різноманітні хобі та відпочинок. Респонденти приділяють особливу увагу сучасному дозвіллю, популярність якого в останні роки зросла завдяки сучасним технологіям, які значно полегшують життя, а також діяльності, пов'язаною з військовою справою, активним відпочинком на природі, медитацією та йогою, що стали доволі актуальними у зв'язку з появою пандемії COVID-19 та початком повномасштабної війни в Україні. Щоб відволіктися від повсякденних питань про майбутнє та задля відпочинку, учасники інтерв'ю обирають перегляд інтернет-контенту на стрімінгових сервісах, відеохостингах, відвідування різноманітних культурних заходів. З поміж улюблених видів сучасного дозвілля, вони все одно організовують у своєму житті час від часу традиційне дозвілля.

### **3.3. Наявність різниці між традиційними та сучасними формами дозвілля**

З метою виокремлення відмінностей між традиційними та сучасними формами дозвілля, респондентам було надано чотири окремих запитання з відповідного блоку інтерв'ю: “Які особливості, характеристики сучасних форм дозвілля, на вашу думку, відрізняють їх від традиційних форм дозвілля?”, “Для унаочнення наведіть приклади видів дозвілля, які першими спали на вашу думку, якщо говорити окремо про традиційні, окремо про сучасні форми дозвілля”, “Які позитивні та негативні наслідки осучаснення дозвілля ви передбачаєте?”, “Які труднощі особисто у вас виникали в процесі адаптації до сучасних форм дозвілля? Як ви з ними справлялись?”

Згідно з відповідями респондентів, сучасні форми дозвілля відрізняються від традиційних форм доступністю, різноманітністю та спрямованістю на розвиток особистості. Проте, вони також зауважують, що сучасне дозвілля може мати й

негативні наслідки, зокрема стимулювання особистості до прокрастинації, залежності від технологій.

Учасники інтерв'ю звертають увагу на доступність і різноманітність сучасних форм дозвілля, що є наслідком технологічного прогресу і глобалізації.

*“... одні з найбільших відмінностей є доступність, адже глобалізація надає людині можливість отримати доступ до будь-якої інформації та використання інновацій... зараз починають з'являтися величезна кількість подій для дітей на дуже цікаві теми, але інформація переформульована так, аби діти могли зрозуміти тему і вона була цікаво до них донесена” (P1)*

*“Сучасні види дозвілля стали більше заточеними на технології... відбувається все більший перехід в онлайн-формат... впливає і те, що вони стали більш доступними та різноманітними” (P3)*

*“Інтеграція і залученість цифрових технологій у життя є ключовим фактором, що відрізняє сучасні та традиційні форми дозвілля... традиційні форми дозвілля повністю ґрунтуються на тому, що існує безпосередня, особиста взаємодія між людьми” (P9)*

*“... бажання знімати все на телефон чи камеру... більша диверсифікація видів через розвиток технологій... збільшення можливостей культурного обміну між країнами та регіонами” (P10)*

Пара респондентів зазначають про характерну спрямованість сучасних форм дозвілля на розвиток особистості та самопізнання.

*“Сто процентів – це технічний прогрес на першому місці... націленість на розвиток особистості як в плані освіти так і фізкультури” (P2)*

*“... корисність не лише для самої людини, а й для суспільства загалом... можливість до саморозвитку та покращення певних навичок” (P5)*

Деякі учасники інтерв'ю виділяють негативні наслідки проведення сучасних форм дозвілля у порівнянні з традиційними. Зокрема, сюди входить залежність від технологій, пасивний образ життя та гірші умови для всебічного розвитку особистості.

*“... в епоху цифровізації деякі популярні форми дозвіль перекочували у цифровий простір... дуже просто отримати дофамін навіть не встаючи з дивану, тому, можливо, в якомусь плані тепер дозвілля можна охарактеризувати як менш рухливе... я не спостерігаю кардинальної зміни традиційних форм на якісь інші... можливо, глобалізація також внесла свої корективи в наше дозвілля” (P4)*

*“Сучасні види дозвілля в більшій їх частині не мають нічого спільного з користю для особи... Традиційні форми дозвілля, як спорт, подорожі, читання тощо, дозволяють як відпочити, так і провести цей час із користю для себе... підвищення рівня використання інтернет-ресурсів навпаки стомлює та продукує прокрастинацію” (P6)*

*“... сучасні форми дозвілля є більш доступними, внаслідок цього, зазвичай, є менш корисними для людини, оскільки не сприяють її розвитку... порівняно, наприклад, з читанням книг чи спортом” (P7)*

Один із респондентів, вказує на те, що лише тільки невинний час, за яким відбуваються найрізноманітніші зміни у суспільстві, відрізняє сучасні види дозвілля від традиційних.

*“... що спадає на думку традиційного дозвілля - це дорослі, які збираються у когось вдома за столом, співають пісні та багато сміються... Насправді, сучасний формат не сильно відрізняється від традиційного, лише тим, що на столі інша їжа, грає зовсім інша музика і абсолютно інші розмови” (P8)*

Більшість респондентів наводять велику кількість прикладів сучасних форм дозвілля, традиційні ж форми дозвілля, згадуються значно рідше. Серед прикладів традиційних видів дозвілля, які першими спадали на думку респондентам: відвідування музеїв, театрів, парків, рибалка, подорожі, танці, читання книг та спорт. Сучасні види дозвілля: відеоігри, створення проектів, відвідування планетаріїв, прослуховування онлайн лекції, проведення часу за соціальними мережами, перегляд відео в TikTok і Netflix, інших стрімінгових сервісах.

*“... до традиційних я б віднесла походи в музей, в кіно, відвідування ботанічних садів та парків. А до сучасних... створення або відвідування змагань з екстремальних*

*видів спорту або просто спорту... більш поширеного... це походи в планетарій, створення різноманітних проєктів, які складаються з творчих навичок” (P1)*

*“Для традиційних, то це пікнік, похід в музей, рибалка. Щодо сучасних, напевно... квест-кімнати та екстремальні види спорту” (P3)*

*“Традиційні — можливо якісь танці, тобто форми де люди зазвичай знайомляться одне з одним та багато спілкуються... Із сучасних... чомусь, спадає на думку перегляд відео в TikTok та залипання в Netflix” (P4)*

*“Традиційні - читання книг, посиденьки з друзями... заняття спортом, подорожі. Сучасні – однозначно це... споживання онлайн контенту” (P5)*

*“Серед сучасних видів дозвілля – це... різноманітні «челенджі», які проводяться у соціальних мережах” (P2)*

*“З традиційних це театри, читання книг, подорожі. До сучасних я б відніс... перегляд контенту на стрімінгових сервісах, соціальні мережі” (P7)*

*“Для традиційних форм... похід в музей, парк, похід навіть у кіно, просто вийти на вулицю погуляти з кимось... сучасні форми дозвілля можна ті ж самі приклади перенести в онлайн... гра у відеоігри сам чи групою друзів, тобто колективно грати в якісь ігри це можна віднести до сучасних форм дозвілля” (P9)*

*“Традиційні... похід в кіно, прогулянки на природі... застілля... Сучасні форми дозвілля... катання на скейтах, зйомка TikTok... прослуховування онлайн лекцій на різні теми” (P10)*

На запитання про позитивні та негативні наслідки осучаснення дозвілля, деякі респонденти виокремили позитивні наслідки, серед яких збільшення різноманітності розваг та більш зручний доступ до них завдяки розвитку цифрових технологій. Водночас, вони зазначили негативні наслідки, такі як зменшення живого спілкування та поява соціальної ізоляції, а також збільшення ролі технологій та електронних пристроїв у житті особистості, що може негативно вплинути на її психічне та фізичне здоров'я.

*“Позитивні - це збільшення різноманітності таких видів проведення дозвілля... та зосередження уваги на розвитку особистості. Щодо негативних - це зменшення живого спілкування” (P2)*

*“Позитивні наслідки осучаснення дозвілля включають все більший широкий вибір розваг та більш зручний доступ до них... завдяки розвитку технологій, ми можемо насолоджуватися різноманітними формами розваг в будь-який час та з будь-якого місця, використовуючи мобільні пристрої та інтернет... наприклад, ті ж віртуальні подорожі або онлайн-ігри... Серед негативних я б виділив відволікання людини від реального світу та соціальної ізоляції... збільшення залежності від електронних пристроїв, що може впливати на наше психічне та фізичне здоров'я”* (P3)

*“Негативні сторони цього явища... залежність і повноцінне злиття людини з гаджетами, взагалі з будь-яким діджитал речами. Серед позитивних... як додатковий атрибут, воно спрацьовує ідеально, тому що деколи дійсно в тебе немає і стільки часу, щоб займатися традиційними формами дозвілля, але ти цілком можеш собі дозволити піти зіграти в якусь гру онлайн з друзями і також приємно провести час”* (P9)

Більшість опитаних респондентів акцентували увагу на негативних наслідках осучаснення дозвілля: залежність від гаджетів та соціальних мереж, зменшення вільного часу, проведеного разом з друзями в реальному житті, пасивний спосіб життя, що може привести до зниження продуктивності праці та погіршення здоров'я, збільшення рівня стресу, втрати самобутності та моральних цінностей. Серед позитивних наслідків – легкий доступ до культурно-розважальних заходів та відповідна толерантність до них, створення нових робочих місць та видів діяльності, всесторонній розвиток особистості.

*“...як би це сумно не звучало, це залежність від гаджетів і невід'ємність їх у нашому житті... зменшення часу проведеного разом з друзями в реальному житті... зменшення руху у житті дитини та дорослого, значна тенденція погіршення зору та величезне збільшення стресу через те, що дитина починає значно раніше дорослішати, через те, що вона отримує часто багато зайвої інформації, котра може бути ще занадто важка”* (P1)

*“... вже згадував глобалізацію... як на мене, втрачається якась самобутність. Колись давно у різних народів були свої традиційні форми дозвілля, які в тому числі*

формували загальну картину культури цих народів. Зараз же, у зв'язку з доступністю Інтернету і тому подібних речей, у всіх все однаково... відбувається наслідування представниками менш розвинутих країн представників країн першого світу. Як виключення, хіба що, можна згадати народи де є дуже жорсткі рамки... диктуються традиціями, цінностями та релігією” (P4)

“Позитивні наслідки... збільшення доступності культурних та розважальних заходів для різних соціальних груп за допомогою інтернету... створення нових робочих місць та видів діяльності... збільшення рівня культурної освіченості та розвитку здібностей населення. Негативні наслідки... споживання великої кількості часу на розваги, що може призвести до зменшення продуктивності праці та погіршення здоров'я... осучаснення дозвілля може сприяти розвитку залежності від розваг, зокрема, від інтернету та соціальних мереж... збільшення кількості телевізійних програм та інших форм розважального контенту в житті людини, що може мати негативний вплив на моральні цінності та поведінку населення” (P6)

“З негативних... - це малорухливий спосіб життя, що може призвести до певних неприємних наслідків... зменшення живого спілкування з людьми, залежність від ігор, соціальних мереж та від споживання контенту в інтернеті... людина може почати деградувати” (P7)

“Позитивні наслідки... розвиток молоді, адже я помітила, що у музеях або театрах зараз все більше молодих людей, що не може не тішити” (P8)

“Позитивними наслідками... більшу толерантність до всіх видів дозвілля, яка дозволяє молоді почуватись вільніше в тому що вони роблять... не підлаштовуватись під очікування... Негативним наслідком мені здається невміння бути в моменті... насолоджуватись подією без постійної думки що це варто якось сфотографувати чи зняти на відео... Нерідко люди планують і роблять якусь активність лише для того аби викласти це в соціальні мережі... отримати увагу підписників” (P10)

Один із доповідачів немає ніяких думок стосовно позитивних та негативних наслідків осучаснення дозвілля. Натомість, він ставиться до них суто нейтрально, наголошуючи на тому, що це досить природній процес під впливом осучаснення та розвитку всього суспільства загалом.

*“...всі наслідки є нейтральними, просто діяльність людей змінюється, тому що змінюються обставини, суспільство розвивається... це абсолютно зрозумілий природній процес” (P5)*

Більшість респондентів не мали серйозних труднощів у процесі адаптації до сучасних видів дозвілля, окрім тих, чиї труднощі в основному пов'язані з технологіями та соціальними зв'язками. Однак, ці респонденти зауважили, що з часом люди звикають до нового, а отже будь-які труднощі з процесом адаптації до сучасних форм дозвілля зникнуть рано чи пізно.

Пара учасників інтерв'ю відчувають труднощі в процесах адаптації до сучасних форм дозвілля, пов'язаних з технологіями та соціальними зв'язками.

*“... нестача зустрічей з друзями в реальному житті і те, що досить велика частка мого числа перенеслася в комп'ютер та телефон... ютуб, зум, телеграм, інстаграм” (P1)*

*“Як таких труднощів не було, адже я ріс з одночасним поширенням цих видів сучасного дозвілля... Тим не менш, я почав помічати по собі, що я все більше часу провожу поодиноці чи за комп'ютером... це є негативним проявом” (P3)*

Більше ніж половина опитуваних не мають жодних труднощів у процесі адаптації до сучасного дозвілля. Вони вважають, що необхідний певний час на ознайомлення із сучасним дозвіллям і не називають це проблемою чи труднощами.

*“Взагалі жодних...” (P2)*

*“... ніяких труднощів з цим не виникало... Хоча я можу допустити, що якби мені припало до душі щось новеньке із сучасного дозвілля... було б складно знайти однодумців чи тих, хто проявив би бажання та знайшов час займатися цим разом зі мною” (P4)*

*“Труднощів не виникало... просто дечому треба вчитися, звикати, як і в будь-якій новій справі” (P5)*

*“Труднощів не виникало, адже сучасні форми дозвілля з'являлися поступово та розвивалися разом зі мною... можливо, для старшого покоління новітні технології є справжнім випробуванням та їм важко пристосуватися до них” (P6)*

*“... ніяких, єдине що іноді важко знайти правильне ком'юніті, проте це питання часу” (P7)*

*“... змалечку я бачила приклад лише традиційного методу дозвілля своїх батьків і більшу кількість часу проводила з ними... подорослішавши першою моєю проблемою було вписатися в нову компанію із зовсім іншим форматом відпочинку... це невагомі труднощі, просто потрібно звкинути до цього” (P8)*

Один із респондентів зауважує, що на адаптацію до сучасних форм дозвілля потрібен певний час, але вбачає в цьому ще одну проблему – дуже велику кількість сучасних видів дозвілля. Згідно з його думкою, невідомо скільки часу буде необхідно для їх повного освоєння.

*“... головною проблемою є велика кількість різноманітних сучасних форм дозвілля... Важкість просто опановування їх усіх разом, а ніж якоїсь конкретної, взятої окремо. Це не проблема, це просто потребує часу, але за рахунок того, скільки їх взагалі існує, виникає проблема просто з нестачею часу” (P9)*

Ще один учасник інтерв'ю, на відміну від інших респондентів, наводить приклад справжньої труднощі, яка пов'язана з тим, що йому важко відгородитися від соціальних мереж, які так і заохочують залишити свій глибокий слід на публіку.

*“... мені важко провести лінію чим я хочу ділитись в соціальних мережах... що знімати на пам'ять, а що залишати лише для себе в тому моменті... Я борюсь з цим намагаючись розібратись, що для мене значать соціальні мережі і чому в мене є бажання ділитись там чимось” (P10)*

Респонденти доповіли про різницю між сучасними та традиційними формами дозвілля, яка полягає у більшій доступності, різноманітності та спрямованості на розвиток особистості, що є наслідком технологічного прогресу і глобалізації. Геймери зауважують про негативні наслідки проведення сучасних форм дозвілля у порівнянні з традиційними, куди входить залежність від технологій, стимулювання особистості до прокрастинації, пасивний образ життя та гірші умови для всебічного розвитку особистості. Серед прикладів традиційних видів дозвілля, які першими спадали на думку респондентам: відвідування музеїв, театрів, парків, активні види відпочинку та спорт, читання книжок. Сучасні види дозвілля: відеоігри, створення

проектів, відвідування планетаріїв, прослуховування онлайн лекції, проведення часу за соціальними мережами, стрімінговими платформами. Опитуванні відзначили позитивні наслідки осучаснення дозвілля, серед яких збільшення різноманітності розваг, більш зручний доступ до них завдяки розвитку цифрових технологій. До негативних наслідків вони віднесли зменшення живої комунікації, взаємодії та появу соціальної ізоляції, збільшення ролі технологій та електронних пристроїв у житті, що негативно впливає на психічне та фізичне здоров'я людини. Опитані респонденти не мали серйозних труднощів у процесі адаптації до сучасних видів дозвілля, окрім освоєння технологій, віртуалізації соціальних зв'язків та великої кількості видів сучасного дозвілля, на опанування яких знадобиться значний час. Геймери мають думку, що з часом люди звикають до нового, тому труднощі з процесом адаптації до сучасних форм дозвілля неодмінно зникнуть.

#### **3.4. Сучасні форми дозвілля, як стимули до фізичного та інтелектуального розвитку**

Для того, щоб з'ясувати думку молодих киян, які відносять себе до субкультури геймерів, щодо впливу сучасного дозвілля на фізичний та інтелектуальний розвиток особистості, було наведено шість окремих запитань з відповідного блоку інтерв'ю: “Яким чином сучасні форми дозвілля, на вашу думку, сприяють фізичному розвитку української молоді?”, “Які види сучасного дозвілля найбільше стимулюють вас до фізичної активності та здорового способу життя?”, “Які позитивні та негативні аспекти проведення сучасних форм дозвілля ви можете виділити для себе в контексті фізичного розвитку?”, “Яку роль відіграють сучасні форми дозвілля в інтелектуального розвитку української молоді?”, “Яким видам сучасного дозвілля, що сприяють інтелектуальному розвитку ви надасте перевагу? Чому саме їм?”, “Які позитивні та негативні аспекти проведення сучасних форм дозвілля ви можете виділити для себе в контексті інтелектуального розвитку?”

Загалом, відповіді респондентів свідчать про те, що сучасні форми дозвілля дійсно сприяють фізичному розвитку української молоді. Респонденти наводять приклади різноманітних онлайн-тренінгів, мобільних додатків для занять спортом,

програм для відстеження режиму харчування та інші нові технології, які стимулюють молодь до фізичної активності. Водночас, різні види сучасного дозвілля, які відповідають потребам та інтересам респондентів, дійсно можуть позитивно впливати на фізичний розвиток, популяризуючи здоровий спосіб життя.

*“... зараз ми маємо величезну кількість мобільних додатків для займання спорту... не всі отримують задоволення від займання спорту при інших людях... люди можуть долучатися до різних онлайн-тренінгів” (P1)*

*“... молодь наразі має більше можливостей проводити час з користю для свого здоров'я. Наприклад, онлайн тренування вже не є новиною, а частиною повсякденного життя.... це можуть бути заняття з тренером онлайн, або придбання готового курсу таких тренувань... тепер немає нагальної потреби знаходити купу часу для того, щоб займатись спортом” (P2)*

*“Можливо сюди слід занести багато додатків для полегшення заняття фітнесом та спортом. Такі додатки підлаштовуються під твої дані та формують твій раціон, спортивну програму... дають певні рекомендації по психологічному здоров'ю” (P3)*

*“... граючи в ігри людина може покращити свою реакцію та швидкість пальців, дрібна моторика рук розвиває мозок ... оскільки в Україна зараз у стані війни, то і багато форм дозвілля у нас відповідні... пов'язані з навчанням військовій справі та дотичним з війною речам. Сюди можна віднести і стрільбу, і всілякі тренування на витривалість, силу та реакцію... якраз таки з фізичним розвитком сучасні форми дозвілля допомагають дуже добре” (P4)*

*“Загалом в наш час є досить популярним спорт загалом, так і окремі види спорту... та й питання щодо здоров'я часто постають в інформаційному просторі... Якщо простіше, то зараз модно бути здоровим, а значить розвиватися фізично... тому сучасні форми дозвілля теж часто спрямовані на покращення здоров'я” (P5)*

*“Завдяки інтернету популяризують нові види спорту, що підвищує зацікавленість молоді спробувати щось нове й корисне для себе, тож гортання стрічки соцмереж може наитовхнути на спроби привести свій фізичний стан до*

ладу... Крім того, існує безліч програм та додатків, де можна безкоштовно відслідковувати режим харчування, час прийому препаратів, кількість випитої води... За певну плату можна придбати дієві тренування та займатися самостійно” (P6)

“... через доступність знань та будь-якої інформації людина може без проблем вивчити цікаву, або необхідну тему, наприклад, якщо ти бажаєш досягти успіху в спорті то в інтернеті є багато тренувальних програм, ютуб каналів та блогерів які дають відповіді на будь які запитання... є купа онлайн сервісів для отримання нових знань та професій, один з таких це Coursera” (P7)

“Все залежить від того який вид сучасного дозвілля обере молодь... якщо цей метод передбачає довгі прогулянки або просто довге знаходження на вулиці, тоді на фізичний розвиток це сприятиме позитивно” (P8)

Один з учасників інтерв'ю зазначає про те, що сучасні форми дозвілля ніяк не сприяють фізичному розвитку дозвілля, окрім певних випадків, коли поєднуються фізичні активності з цифровими технологіями, які становлять частину сучасного дозвілля.

“... сучасні форми дозвілля не сприяють фізичному розвитку... є вдалі приклади, і загалом можливо поєднувати фізичний розвиток із сучасними формами дозвілля... щоб це було цікаво” (P9)

Останній із респондентів зауважує, що сучасні форми дозвілля негативно впливають на фізичний розвиток особистості, з огляду на те, що сучасне суспільство набагато більше часу приділяє проведенню часу за телефоном / комп'ютером ніж минулі покоління, а з фізичними активностями - абсолютно навпаки.

“... хоча існує стереотип, що сучасна молодь постійно в телефонах... за комп'ютером... насправді ми доволі багато часу проводимо займаючись фізичними активностями... Звісно, в порівнянні з минулими поколіннями, менше... напевно це негативно відображається на рівні фізичного розвитку” (P10)

У відповідях респондентів стосовно видів сучасного дозвілля, які найбільше стимулюють їх до фізичної активності та здорового способу життя, фігурувало бажання бути здоровим та в гарній фізичній формі. Респонденти мають різні стимули

до фізичної активності та здорового способу життя. Деякі більше цінують виклики, які стимулюють до досягнення результатів, інші – бажання бути здоровим, треті – активний відпочинок на природі, а деякі – спорт та фізичну активність загалом. Також ще одним з факторів стимулювання для деяких респондентів є бажання підвищити результати, що може включати правильне харчування та здоровий спосіб життя.

Половина усіх опитаних респондентів стверджують, що для них найбільшим стимулом для фізичної активності та здорового способу життя є бажання бути в гарній формі та досягнення хороших результатів. Вони ймовірно зацікавлені в тренуваннях з фітнес обладнанням та заняттях у спортивному залі.

*“... мабуть, що всілякі квести, адже для того щоб досягнути успіху в них потрібно бути в гарній формі” (P1)*

*“... бажання бути здоровою та завжди у гарній формі... інших стимулів не потрібно” (P2)*

*“... звісно зал — одна з небагатьох форм дозвілля, які мені до душі... буде неправильно казати, що тренажерний зал стимулює мене до фізичної активності, оскільки він напряду передбачає фізичну активність, але от пов'язане з ним бажання досягти кращих результатів може стимулювати дотримуватись правильного харчування та здорового способу життя загалом” (P4)*

*“...відвідування спортивного залу, адже це те місце де я можу забути про всі свої проблеми, побути з собою на самоті та повністю поринути в себе та свої думки... я отримую задоволення від регулярного відвідування спортивного залу і чим далі тим більше я хочу займатися спортом та покращувати своє життя... я б виділив соціальні мережі, адже там можна зустріти безліч людей які будуть надихати мене” (P7)*

*“... похід на якусь спортивну гру, або взяти участь у місцевому марафоні... займатися хайкінгом” (P8)*

Один із респондентів називає катання на велосипеді формою сучасного дозвілля, яка стимулює його до фізичної активності.

*“...не знаю чи можна це вважати сучасним дозвіллям, проте мені дуже подобається кататися на велосипеді. Влітку майже щовечора я проїжджаю по 15-20 км... насолоджуючись природою” (P3)*

Один із учасників інтерв'ю звертає увагу на наступні сучасні види дозвілля, які стимулюють до його фізичного розвитку: *“заняття спортом”, “ранкова зарядка”, “ніші прогулянки”*. Це хороший вибір для тих, хто шукає регулярну фізичну активність, хоче підтримувати своє здоров'я на нормальному рівні та бути в тонусі.

Ще один респондент стверджує, що він привчений *“до активного способу життя з дитинства”*, тому жодні конкретні форми сучасного дозвілля не стимулюють його до фізичної активності, що може бути пов'язано зі сталою регулярною фізичною активністю в його житті.

Останній опитуваний надає перевагу проведенню *“часу на природі”*, що може свідчити про рекреаційний та оздоровчий характер його дозвілля.

Більшість учасників інтерв'ю, даючи відповідь щодо позитивних та негативних аспектів проведення сучасних форм дозвілля в контексті фізичного розвитку, зауважують, що негативним аспектом є зниження фізичної активності, типу сидячого способу життя, що може призвести до ризику виникнення різних хвороб, тоді як позитивним аспектом є підвищення мотивації до фізичного розвитку та доступність сучасних форм дозвілля.

Відповіді декількох респондентів зосереджені на негативних наслідках сидячого способу життя.

*“До позитивних я б віднесла мобільність та доступність... щодо негативних, то я б віднесла сидячий спосіб життя” (P1)*

*“Важко відповісти на це запитання...серед позитиву слід виділити загальне покращення настрою та самопочуття. Серед негативних... більш сидячий стиль проведення дозвілля, що негативно впливає на здоров'я людини” (P3)*

*“Негативні – це те, що загальний тренд є таким, що все ж таки стимулює до зменшення фізичної активності... переходу у віртуальний світ” (P9)*

*“...не бачу позитивних аспектів сучасних форм дозвілля в порівнянні з традиційними... з негативних це більший екранний час, проведений сидячі або лежачі... очевидно, що шкодить здоров'ю” (P10)*

Пара опитуваних акцентують свою увагу на тому, що серед позитивних аспектів проведення сучасних форм дозвілля в контексті фізичного розвитку є адаптація до сучасного ритму життя та підвищення мотивації до фізичного розвитку.

*“Позитивні... адаптація під сучасний ритм суспільства та під технологічний прогрес. Негативні... зменшення фізичної активності та проведення часу у суспільстві” (P2)*

*“... перегляд спортивного контенту підвищує мотивацію не залишати своїх звичок та пробувати щось нове. Негативний аспект полягає у протилежному... велика кількість проведеного часу лежачи та сидячи сприяє розвитку ліні” (P6)*

Один із геймерів звертає увагу на негативні аспекти, такі як пияцтво та інші шкідливі звички. Згідно з ним, негативний аспект проведення дозвілля пов'язаний зі шкідливими звичками, але вони не є характерними для сучасних форм дозвілля.

*“Позитивні — все те, що я казав перед цим, тобто всі форми, які зараз набули популярності і передбачають фізичний розвиток... З негативних можу відзначити, що на фоні складної психологічної обстановки у країні, відсутності роботи у багатьох, та невпевненості у майбутньому, деякі люди надають перевагу тому ж пияцтву та іншим шкідливим активностям... хочеться вірити, що це не настільки популярно щоб віднести це до сучасної форми дозвілля, але як явище воно існує” (P4)*

Ще один із респондентів зосереджується на позитивних змінах у сприйнятті людей щодо здорового способу життя та тіла. Він вбачає, що сучасні форми дозвілля сприяють здоровому способу життя, і що вони допомагають зберегти різноманітність тілесних норм.

*“... в наш час в цій сфері все впорядку, немає того ажіотажу навколо ідеального тіла, не пропагується, або пропагується в меншій мірі перекачане тіло... увага більше спрямована на справді здорове тіло, є розуміння, що в кожного ці норми свої... навіть якщо є певні негативні аспекти, то вони поступово відходять” (P5)*

Один із багатьох геймерів відносить до негативних аспектів сучасного дозвілля в контексті фізичного розвитку малорухливий спосіб життя. А також замислюється про те, що багато людей просто бояться починати діяти в контексті фізичного розвитку, адже багато часу приділяють “теорії”, не наважуючись таки на “практику”.

*“...до негативних я б відніс малорухливий спосіб життя, а також постійне навчання. Я маю на увазі, що люди подекуди забувають, або бояться переходити до практики та ризикувати... вони занурюються у навчання у пошуках якогось граалю, який вирішить усі їхні проблеми... потрібно просто почати діяти” (P7)*

Основні думки респондентів стосовно позитивних та негативних аспектів проведення сучасних форм дозвілля наведено в Таблиці 3.2.

Таблиця 3.2.

**Позитивні та негативні аспекти проведення сучасних форм дозвілля кийвськими геймерами в контексті фізичного розвитку**

<b>Негативні аспекти</b>	<b>Позитивні аспекти</b>
Сидячий спосіб життя	Мобільність та доступність
Шкідливі звички та активності	Мотивують до здорового способу життя, щось нового
Розвиток ліні та прокрастинації	Адаптація під сучасний ритм суспільства та під технологічний прогрес
Зменшення проведеного часу у суспільстві	Загальне покращення настрою та самопочуття

Відповідаючи на запитання щодо ролі сучасних форм дозвілля в інтелектуального розвитку, респонденти зверталися до різних аспектів інтелекту, таких як знання, креативність, критичне мислення, мовні навички, логічне мислення та пам'ять. Це може свідчити про те, що сучасні форми дозвілля можуть бути чудовим інструментом для самоосвіти та навчання. Учасники інтерв'ю акцентували увагу на доступності та різноманітності інформації; на креативності та мовних навичках; на розвитку логічного мислення, інтересу до культури та історії; на культурній

освіченості, самоосвіті та саморозвитку; на способі цікавого освітнього процесу серед молоді; на “прокрастинаційному” аспекті інтелектуального розвитку.

Майже половина геймерів вказують на те, що сучасні форми дозвілля, такі як онлайн-курси, вебінари, перегляди відео та фільмів, дозволяють отримувати більше інформації на різні теми, розвиватися, знайомитися та комунікувати з цікавими людьми. Вони підтверджують, що доступність цих форм дозвілля є важливою складовою інтелектуального розвитку.

*“... люди можуть отримувати однозначно більше інформації на різну тематику та знаходити нові знайомства дуже цікавими людьми” (P1)*

*“... можна відповісти і про сферу інтелектуального розвитку... створено чимало онлайн-курсів, уроків, конференцій... дає змогу розвиватись коли зручно і де зручно” (P2)*

*“... в наш час багато уваги приділяється інтелектуальному розвитку, бути розумним, начитаним, освіченим зараз модно, принаймні в моєму оточені... Сучасні форми дозвілля часто пов'язані з вивченням чогось нового... я знаю людей, які проводять вільний час проходячи певні онлайн-курси... багато хто вивчає нові мови” (P5)*

*“Безперечно, сьогодні значно простіше стало здобувати знання, можна знайти ком'юніті однодумців, поспілкуватися з більш успішними в тій чи іншій сфері людьми... значно покращити свої навички... Деякі сучасні форми дозвілля можуть стимулювати в людини бажання навчатися та постійно розвивати себе та свої навички” (P7)*

Один із респондентів у своїй відповіді підкреслює, що сучасні форми дозвілля, такі як кіно, ігри, музика та вебінари, сприяють розвитку креативності та критичного мислення, а також збагачують мовні навички.

*“Я думаю сучасні форми дозвілля сприяють розвитку креативності через кіно, ігри, музику... критичного мислення завдяки великій кількості вебінарів та онлайн-ресурсів... я б виділив розвиток мовних навичок шляхом використання інтернет-ресурсів для вивчення мови або проглядаючи на іноземні фільми та серіали” (P3)*

Частина учасників інтерв'ю зазначають, що деякі види сучасних активностей розвивають логічне мислення та пам'ять індивіда, через те, що стимулюють його думати, шукати інформацію та розвиватися.

*“... щоб бути готовим до бойових дій, потрібно не тільки бути фізично загартованим, але й знати багато теорії... багато хто зараз став цікавитись історією України та не тільки, тією ж політикою та культурою... Це все змушує думати, шукати інформацію та розвиватись” (P4)*

*“... види сучасних активностей дозволяють розвивати логічне мислення та пам'ять. Перегляд відео та фільмів може розвивати культурну освіченість та сприяти розвитку естетичного смаку... сучасні форми дозвілля можуть бути корисним інструментом для навчання та самоосвіти... деякі відеоуроки та онлайн-курси дозволяють отримувати нові знання та навички в зручний для тебе час” (P6)*

*“... все залежить від того, який вид дозвілля обере людина... можу сказати, що походи до музеїв та галерей дуже впливають на інтелект людини... неможливо ходити до культурних місць і не розвиватися при цьому” (P8)*

Один із опитуваних наводить приклад ігрової навчальної платформи “Kahoot!”, як одну з видів студентського чи учнівського сучасного дозвілля, що позитивно впливає на інтелектуальний розвиток. За його словами, відповідно до цієї гри, учні чи студенти неабияк конкурують між один одним, намагаючись набрати найвищий результат з поміж усіх. Звідси виникає складова азарту, що стимулює учнів чи студентів завчати різноманітні матеріали для здобуття найкращих результатів.

*“... Доцільно навести приклад такої платформи, як “Kahoot!” ... спрямована на те, щоб поєднати оцю форму дозвілля з інтелектуальним розвитком, де учасники у формі вікторини, гри намагаються заробити якомога більше балів, тим самим, що вони відповідають на питання, які задаються протягом курсу, уроку” (P9)*

Ще один опитаний респондент вказує про можливий “прокрастинаційний” аспект інтелектуального розвитку, з причини неосяжних можливостей, які надали нам цифрові медіа. Хоча, відповідно до його слів, якщо вміти тактовно та відповідально користуватися масивами даних, то це *“дуже корисний інструмент для покращення інтелектуального розвитку”*.

*“... в інтелектуальному плані... маємо доступ до настільки широкої мережі даних зі всього світу, що інколи це може зупиняти від того аби дізнаватись хоча б щось... з правильним підходом це дуже корисний інструмент для покращення інтелектуального розвитку” (P10)*

Стосовно видів сучасного дозвілля, що сприяють інтелектуальному розвитку, респонденти віддають перевагу сучасному дозвіллю, яке розвиває їхній інтелектуальний потенціал. Відеоігри, онлайн-курси, лекції та відео на різні теми є ефективними та зручними способами для досягнення цієї мети.

Половина опитуваних шукають способи саморозвитку через подкасти, онлайн-курси та лекції, які є ефективними, зручними та швидкими.

*“... прослуховування різних лекцій на інтернет просторах... завдяки ним я дізнаюся багато нового та цікавого” (P1)*

*“...я прихильник традиційних методів саморозвитку... прочитання книжок... досить часто користуюсь онлайн-курсами... є зручно, швидко та ефективно” (P2)*

*“Найбільший помічник в цьому питанні... YouTube. Там можна знайти інформативні відео на будь-яку тематику... Активно користуюся додатками для читання, наприклад YakaBoo” (P6)*

*“... прослуховування подкастів та аудіокниг, адже це дуже зручно та завдяки ним можна суттєво зекономити час... їх можна прослуховувати дорогою до роботи чи університету, під час занять спортом та просто прогулянки на свіжому повітрі” (P7)*

*“... перегляди лекцій онлайн чи відвідування їх офлайн... сприяє інтелектуальному розвитку... подобається коли експерти в своїй галузі обирають матеріал на годину-дві... моя задача лише взяти якнайбільше з того, що вони можуть запропонувати... це є найефективнішим методом отримання нових знань” (P10)*

Для частини опитаних респондентів інтелектуально корисними є відео на різні теми, такі як історія, економіка, політика, культура. Ці відео допомагають розширити знання та розуміння світу.

*“... пізнавальні відео на Ютубі на історичну та економічну тематику... допомагає розслабитися та краще розуміти світ, що нас оточує... Час від часу я відвідую онлайн-вебінари на професійну тематику” (P3)*

*“... дивитись інтерв'ю з відомими та не тільки політичними, культурними діячами, з військовими... почерпую для себе щось нове... так звану їжу для роздумів” (P4)*

*“... перегляд пізнавально-розважальних відео... прослуховування подкастів, адже це зручно, цікаво і ненапряжно” (P5)*

Проведення сучасних форм дозвілля має як позитивні, так і негативні аспекти в контексті інтелектуального розвитку. Респонденти зазначають, що сучасне дозвілля дозволяє їм збагачувати свої знання та навички, покращувати критичне та аналітичне мислення, розвивати креативність та підвищувати культурну освіченість. Однак, занадто великий потік інформації та залежність від електронних пристроїв можуть призвести до негативних наслідків, таких як недостатній фізичний рух та погіршення стану здоров'я. Респонденти зауважили, що поширення фейкової інформації також є проблемою, що призводить до сприйняття невірної, невалідної інформації.

Більшість геймерів звернули увагу на те, що найбільшою проблемою сучасного дозвілля є поширення фейкової інформації, існування “інфосміття”, яке не має жодного змістового навантаження, що може призвести до споживання некоректної інформації. Серед позитивних чинників проведення сучасних форм дозвілля респонденти вбачають загальну обізнаність людей, яка формується за допомогою зручних та доступних інструментів цифрових технологій, що сприяють здобуванню нових навичок та опановуванню нових здібностей.

*“Я б не сказала, що я бачу якісь дуже сильні негативні аспекти, адже це в основному сприяє нашому збагаченню та отриманню нової інформації в простіший спосіб... ми маємо можливість поширювати інформацію на величезну аудиторію... Найбільша проблема в тому, що ніщо не виключає фейків і деякі люди не думають про це і ковтають усе... Що читають і це призводить до того, що люди не отримують вірної інформації і вірять у брехню” (P1)*

*“Ну щодо позитивних аспектів... урізноманітнення... зручність, доступність та модерність. Негативні... не завжди ефективні через наявність великої кількості нерепрезентативної інформації... залежність від перегляду порно, гри у комп'ютерні ігри” (P2)*

*“Серед позитивних – це загальна обізнаність... покращення критичного та аналітичного мислення... здатність шукати нову інформацію. До негативних я б відніс багато фейкової інформації... онлайн-формат таких заходів. Хотілось би більше соціальної активності” (P3)*

*“З позитивних — сподіваюсь що люди стають освіченішими... свідомішими. З негативних ... неправдивість матеріалів у мережі інтернет... багато хто направляє ці знання та енергію в неправильне русло... такі зазвичай збираються зграями та влаштовують так звані шакалячі експреси... Не завжди воно доречно і корисно” (P4)*

*“З негативних - це дуже велика кількість сміття в інтернеті, абсолютно безкорисної інформації та якихось дурних відео які не несуть будь-якої корисної інформації... це стосується усіх соціальних мереж... люди спостерігають за життям інших, забуваючи про своє власне... На все це люди витрачають дуже багато свого часу та енергії... З позитивних... здобуття нових знань, опановування нових навичок” (P7)*

*“Серед позитивних... через мережу інтернет... доступ не обмежений до будь-якої інформації в будь-яку секунду... Серед негативних аспектів, буває інформації забагато, вона може бути представлена невдало” (P9)*

Пара опитуваних акцентували увагу на можливому перевантаженні мозку з причини перенасичення новою інформацією. Адже більшість людей намагаються дізнатися всю інформацію в один раз.

*“Розвиток різних навичок та пам'яті... обізнаність в різних сферах... це щодо позитивних. Щодо негативних, то це перенавантаження... інколи люди намагаються впихнути у свій мозок все і одразу... обізнаність у всьому по-чучуть і ні в якій сфері глибоко” (P5)*

*“Серед позитивних аспектів... збільшення знань та навичок у різних областях завдяки доступності різних джерел інформації... таких як книги, інтернет,*

*відеоуроки... розвиток креативності... підвищення культурної освіченості та розвиток естетичного смаку. Негативні аспекти - це недостатній фізичний рух та сидячий спосіб життя... можуть призвести до погіршення здоров'я та зниження продуктивності... занадто великий потік інформації та залежність від електронних пристроїв, що може вплинути на здатність до концентрації та міркування” (P6)*

Один із геймерів наголосив на тому, що користувачі цифрових технологій, як форми сучасного дозвілля, мають безкрайні можливості для здобування певних навичок та знань, проте далеко не всі люди вміють повною мірою черпати необхідні для них матеріали, з причини можливої цифрової некомпетентності.

*“Позитивні... величезні об'єми найрізноманітніших знань... доступні усім. Негативні наслідки... не всі знають як цим ефективно скористатись... застосовувати на краще” (P10)*

Основні думки респондентів стосовно позитивних та негативних аспектів проведення сучасних форм дозвілля наведено в Таблиці 3.3.

*Таблиця 3.3.*

**Позитивні та негативні аспекти проведення сучасних форм дозвілля кийвськими геймерами в контексті інтелектуального розвитку**

<b>Позитивні аспекти</b>	<b>Негативні аспекти</b>
Збагачення та отримання нової інформації в найпростіший спосіб	Недостатній фізичний рух та сидячий спосіб життя
Загальна обізнаність та розвиток нових навичок, здібностей через доступність та зручність сучасного дозвілля	Занадто великий потік інформації та залежність від електронних пристроїв
Покращення критичного та аналітичного мислення	Не завжди ефективність сучасних форм дозвілля
Здатність шукати нову інформацію та розвиток креативності	Неправильне використання набутого досвіду та знань.
Підвищення культурної освіченості та розвиток естетичного смаку	Великий масив неперевіраних та недостовірних даних в інтернеті

Отож, сучасні форми дозвілля сприяють фізичному розвитку української молоді на прикладі поєднання фізичних активностей з цифровими технологіями, які становлять частину сучасного дозвілля. Різноманітні онлайн-тренінги, мобільні додатки для занять спортом, програми для відстеження режиму харчування та нові технології, які відповідають потребам та інтересам молоді стимулюють їх до фізичної активності, популяризуючи здоровий спосіб життя в суспільстві. Проблемою може слугувати приділення цифровим медіа більшої кількості часу, ніж фізичними активностями. Опитані респонденти акцентували увагу на проведенні таких видів сучасного дозвілля, що стимулюють їх до фізичної активності та здорового способу життя. Сюди входить: заняття спортом у спортивному залі, участь у командних спортивних змаганнях, ранкова зарядка, піші прогулянки, час на природі. Негативними аспектами проведення сучасних форм дозвілля в контексті фізичного розвитку є сидячий спосіб життя, формування шкідливих звичок, розвиток ліні та прокрастинації, зменшення проведеного часу у суспільстві, що руйнівню діє на людину у фізичному сенсі та призводить до погіршення її здоров'я. Позитивними аспектами є підвищення мотивації до фізичного розвитку, мобільність та доступність сучасних форм дозвілля, що сприяє покращенню настрою та самопочуття, фізичної складової особистості. Учасники інтерв'ю акцентували увагу на доступності та різноманітності інформації, які надають сучасні види дозвілля, що позитивно впливає на самоосвіту та саморозвиток української молоді. Вони зазначили про розвиток креативності, мовних навичок та логічного мислення, спосіб цікавого освітнього процесу, прокрастинаційний аспект інтелектуального розвитку української молоді за допомогою сучасних форм дозвілля. Респонденти віддають перевагу тим сучасним видам дозвілля, які сприяють їхньому інтелектуальному розвитку. Відеоігри, онлайн-курси, лекції та відео на різні теми є ефективними та зручними способами для досягнення їхньої мети. Проведення сучасних форм дозвілля має як позитивні, так і негативні аспекти в контексті інтелектуального розвитку. Сучасне дозвілля дозволяє учасникам інтерв'ю збагачувати свої знання та навички, покращувати критичне та аналітичне мислення, розвивати креативність та підвищувати культурну освіченість в найпростіший спосіб з причини доступності та зручності проведення сучасного

дозвілля. Занадто великий потік інформації, який призводить до сприйняття людиною некоректної інформації, та залежність від електронних пристроїв можуть призвести до негативних наслідків, таких як неправильне використання набутого досвіду та знань, недостатній фізичний рух та погіршення стану здоров'я.

### **3.5. Бачення перспектив розвитку форм дозвілля в контексті субкультури геймерів**

На думку респондентів, найбільш перспективними видами сучасного дозвілля для розвитку в майбутньому є як традиційні види дозвілля, такі як спорт та фізичні вправи, які залишаються популярними, так і зростає популярність онлайн-дозвілля та інших цифрових видів дозвілля, які значно економлять час та ресурси особистості.

Половина опитуваних описують популярність традиційних та сучасних видів дозвілля, зокрема вказують на зростання популярності онлайн-дозвілля, особливо відеоігор, онлайн-курсів, аудіокниг, подкастів тощо. На їх думку, ці види дозвілля сприяють здоровому способу життя, підтримці розумової та фізичної активності, розвитку творчих навичок.

*“... види спортивного дозвілля завжди будуть одними із найбільш популярних, адже люди все частіше думають про своє здоров'я та роблять все можливе для продовження здорового життя... Онлайн-дозвілля буде розвиватись через необхідність адаптації під динаміку людства” (P2)*

*“... електронні- та аудіокниги... дають можливість швидко та легко знайомитися з новими ідеями та знаннями. Не потрібно таскати з собою масивні книжки... все більшої популярності набувають відеоігри... я, як і велика частка молоді, нині залучена в цей вид дозвілля. На мою думку, це пов'язано з тим, що це гарний спосіб цікаво провести час, отримати нові знайомства чи розвинути свою творчість” (P3)*

*“... треба ще більше популяризувати ось ці види, які сприяють розвитку розумових та фізичних аспектів українців... звичайний спорт та фізична культура, військова справа, бо окрім того що це актуально зараз, багато що каже про те, що*

*це буде актуально та необхідно ще довгий час... підтримувати та піднімати інтерес молоді й не тільки до історії, політики та культури, та і взагалі до всіх базових наук, які дають краще поняття про наш світ. Це все зіграє на руку нашій державі, а зокрема й її громадянам” (P4)*

*“... це все що пов'язане із технологіями... онлайн-курси, аудіокниги, подкасти... дозволяє економити багато часу, ресурсів та фінансів” (P5)*

*“... найбільш перспективними видами сучасного дозвілля є все що стосується корисної інформації та саморозвитку... онлайн курси, форуми, відео-уроки... Людство дуже стрімко розвивається, постійно з'являються якісь нові види діяльності... суспільство завжди потребуватиме нових та кращих спеціалістів” (P7)*

Пара опитаних респондентів дають менш конкретні відповіді на запитання, вказуючи на наявні труднощі дати відповідь, проте один із учасників інтерв'ю зрештою наводить приклад вже неодноразово зазначених подкастів та онлайн-лекцій.

*“Мені досить важко відповісти на це запитання... Можливо це неодноразово згадані лекції та подкасти на різних стрімінгових сайтах” (P1)*

*“На жаль, не можу уявити розвитку окремих видів дозвілля... Загально, вони всі сучасні” (P6)*

Один із геймерів наводить доречний приклад стрімінгу, як виду сучасного дозвілля, що є найбільш перспективним для розвитку в майбутньому. За його словами, стрімінг – це вдала взаємодія між особистостями, які позбавлені можливості проводити традиційні види дозвілля за браком міжособистісної взаємодії, та стрімерами, які заробляють собі на життя, проводячи регулярні стріми чи влоги. Враховуючи те, що таких людей наразі багато, то і розвиватися ця форма сучасного дозвілля буде ще досить довгий час, щоправда в невідомому напрямку.

*“...стрімінг, як дуже сучасна форма дозвілля. З'явилася вона взагалі мені ніж десять років тому і стала популярною... далі буде утримувати за собою одну із основних пальм першості у розвитку сучасних форм дозвілля...багато відомих стрімерів стають популярними... ті люди, у яких проблема знаходити друзів, а*

*відповідно проводити традиційні форми дозвілля, то цей дисбаланс перетікає у сучасні форми дозвілля і стрімінг” (P9)*

Останній респондент узагальнює свою думку з приводу можливих перспективних видів сучасного дозвілля, не наводячи конкретних приладів, проте акцентуючи увагу на технологічних складових сучасного дозвілля.

*“Важко надати відповідь... всі, що включають в себе використання технологій... вони і надалі будуть розвиватись” (P10)*

Стосовно можливих перешкод для розвитку сучасних форм дозвілля, більшість респондентів не вбачають серйозних труднощів. Проте, деякі з них вважають, що “легший” контент, неправдива інформація, знову ж таки “інфосміття” та робота політичних сил можуть стати перешкодами для розвитку сучасного дозвілля.

Частина опитуваних стверджують, що немає суттєвих перешкод для розвитку сучасних форм дозвілля. Вони мають думку, що світ рухається вперед і сучасне дозвілля буде лише удосконалюватися з часом.

*“... не вбачаю таких” (P2)*

*“Якщо чесно, я не вбачаю якихось перешкод для розвитку сучасних форм дозвілля... Світ став настільки різноманітним, що кожен може займатися тим, що йому подобається, аби тільки було бажання” (P3)*

*“Нічого на думку не спадає... навпаки, здається що все лише сприяє розвитку нових форм дозвілля” (P5)*

*“Жодних, світ рухається вперед і сучасні форми дозвілля лише удосконалюються... нині діти змалечку користуються сучасними засобами для розвитку і відпочинку... на новітніх технологіях зростатиме не одне покоління і навряд вони колись зникнуть” (P6)*

Інша частина опитаних респондентів зазначають, що перешкодою може бути неправдива інформація та існування великої кількості контенту, який жодним чином не сприяє інтелектуальному розвитку особистості. Аби цьому протидіяти необхідно докласти зусиль для перевірки на доцільність та правдивість інформації, яку ми споживаємо, фільтрувати інформацію, яка не несе за собою жодного змістового сенсу, більше часу приділяти реальному життю та фізичним активностям.

*“... це перевірка на правдивість інформації... не всі докладають зусиль для перевірки на точність та правдивість, але це є дуже вагомо” (P1)*

*“... тенденції та їх постійна зміна... як я вже зазначав вище це велика кількість сміттєвого контенту який люди, нажаль, люблять споживати більше, ніж корисний” (P7)*

*“... існування інтернет-платформ та соцмереж, які відволікають молодь своїм контентом... можуть годинами дивитися безглузді відео так картинки... деградувати від цього” (P8)*

*“... бажання молоді споживати "легший" контент, замість того аби стимулювати розвиток... інтелектуальний, що фізичний, або будь який інший... я це поборою намаганням проводити більше часу в реальності і не гнатись за дуже легко доступним допаміном від соц мереж... як такі проблеми можна подолати на глобальному рівні, я не впевнений” (P10)*

Один із геймерів гадає, що перешкодами може бути глобалізація, загальні тренди, робота політичних сил, спрямованих на підрив загального розвитку громадян.

*“... перешкодами можуть слугувати як вплив глобалізації та загальних трендів, які часто є не дуже здоровими та корисними... робота різних політичних сил та грантових організацій, спрямовані на підрив ось цього фізичного, розумового й ідеологічного розвитку громадян... Подолати їх насправді дуже просто... головне щоб цьому сприяла наша влада, та була велика підтримка серед громадськості... функціонували організації які мають на меті підтримку цих форм дозвілля... напрямків руху загалом... Має місце бути здорова пропаганда та ідеологічна робота, спрямована на популяризацію... форм дозвілля та розвитку” (P4)*

Ще один учасник інтерв'ю продовжує розмірковувати над перешкодами, що можуть виникнути внаслідок розвитку сучасних форм дозвілля у майбутньому, на прикладі стрімінгу. Відповідно до його слів, стрімінг залишається актуальним серед користувачів цифрових медіа, допоки стрімери отримують за це певну винагороду. Зважаючи на це, основною перешкодою для розвитку цього виду сучасного дозвілля є саме така бізнес-модель “дружніх” стосунків між фанатами та стрімерами.

*“... Стрімер стрімить до тих пір, поки він отримує гроші... це може стати певною перешкодою... коли стрімери почнуть отримувати менше грошей. Вони почнуть себе по іншому вести і у підписників можуть виникати абсолютно справедливі запитання з приводу того, чому ж їх так звані “друзі” не поводять себе, як поводили раніше. Це бізнесова схема побудована у “дружніх” стосунках не може працювати довго, як на мене” (Р9)*

Найбільш перспективними видами сучасного дозвілля для розвитку в майбутньому є як традиційні види дозвілля, такі як спорт та фізичні вправи, які залишаються популярними, так і цифрове дозвілля, куди входять відеоігри, онлайн-курси, аудіокниги, подкасти, стрімінг, які значно економлять час, ресурси особистості та сприяють підтримці її інтелектуального та фізичного розвитку. Молоді кияни, які відносять себе до субкультури геймерів, не прогнозують серйозних труднощів для розвитку сучасних форм дозвілля, адже світ невпинно рухається вперед і сучасні види дозвілля будуть лише вдосконалюватися та збільшуватися у своїй різноманітності з часом. Хіба що сумнівний споживчий контент, неправдива інформація, які надають цифрові медіа, та робота політичних сил можуть стати перешкодами для розвитку сучасного дозвілля.

## ВИСНОВКИ

Сучасне дозвілля - невід'ємна складова розвитку суспільства, що розглядається багатьма вченими, які працюють у різних наукових сферах. Дозвіллям вважається діяльність особистості у вільний час, що виконується без будь-якого примусу і здатна задовольнити низку її потреб різного характеру. Вільний час людини характеризується довільними практиками у позаробочий та позанавчальний час, до яких віноситься як саме дозвілля, так й інша діяльність, яку дозвілля не здатне охопити. Дозвілля розрізняється за видами: відпочинок, розваги, свята, самоосвіта та творчість. За формами його поділяють на активне та пасивне; серйозне та звичайне; домашнє та позадомашнє; просте, складне та комплексне. Сучасне дозвілля - це форми дозвілля, які виникли на даній стадії розвитку суспільства і суттєво відрізняються від традиційного, змінами в суспільстві, в культурних уподобаннях та інтеграцією цифрових технологій у життя людей. Фізичний розвиток особистості в контексті сучасних форм дозвілля здійснюється завдяки новоствореним видам фізичних активностей, які спрямовані на розвиток та вдосконалення фізичних показників особистості. Негативним чинником фізичного розвитку особистості за допомогою сучасного дозвілля є зловживання різними видами розважальної малорухомої діяльності, через які може погіршуватися стан її фізичного здоров'я. Інтелектуальний розвиток особистості в контексті сучасних видів дозвілля супроводжується цифровими технологіями, які надають їй корисний досвід та навички для самопізнання, за рахунок безмежних можливостей віртуальної комунікації та взаємодії. Негативний вплив сучасного дозвілля на інтелектуальний розвиток особистості пояснюється приділенням більшої частини її часу віртуальному світу, що може призвести до проблем в реальному житті із взаємодією та комунікацією з іншими членами суспільства. Пасивне споживання не завжди достовірної, наукової та об'єктивної інформації в Інтернеті, замість активного отримання знань, залежність розумових процесів від цифрових медіа є негативними чинниками сучасного дозвілля щодо інтелектуального розвитку особистості.

Субкультура геймерів, яка становить значну частину молоді, що полюбляє відеоігри та взаємодіє між собою в цьому сенсі, є важливою ланкою сучасного дозвілля, адже між цими поняттями існує тісний зв'язок, який полягає у злитті сучасних цифрових технологій із формою проведення дозвілля. Молоді кияни, які відносять себе до субкультури геймерів вбачають у сучасному дозвіллі різноманітну за видами, формами актуальну та популярну діяльність, яка проводиться у вільний від навчання та роботи час, з використанням сучасних цифрових технологій. До основних характеристик сучасних форм дозвілля вони відносять різноманітні, доступні, суспільно корисні та інформативні блага, які сприяють задоволенню їхніх потреб у саморозвитку та самопізнанні, а також відображають тенденції та вподобання сучасного суспільства. Респонденти віддають перевагу змішаним формам дозвілля, куди входить освітньо-розвиваючі види дозвілля, соціальна активність та спорт, цифрове дозвілля, різноманітні хобі та відпочинок, які поєднують цифрові, освітньо-пізнавальні, фізично активні та соціальні елементи, що свідчить про те, що сучасне дозвілля стає все більш різноманітним та інтегрованим. Більша доступність, різноманітність та спрямованість на розвиток особистості, що виникла внаслідок технологічного прогресу та глобалізації є найсуттєвішою різницею між сучасними та традиційними формами дозвілля згідно з думкою респондентів. Вони акцентують увагу на негативних наслідках, що може спричинити організація сучасного дозвілля на відміну від традиційного: залежність від технологій, стимулювання особистості до прокрастинації, пасивний образ життя, гірші умови для саморозвитку особистості. Стосовно позитивних факторів проведення сучасного дозвілля у порівнянні з традиційним, вони зауважують на збільшенні різноманітності та доступності розваг завдяки розвитку цифрових технологій. Сучасні форми дозвілля стимулюють молодь міста Києва, яка відносить себе до субкультури геймерів, до фізичного розвитку та популяризації здорового способу життя за допомогою поєднання фізичних активностей з цифровими технологіями, на кшталт, різноманітних онлайн-тренінгів, мобільних додатків для занять спортом, програм для відстеження режиму харчування. Негативним аспектом проведення сучасних форм дозвілля в контексті фізичного розвитку стає приділення цифровим медіа більшої

кількості часу, ніж фізичним активностям, в результаті чого в особистості формується сидячий спосіб життя, шкідливі звички, лінь, прокрастинація, зменшується кількість часу у невіртуальній сфері взаємодії, що призводить до погіршення стану її фізичного здоров'я. Респондентів до інтелектуального розвитку стимулюють різні доступні та зручні види сучасного дозвілля, як-от: відеоігри, онлайн-курси, лекції та відео на різні теми, що в найпростіший спосіб сприяють самоосвіті та саморозвитку, збагачуючи їхні знання та навички, покращуючи критичне, аналітичне та логічне мислення, розвиваючи креативність та підвищуючи культурну та освіченість. Вони вважають, що залежність від сучасних форм дозвілля та надзвичайно великий обсяг інформації, який трапляється на просторах інтернету, може призвести до сприйняття людиною некоректно інформації, недостатньої фізичної активності, що спричинить до використання набутих знань сумнівного характеру, завдасть шкоди її фізичному здоров'ю. Молоді кияни, які відносять себе до субкультури геймерів, вбачають найбільш перспективними такі види дозвілля, що сприяють їхньому інтелектуальному та фізичному становленню, для розвитку в майбутньому: спорт та фізичні вправи, відеоігри, онлайн-курси, аудіокниги, подкасти, стрімінг, що відносяться до традиційного та сучасного дозвілля. Вони не прогнозують серйозних перешкод, які можуть стати на заваді розвитку форм дозвілля в майбутньому, адже з плином часу дозвілля буде ставати різноманітнішим та більш адаптивним до потреб та бажань сучасного суспільства.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

- Аберкромби, Н., Хилл, С., Тернер, Б.С. (2004). *Социологический словарь* (пер. з англ. Єрофієва) (2-е вид., переробл. і доп.). Москва: Экономика.
- Аванесова, Г. А. (2006). *Культурно-досуговая деятельность: Теория и практика организации : Учебное пособие для студентов вузов*. Москва: Аспект Пресс.
- Архипова, Д. Н., Демьянова, Л.М. (2021). *Физическая культура и спорт как средство развития потенциала личности*. Екатеринбург: УрГПУ.
- Балл, Г. О., Медінцев, В. О. (2011). *Особистість як індивідуальний модус культури і як інтегративна якість особи*. Горизонти освіти, 3(31), 7-14.
- Бех, І. Д. (2002). *Особистість у духовно-ціннісному вимірі*. ВІСНИК Житомирського державного університету імені Івана Франка, (9), 60-62.
- Белецька, І. В. (2010). *Сучасна соціокультурна ситуація у сфері дозвілля молоді*. Луганськ: Вісник Луганського національного університету ім. Тараса Шевченка. С.71-76.
- Бойко, О. П. (2013). *Вплив сучасних соціокультурних тенденцій на сферу дозвілля*.
- Бочелюк, В. Й., Бочелюк, В. В. (2006). *Дозвіллезнавство: Навчальний посібник*. Київ: Центр навчальної літератури.
- Гончаренко, С. (1997). *Український педагогічний словник*. Київ: Либідь.
- Гузьман, О. А., Ляшенко, Н. О. (2016). *Практики дозвілля сучасної студентської молоді*. *Науково-теоретичний альманах Грані*, 19(9), 29-37.
- Жданович, Ю. М. (2016). *Теоретичні засади організації змістовного дозвілля для дітей переселенців*. *Інноватика у вихованні*, 3, 114-122. Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/inuv\\_2016\\_3\\_15](http://nbuv.gov.ua/UJRN/inuv_2016_3_15)
- Ионова, О. В. (2015). *Современные виды досуга студенческой молодежи*. Известия высших учебных заведений. Поволжский регион. Общественные науки, (3 (35)), 106-113.
- Ионова, О. В. (2016). *Ценности досуговой сферы студенческой молодежи*. Известия высших учебных заведений. Поволжский регион. Общественные науки, (2 (38)), 153-159.

- Исаева, И. Ю. (2010). *Досуговая педагогика : учеб. Пособие*. Москва : Флинта.
- Каленіков, К. В. (2017). *Вплив інтернет-простору на світогляд сучасної людини: соціально-філософський аналіз*.
- Краснопьоров, П. (2016). *Феномен інтернет-субкультур: філософсько-антропологічний аналіз*.
- Кутек, Т. Б. (2013). *Етапи формування фізичної культури особистості*. Слобожанський науково-спортивний вісник, (3), 207-210.
- Лебедев, А. В. (2001). *Личность и ее свойства: Учеб. пособие*. СПб.: СПбГУНиПТ.
- Лещенко, М., Вікторія, Г. (2019). Використання цифрових технологій у ході реалізації теорії множинного інтелекту в зарубіжних освітніх практиках. *Фізико-математическое образование*, (4 (22)), 79-85.
- Липовська, К. (2017). Інтелектуальний потенціал у контексті управління суспільним розвитком: поняття та сутність. *Державне управління та місцеве самоврядування*, (4), 21-27.
- Лук'янченко, М. (2012). Фізична активність як необхідна складова розвитку особистості. *Молодь і ринок*, (7), 35-39.
- Максименко, С. (2016). Поняття особистості у психології. *Психологія і особистість*, (1), 11-17.
- Манжелій, Н. М., Ліпій, Ю. О. (2016). *Особливості впливу Інтернет-мережі на формування особистості молодшого школяра*. Полтава: Полтавський національний педагогічний університет імені В. Г. Короленка.
- Михайличенко, В. Е. (2015). *Психология развития личности: Монография*. Харьков: НТУ «ХПИ».
- Михайлова, Л. И. (1997). *Социология культуры: Курс лекций*. Москва: Логос.
- Олійник, І. О., Єрусалимець, К. Г. (2013). Формування культури дозвілля студентської молоді. *Physical education, sport and health culture in modern society*, (1 (21)), 207-212. Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Fvs\\_2013\\_1\\_53](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Fvs_2013_1_53)
- Ошурко, І. С. *Умови інтелектуального розвитку учнів як складова навчально-пізнавальної діяльності у процесі їх трудової підготовки*.
- Петрова, І. В. (2005). *Дозвілля в зарубіжних країнах: Підручник*. Київ: Кондор.

- Петрова, І. В. (2011). *Культура і сучасність: Культурно-дозвіллеві практики населення сучасної України: тенденції та пріоритети.*
- Петрова, І. В., (2014). *Індустрія дозвілля у контексті сучасних культурних трансформацій.* Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв, 1(1), 28-34.
- Плутіна, Ю. А. (2011). *Інтелектуальний розвиток: сутність поняття.*
- Поликарпов, В. А. (2015). *Психологія личности: курс лекцій.* Минск : БГУ.
- Пророк, Н. В. *Інтернет-орієнтована діяльність: вплив на соціальну мотивацію.*
- Саїнчук, М. (2014). *Сучасне ігрове дозвілля молоді як поглиблення кінестезійної відчуженості тілесності.* Теорія і методика фізичного виховання і спорту, (1), 107-112.
- Сиддиків, Б. С. (2019). *Физическое воспитание как фактор развития личности.* International scientific review, (LXIV), 57-58.
- Силенок, Г. А. (2014). *Інтелект та інтелектуальний розвиток особистості.*
- Смульсон, М. Л., Лотоцька, Ю. М., Назар, М. М., Дітюк, П. П., Коваленко-Кобилянська, І. Г. (2015). *Інтелектуальний розвиток дорослих у віртуальному освітньому просторі: методичні рекомендації.* Київ: Педагогічна думка – 119 с.
- Сутула, В. (2019). *Термінологічно-понятійні проблеми пізнання оздоровчо-рекреаційного напрямку розвитку фізичної культури сучасності.* Слобожанський науково-спортивний вісник, (2 (70)), 5-12.
- Ушко, Я., Глебов, О., Дубковецька, І., Глебова, Т. (2017). *Психофізіологічні особливості темпераменту іноземних студентів.* Фізичне виховання, спорт і культура здоров'я у сучасному суспільстві, (1 (37)), 114-117.
- Філімонов, С. П. (2013). *Аналіз понять «дозвілля» в сучасній науковій літературі.* Кіровоград: РВВ КДПУ ім. В. Винниченка. Режим доступу:  
[https://www.cuspu.edu.ua/download/conf2013/section4\\_6/article\\_filimonov.pdf](https://www.cuspu.edu.ua/download/conf2013/section4_6/article_filimonov.pdf)
- Фурман, А. В., Литвин, А. (2011). *Субкультура.* Психологія і суспільство, (3 (45)), 187-192.

- Цуканова, О. Н. (2013). *Традиционные и инновационные социально-культурные технологии в системе организации молодежного досуга в муниципальных центрах*. Труды Санкт-Петербургского государственного института культуры, 195, 125-129.
- Шахов, Л. М. (2019). Позитивний і негативний вплив інтернету на соціалізацію молоді. *Соціально-економічні та демографічні аспекти реалізації національних проектів у регіоні: збірник статей X Уральського демографічного форуму: у 2-х т. (Том II, сс. 429-435)*. Екатеринбург: Ін-т економіки УрО РАН.
- Щерба, Г. І., Яремкевич, Р. В. (2009). *Сучасні особливості організації дозвілля і відпочинку молоді в Україні: соціологічний аспект*. Донецький національний технічний університет.
- Ярчук, Г. (2019). *Новітні ідеї фізичного виховання у сфері дозвілля студентської молоді та шлях їх творчого втілення*. Ізмаїл: РВВ ІДГУ.

## ДОДАТОК А. Гайд для проведення інтерв'ю

Тема інтерв'ю: «Сучасні форми дозвілля молоді Києва (на прикладі субкультури геймерів)»

Шановна (-ий) пані/пане \_\_\_\_\_

Я, Гмиря Денис Євгенович, студент 4-ого року навчання факультету соціальних наук та соціальних технологій, хотів би запросити Вас до участі в глибинному інтерв'ю на тему: “Сучасні форми дозвілля молоді Києва (на прикладі субкультури геймерів)” у вигляді неформальної бесіди тривалістю 40 хвилин. Інтерв'ю передбачає глибоке занурення в тему для явного розуміння проблем та подальшого виділення кейсів для їх вирішення. Неформалізована бесіда проводиться в рамках моєї кваліфікаційної роботи.

- Ми гарантуємо Вам конфіденційність Вашого ім'я та інформації, яка буде висвітлена Вами в ході бесіди.
  - Ви маєте такі права в рамках проведення інтерв'ю:
    - Ваша участь є добровільною;
    - Ви можете перервати інтерв'ю, коли цього захочете;
    - Ви маєте право отримати запис та транскрипт інтерв'ю;
    - Ви маєте право на приватність;
    - Ви маєте право на відмову від запису.
  - Це інтерв'ю може бути корисним для Вас у тому, що це добра справа для нашої країни, яка спонукає перетворити проблеми, які існують у проведенні сучасних форм дозвілля з недоліків на переваги.
  - Результати будуть використані загально без висвітлення Вашого ім'я та прізвища.
- Якщо у Вас виникнуть питання щодо інтерв'ю, то просимо звертатися до Гмирі Дениса Євгеновича за тел. 099-935-73-11 або на електронну пошту: [gmir1001@gmail.com](mailto:gmir1001@gmail.com)

Ваша згода на запис: «Чи не проти Ви того, що наша розмова буде записана?»

**Питання для обговорення:**

### Блок 1. Соціально-демографічні дані респондента/ки

1. Представтесь, будь ласка.
2. Вкажіть ваш вік.
3. Де ви проживаєте?
4. Якщо ви навчаєтесь, то де?
5. Яким є ваш геймерський досвід? Зазначте у роках будь ласка.
6. Скільки годин на день ви приділяєте геймінгу?

### Блок 2. Уявлення київської молоді, яка ідентифікує себе як субкультура геймерів, щодо змісту, основних характеристик поняття сучасного дозвілля та його різновидів

1. Як ви описали б поняття “сучасні форми дозвілля”?
2. Які, на вашу думку, є основні характеристики сучасних форм дозвілля?
3. Яким є ваш досвід у проведенні сучасних форм дозвілля?
4. Які основні види сучасного дозвілля ви можете виділити?
5. Чи є якісь нові види сучасного дозвілля, які стали популярними в останні роки? Що вони з себе представляють?
6. Які види сучасного дозвілля вам подобаються найбільше та чому?

### Блок 3. Відмінності між традиційними та сучасними формами дозвілля на думку київської молоді, яка ідентифікує себе як субкультура геймерів

1. Які особливості, характеристики сучасних форм дозвілля, на вашу думку, відрізняють їх від традиційних форм дозвілля?
2. Для унаочнення наведіть приклади видів дозвілля, які першими спали на вашу думку, якщо говорити окремо про традиційні, окремо про сучасні форми дозвілля.
3. Які позитивні та негативні наслідки осучаснення дозвілля ви передбачаєте?
4. Які труднощі особисто у вас виникали в процесі адаптації до сучасних форм дозвілля? Як ви з ними справлялись?

### Блок 4. Сучасні форми дозвілля, як збуджувачі до фізичного та інтелектуального розвитку київської молоді, яка ідентифікує себе як субкультура геймерів

1. Яким чином сучасні форми дозвілля, на вашу думку, сприяють фізичному розвитку української молоді?

2. Які види сучасного дозвілля найбільше стимулюють вас до фізичної активності та здорового способу життя?
3. Які позитивні та негативні аспекти проведення сучасних форм дозвілля ви можете виділити для себе в контексті фізичного розвитку?
4. Яку роль відіграють сучасні форми дозвілля в інтелектуального розвитку української молоді?
5. Яким видам сучасного дозвілля, що сприяють інтелектуальному розвитку ви надаєте перевагу? Чому саме їм?
6. Які позитивні та негативні аспекти проведення сучасних форм дозвілля ви можете виділити для себе в контексті інтелектуального розвитку?

#### Блок 5. Перспективи розвитку сучасних форм дозвілля у майбутньому

1. Які вже існуючі види сучасного дозвілля Ви вважаєте найбільш перспективними для розвитку в майбутньому? Чому?
2. Які можливі перешкоди для розвитку сучасних форм дозвілля ви вбачаєте? Як їх можна подолати?

## ДОДАТОК Б. Транскрипт інтерв'ю

Дата проведення: 03.05.2023

Тривалість інтерв'ю: 40хв. 52сек.

Мова інтерв'ю: українська

Формат інтерв'ю: відеозв'язок через онлайн платформу Zoom

Рік навчання: 4 рік

Респондент 9

Інтерв'юер: Денис Гмиря

Інтерв'ю транскрибував: Денис Гмиря

I: Доброго вечора, вітаю! Дякую, що погодився на інтерв'ю.

P: *Добрий вечір.*

I: Наша розмова буде записуватися, тут не буде неправильних відповідей, мені дуже цікаво почути твою точку зору, дізнатися твій досвід з приводу проведення сучасних форм дозвілля. Ти, як представник субкультури геймерів, мабуть, розумієшся на цьому.

P: *Так*

I: Будь ласка вкажи свій вік, як тебе звати, представся.

P: *Мене звати Максим, мені 20 років.*

I: Де навчаєшся?

P: *Я навчаюсь у НаУКМА, на 4 курсі, студент економічного факультету, спеціальності "Економіка". Так, як ти сказав, я є представником субкультури геймерів, і якщо це важливо для твого дослідження, можна сказати, що я в середньому приділяю геймінгу до 15 годин на тиждень.*

I: Так звісно, просто не встиг запитати, ну то таке. Я так розумію територіально ти в місті Києві, так?

P: *Так.*

I: Я хочу тебе спитати з приводу твого уявлення щодо змісту, якихось основних характеристик поняття дозвілля. І перше моє запитання. Як би ти описав своїми словами поняття сучасні форми дозвілля?

R: *Під сучасними формами дозвілля я розумію певні способи проведення вільного часу, або ж певні активності, які є трендовими, я би сказав, актуальними на сьогодні, які з'явилися порівняно нещодавно. Ще однією важливою характеристикою є те, що вони популярні серед молоді. Тому так, це основні характеристики цього поняття.*

I: М, чудово. Ти казав, що ти представник субкультури геймерів, це зрозуміло. Можливо, є ще якісь аспекти, яким є твій досвід у проведенні сучасних форм дозвілля з поміж того, що ти назвав стосовно геймінгу? І до геймінгу, я думаю ми ще повернемося.

R: *Так, ну серед інших таких форм дозвілля, можна, наприклад, назвати, проведення якихось заходів онлайн. Це стало популярним за останніх декілька років. Я зустрічався з тим, що деякі люди збирають якісь тематичні вечірки онлайн, проводять якісь конференції. Також, у них є спікінг-клуби, що також я вважаю прикливою формою дозвілля. Це з того, що в мені в голову прийшло, це основні такі речі, які я можу назвати.*

I: Це власне твій досвід?

R: *Так.*

I: Ті види, якими ти ще займався, але ті, які ти можеш назвати. Самі такі види сучасного дозвілля, що першими в голову приходять, те що популярно, те що як ти виразився “в тренді” наразі. Приклади, наведи будь ласка.

R: *Сюди можна віднести, те, в чому я безпосередньо не брав участі і не зустрічався, це дискурсивні офлайн клуби, я про таке чув, але сам не стикався. Також, тематичні вечори, коли переглядаються певні популярні чи знакові кінострічки або ліричні вечори, наприклад. Я стикався з цим, з точки зору, що воно стає популярним, або вже є популярним на сьогодні, але сам я в цьому участі не приймав.*

I: Угу, і таке трошки банальне питання. Я вже знаю плюс мінус, що ти відповіси, але які види сучасного дозвілля тобі подобаються найбільше і чому? Можеш будь ласка пояснити?

*Р: Так, можу. Найбільше я би сказав, що мені подобається геймінг і я як представник цієї субкультури, мабуть, є уособленням цієї думки. Мені геймінг подобається, тому що він є релевантно доступним і простим. Найбільшим плюсом для мене особисто є те, що я не витрачаю ніякого зайвого часу на якісь суміжні речі. Тобто, наприклад, якщо взяти зрівняти з якимось активним видом спорту, то тобі треба кудись добиратися спочатку, на якийсь майданчик для того, щоб там позайматися спортом і назад ти так само добираєшся додому, або якесь інше місце. Є ось ця втрата часу на те, що ти кудись добираєшся. А коли ти геймер, ти працюєш з дому, ти закінчив робочий день і в тебе є декілька годин вільного часу. Ти просто відкрив на своєму ПК будь-яку гру і ти можеш без втрати часу провести свій вечір із задоволенням, умовно кажучи. Але, все ж таки, якщо казати про якісь інші форми дозвілля, я б не став виключати якісь спортивні активності, адже я вважаю, що вони мають бути присутніми. Окрім того, що вони приносять якесь задоволення, вони є безперечно корисними і хоч є цей елемент супутніх витрат, але результат, він повністю їх нівелює. Спорт, як альтернативний вид дозвілля, він приносить зовсім інший вид задоволення у порівнянні з тим самим геймінгом. Тому я ці дві форми сучасного дозвілля назвав би превалюючими.*

*І: В мене виникло питання стосовно геймінгу. Це в тебе переважно, я так гадаю, якісь групові форми проведення геймінгу? Ти ж, мабуть не один граєш? Взагалі, що тобі дає геймінг? Це якась рекреаційна функція, тобто відпочинок чи якесь естетичне задоволення в тебе виникає? Ти після навчання чи після роботи просто заходиш без супутніх витрат на дорогу із-за своєї доступності граєш у відеоігри з друзями, так?*

*Р: Так, в тому числі з друзями.*

*І: У вас групова взаємодія, комунікація відбувається? Можна детальніше будь ласка?*

*Р: Так, можна. Це до речі слушне зауваження, тому що це слід було додати до переваг геймінгу, адже це така доступна форма групового дозвілля і фішка в тому, що є оцей елемент гнучкості в тому плані, що навіть якщо сьогодні ви не можете зібратися разом з друзями, ти можеш завжди піти сам зіграти в якусь гру і в цьому нема проблем. Кажучи про мій випадок, то я частіше за все граю з кимось в певні ігри й окрім того, що виконується рекреаційна функція, яка зазначалася раніше, це*

*також комунікативна функція, тому що деколи основною ціллю є не зайти пограти в якусь гру, а просто поспілкуватися з друзями, обговорити як у кого пройшов день, поділитися своїми враженнями, тощо.*

**I:** Чудова відповідь. Дякую. Оскільки ти знаєш, існують з поміж сучасних форм дозвілля, також традиційні. Я хочу дізнатися твою думку, стосовно відмінностей між традиційними та сучасними формами дозвілля. Моє питання більш загальне, які особливості, або характеристики сучасних форм дозвілля характерно вирізняють їх від традиційного дозвілля?

**P:** *Інтеграція і залученість цифрових технологій у життя є ключовим фактором, що відрізняє сучасні та традиційні форми дозвілля. Тому що традиційні форми дозвілля знову ж таки заключаються в тому, що це певна взаємодія людей, безпосередня, тому що коли вони (традиційні форми дозвілля) формувалися, розуміння того, що вони з себе представляють, традиційні форми дозвілля повністю ґрунтується на тому, що існує безпосередня, особиста взаємодія між людьми. У сучасних формах дозвілля це не є обов'язковим. Сьогодні мені не обов'язково піти на вулицю поспілкуватися з другом, щоб якимось чином відпочити від важкого робочого дня. Я можу з ним зідзвонитися у будь-якій соціальній мережі, піти пограти з ним в якусь гру, або сісти подивитись онлайн фільм чи серіал, що буде прикладами сучасних форм дозвілля. Це моя відповідь така.*

**I:** Тобто, узагальнюючи все тобою сказане, це, якщо так можна виразитися, середовище віртуальне та інтернет мережа виділяють традиційні форми дозвілля від сучасних, тобто в способі проведення, правильно я зрозумів?

**P:** *Так.*

**I:** Моє питання, я думаю ти швиденько відповіси точно так само влучно. Для унаочнення, наведи будь ласка парочку видів чи хоча б один вид дозвілля, яке спало на думку, якщо говорити окремо про традиційні, окремо про сучасні види дозвілля? Що першим в голову прийшло?

**P:** *Так, це можна взяти з моїх попередніх відповідей. Для традиційних форм дозвілля прикладами будуть похід в музей, парк, похід навіть у кіно, просто вийти на вулицю погуляти з кимось. Кажучи про сучасні форми дозвілля можна ті ж самі приклади*

*перенести в онлайн. Наприклад, я замість того, щоб піти в музей безпосередньо, я купив собі онлайн прохід чи онлайн брошуру і передивився основні експонати в якості 3d моделей на якомусь сайті. Та сама гра у відеоігри сам чи групою друзів, тобто колективно грати в якісь ігри це можна віднести до сучасних форм дозвілля.*

**І:** Твій прогноз, мабуть, стосовно майбутнього. Які позитивні чи негативні наслідки осучаснення дозвілля ти передбачаєш? З процесом тотальної глобалізації та технологічним розвитком.

**Р:** *Я би сказав, що негативні сторони цього явища є достатньо очевидні – це така собі залежність і повноцінне злиття людини з гаджетами, взагалі з будь-яким діджитал речами. Саме це злиття, як на мене, є негативним наслідком, бо я особисто на собі бачу, не дивлячись на те що я є представником субкультури геймінг спільноти і я виступаю на стороні сучасних форм дозвілля, все одно час від часу у мене виникає розуміння, що традиційні форми дозвілля потрібні і сучасні форми не виступили їх заміниками, адже вони виступили додатковим атрибутом в цьому плані. Тому негативна сторона – це повна віртуалізація і діджиталізація, яка намагається замінити все ж таки традиційні форми дозвілля, що, на мій погляд, є негативним явищем і воно взагалі не вийде так, як планується. До цього можна навести приклад метавсесвіту, який створюється з фейсбуком, наприклад. Я вважаю, що це все ж таки не реалізуємо і погано впливатиме на те, що відбувається з дозвіллям в принципі. Серед позитивних, я б сказав, що як додатковий атрибут, воно спрацьовує ідеально, тому що деколи дійсно в тебе немає і стільки часу, щоб займатися традиційними формами дозвілля, але ти цілком можеш собі дозволити піти зіграти в якусь гру онлайн з друзями і також приємно провести час. Ти не будеш вважати, що ти цей час втратив даремно.*

**І:** Звідси випливає, відповідно до твоїх слів, що негативним наслідком осучаснення дозвілля є заміна реальної комунікації та взаємодії на віртуальну, а позитивним є доступність. Можна сказати з приводу інтернет мережі – це доступність інформації, неймовірні можливості для саморозвитку, так?

**Р:** *Так. Загалом так.*

I: О, про це ще не говорили, які труднощі в тебе виникали в процесі адаптації до сучасних форм дозвілля? Як ти з ними відповідно справлявся? Далі я від себе додам, щоб тобі було трошки легше, бо питання важке. Не всі вміють, до прикладу, користуватися гаджетами, комп'ютерами. Комп'ютерна компетентність, знаєш, не дуже в гарному стані, щось таке. Тобто, люди, які починають по троху переходити на такі сучасні форми, їм важко звикнути до можливостей, які можуть надати сучасні форми дозвілля, і вони не в повній ступені ними можуть користуватися. Як в тебе з цим були справи?

P: *Я би не сказав, що у мене виникали саме труднощі. Єдине що, оскільки темпи розвитку сучасних форм дозвілля досить вражаючі, в тому плані, що тренди і тенденції можуть змінюватися буквально протягом декількох років, я би сказав, що для мене головною трудностю стало не те, що до них якимось чином треба адаптуватися, а більше те, наскільки їх різноманіття, те скільки потребується часу для їх освоєння. Кажучи більш детально, можна сказати, що тут головною проблемою є велика кількість різноманітних сучасних форм дозвілля. Не така вже проблема до них адаптуватися, а просто усвідомити яка їх кількість, які є, наприклад, плюси та мінуси окремих форм дозвілля, оце є найбільшою трудностю, яка переді мною постала. Ще хочу узагальнити в одному напрямку, щоб було більш зрозуміло. Важкість просто опановування їх усіх разом, а ніж якоїсь конкретної, взятої окремо. Це не проблема, це просто потребує часу, але за рахунок того, скільки їх взагалі існує, виникає проблема просто з нестачею часу.*

I: Так, я згоден повністю з твоєю думкою, тим паче з огляду на те, що зараз такий час, що темпи розвитку взагалі у галузі інновацій, технологіях, вони надзвичайно великі. Поки не спробуєш, не дізнаєшся. Так, але часу дійсно не вистачає. Я зрозумів. Зараз найцікавіше. Це сучасні форми дозвілля, як збуджувачі до фізичного та інтелектуального розвитку. Ці питання зараз поділимо, почнемо, мабуть, з фізичного розвитку. Яким чином, ти гадаєш, сучасні форми дозвілля сприяють фізичному розвитку молоді? Чи взагалі сприяють?

P: *Я би не сказав, що вони якимось чином сприяють, бо знову ж таки, те, про що ми говорили, найбільше їх хочуть інтегрувати в онлайн, діджитал світ, де фізичний*

розвиток, як такий, не потрібен. Хоча, слід зазначити, що є якісь приклади, коли намагалися поєднувати різні елементи фізичного розвитку, так і сучасних форм дозвілля. Те, про що ми розмовляли з тобою, мені спав на думку приклад, декілька років тому була така популярна гра, як “Pokemon GO”, я думаю, що це буде цікавим прикладом, тому що там ці два елементи поєднувались. Люди виконували завдання у грі на своєму телефоні, при цьому їм для цього треба було ходити на різні точки поставлені на мапі їх міста, треба було туди ходити і виконувати різноманітні завдання. На той момент це було досить популярним прикладом цієї взаємодії. Можна сказати, що загальний тренд такий, що сучасні форми дозвілля не сприяють фізичному розвитку, але є вдалі приклади, і загалом можливо поєднувати фізичний розвиток із сучасними формами дозвілля, так, щоб це було цікаво для української молоді в тому числі.

I: Угу, аналогію можна провести з різноманітними фітнес активностями і відповідними додатками та програмами, які можна завантажити, до прикладу, на свій мобільний телефон, щоб відслідковувати як і свій результат загалом, так і свій фізичний стан, саме коли ти займаєшся спортом. Це така цікава комбінація, ну твій приклад, так, згоден, дуже цікавий. Дякую.

I: Ти вже казав, але давай узагальнимо аби було більш зрозуміло. Позитивні ще раз і негативні аспекти в плані фізичного розвитку при проведенні сучасних форм дозвілля. Можеш коротко, тезово.

P: Негативні – це те, що загальний тренд є таким, що все ж таки стимулює до зменшення фізичної активності та переходу у віртуальний світ, а позитивними, я би сказав, що є приклади вдалих поєднань взаємодій фізичної активності та сучасних форм дозвілля. В майбутньому я вважаю, що вони (поєднання) не зникнуть, а будуть зростати у процентному вираженні. Таких випадків поєднання буде більше.

I: Також, не слід забувати про вже сформовані та ті, які тільки на порозі свого виникнення, спортивні активності, тобто, більш сучасні у порівнянні з минулими поколіннями види спорту, на кшталт, аеробіки та йоги.

I: Тепер перейдемо до інтелектуального розвитку. Яку ж роль, на твою думку, відіграють сучасні форми дозвілля, в плані інтелектуального розвитку української

молоді? Можна ж навести, навіть, сюди приклад школярів, які живуть в таку епоху, коли і навчання дистанційне, звідси впливає, що і часу у них більше...

*Р: Сучасні форми дозвілля, як на мене, починають відгравати все більшу і більшу роль, особливо, в інтелектуальному розвитку української молоді. Це відобразилося на мені, як на слухачі певних дисциплін в нашому університеті, бо видно, що прогрес є, він іде вперед, що представлено на деяких курсах, які викладаються у нас. Доцільно навести приклад такої платформи, як “Kahoot!”, адже вона все більше і більше використовується у навчальному процесі у школах, університетах. Вона, мені здається, спрямована на те, щоб поєднати оцю форму дозвілля з інтелектуальним розвитком, де учасники у формі вікторини, гри намагаються заробити якомога більше балів, тим самим, що вони відповідають на питання, які задаються протягом курсу, уроку. Оцю, як на мене, роль відіграють сучасні форми дозвілля. Окрім того, що вони інтегруються просто у...*

*І: Ну, навчальний процес.*

*Р: Так, у якийсь просто відпочинок людей, вони так само інтегруються у навчальний процес, що, як на мене, круто.*

*І: Звідси впливає мотивація до самопізнання, саморозвитку...згоден. В цій грі, в цій “вікторині” як ти виразився, також присутня доля конкуренції, азарту...*

*Р: Так, так, так.*

*І: Це чудово, дякую. Точно так само, як з впливом сучасних форм дозвілля на фізичний розвиток, будь ласка пару слів, тезово, окремо позитивні та негативні аспекти в проведенні сучасного дозвілля в контексті інтелектуального розвитку.*

*Р: Серед позитивних, я би виділив, необмежений доступ до будь-якої інформації, оскільки, все це відбувається через мережу інтернет, то відповідно є доступ не обмежений до будь-якої інформації в будь-яку секунду. Це найбільш позитивний аспект з усього всього. Коли це дійсно побудовано правильним чином, наприклад, у школі створено через “Kahoot!” для того, щоб закріпити знання учнів. Я вважаю, що ця правильно побудована інтеграція у навчальний процес лише заохочує учнів більше тягнутися до знань і більше їх у себе вбирати. Серед негативних аспектів, буває інформації забагато, вона може бути представлена невдало, таким чином,*

*виходить, що перед тобою ніби щось є, а ніби і нема. Як кажуть студенти: “вода налита”. Тобто, по суті не дивлячись на те, що написано багато тексту, учень може ні до якого висновку не прийти і нічого читачу не дати. Я це наголосив у позитивних аспектах, має бути обов’язково правильна побудована структура, без неї навіть не обмежений доступ до інформації не має жодного сенсу.*

**I:** Згоден, багато є некоректної інформації, також слід навчитися фільтрувати... Це вже завдання не учнів, це вже аспект сучасних видів дозвілля в такому вигляді, в якому вони представлені. Дякую

**I:** Давай з тобою поміркуємо з приводу перспектив розвитку сучасних форм дозвілля у майбутньому. Хоча це вже зараз відбувається, проте також цікаво які вже існуючі види сучасного дозвілля ти вважаєш найбільш перспективними для розвитку у майбутньому? Ті що є вже зараз і чому?

**R:** *Серед тих, які є зараз, я про них до речі не зазначав, наприклад, стрімінг, як дуже сучасна форма дозвілля. З’явилася вона взагалі менш ніж десять років тому і стала популярною. Мені здається, що вона і далі буде утримувати за собою одну із основних пальм першості у розвитку сучасних форм дозвілля. Зараз багато відомих стрімерів стають популярними за рахунок того, що ті люди, у яких проблема знаходити друзів, а відповідно проводити традиційні форми дозвілля, то цей дисбаланс перетікає у сучасні форми дозвілля і стрімінг, як основну форму дозвілля, тому що стрімери, особливо які не просто грають в ігри, а також ведуть якісь розмовні подкасти, лайф влоги чи щось таке, вони стають заміниками друзів у віртуальному житті. Така перспектива буде зберігатися ще деякий час у майбутньому завдяки стрімерам, які з тобою як віртуальний друг, але по суті реальні люди.*

**I:** Цікаво. Я не знаю чи прямо про цей приклад навести питання, але давай спробуємо. Які можливі перешкоди для розвитку стрімінгу ти вбачаєш? Або якщо складно, то можна якийсь інший приклад сучасного дозвілля та перешкод? В чому вони представлені і як їх можна подолати?

**R:** *Якщо ми почали про стрімінг, то я би про нього вже й продовжив. Серед основних перешкод я би виділив... Тут взагалі треба розуміти схему, як стрімінг працює. Стрімер стрімить до тих пір, поки він отримує гроші від його підписників або від*

платформи на якій він проводить свої стріми. Як на мене, це може стати певною перешкодою, саме така форма дозвілля, тому що... Я не є прихильником цієї форми дозвілля, тому що я з якоїсь сторони розумію, що це не є чесними стосунками між стрімером та його підписниками. Що б не казали стрімери, вони слугують більше як актори. Я не вбачаю в цьому певної щирості, тому я думаю, що в певний момент до більшості (глядачі) це також дійде, як якась думка. Все також може змінитися, коли стрімери почнуть отримувати менше грошей. Вони почнуть себе по іншому вести і у підписників можуть виникати абсолютно справедливі запитання з приводу того, чому ж їх так звані "друзі" не поводять себе, як поводили раніше. Це бізнесова схема побудована у "дружніх" стосунках не може працювати довго, як на мене. Вона зараз працює за рахунок популярності, як явища. Але за своєю суттю, мені не здається, що вона може проіснувати дуже довго. Тому це основна перешкода.

I: Цікава теорія. Ну, в принципі на цьому все. Ми дуже плідно з тобою попрацювали. Всі питання обробили. Навів багато прикладів дуже влучних. За це я дуже тобі вдячний. Мені я дещо тобі сказати, але це вже не під запис. Але напередодні хочу тобі ще раз подякувати за те, що погодився приділити свій дорогоцінний час для проведення цього інтерв'ю. На мою думку, вийшло шикарно.

P: Дякую тобі, окей.