

# Проблемы современной молодежи



# План:

- Введение.
- 1 Основные термины данной работы и их определения.
- 2 Конфликт и преемственность поколений.
- 3 Досуг как форма реализации свободы выбора молодежи.
- 4 Проведение опросов и их результаты.
- Заключение.

# Введение

Наверное, каждый молодой понимает, и каждый взрослый помнит, как не хочется в молодости обременять себя новыми проблемами (кажется, что их и так предостаточно), как не хочется заставлять себя делать что-то через силу, только потому, что так надо.

Поэтому процесс познания окружающего мира, поиска своего места в нём в большой степени можно вести посредством своего досуга.

Можно проводить свой досуг “просиживая штаны” дома, перед телевизором или компьютером, или занимаясь ещё каким-то же интересным для вас делом, и это тоже будет ваш своеобразный путь к познанию окружающего мира и осознанию своего места в нём.

Проживая сейчас такую непростую, прекрасную и неповторимую пору молодости, мы, как и все молодые, непосредственно столкнулись с проблемами выбора жизненных ценностей, своего места в окружающем мире, способов познания этого удивительного мира. Поэтому тема данной работы является для нас наиболее актуальной, своевременной и интересной.

# Основные термины данной работы и их определения.

Досуг – часть нерабочего времени, которая остаётся у человека после исполнения непреложных непроеизводственных обязанностей.

Свободное время – часть вне рабочего времени (в границах суток, недели, года), остающаяся у человека (группы, общества) за вычетом непреложных, необходимых затрат. В структуре свободного времени выделяют активную творческую (в том числе общественную) деятельность; учёбу, самообразование; культурное (духовное) потребление (чтение газет, посещение кино и т.д.), спорт и т. п.; любительские занятия; занятия, игры с детьми; общение с другими людьми.

Молодёжь – социально-демографическая группа, выделяемая на основе совокупности возрастных характеристик, особенностей социального положения и обусловленных тем и другим социально-психологических свойств, которые определяются общественным строем, культурой, закономерностями социализации, воспитания данного общества. Современные возрастные границы от 14-16 до 25-30 лет, доля в составе населения до 20%.

Творчество – деятельность, порождающая нечто качественно новое и отличающееся неповторимостью, оригинальностью, уникальностью. Творчество специфично для человека, т.к. всегда предполагает творца – субъекта творческой деятельности.

# Конфликт и преемственность поколений.

Общество производит себя биологически через молодые поколения. Молодёжь в известном смысле представляет будущее страны, а поэтому её настроения, поведение и самочувствие являются своеобразным барометром, измеряющим общий политический и социально-психологический климат в данном обществе.

Можно сказать, что молодёжь – необходимое связующее звено в эстафете поколений, живая связь между прошлым и будущим.

Хотя молодёжь не всегда рассматривалась как особая общественная группа – поколение, но проблема преемственности постоянно вставала в обществе.

Как социально-демографическая группа молодёжь в любом случае зависима от социально-экономических и политических отношений, лежащих в основании общества. Опосредованно молодёжь несёт в себе все противоречия, присущие обществу в целом.

Во второй половине XX столетия в связи с конструированием так называемой “техногенной цивилизации” возник феномен молодёжной культуры. Если ранее культура не делилась на молодёжную и взрослую, все независимо от возраста пели одни и те же песни, слушали одну и ту же музыку, танцевали одни и те же танцы и т. д., то теперь всё изменилось. Серьёзные отличия появились у “отцов” и “детей” и в ценностных ориентациях, и в моде, и в способах коммуникации, а нередко и в образе жизни в целом.

# Досуг как форма реализации свободы выбора для молодёжи.

Юность – период проб и ошибок, период выбора. Каждый из нас вправе выбирать из всего многообразия моральных, политических, эстетических и других ценностей. Это многообразие огромно: множество духовных культур, накопленных человечеством, даёт каждому практически неограниченную возможность выбора духовных ценностей, соответствующих вкусам, способностям, условиям жизни. Однако объективными условиями существования мы уже поставлены определённым образом в ограниченный круг возможностей, обусловленный и генетическими, и социально-политическими, и национальными, и экономическими, и тому подобными факторами. Сегодняшнее время в Украине делает такой выбор довольно сложным. С одной стороны несколько поколений украинцев в силу понятных исторических причин оторваны от истоков своей культуры. С другой стороны молодёжи активно навязываются красиво упакованный суррогат иных культур, продукты массовой культуры, разнообразные и часто противоречащие, противостоящие друг другу политические, идеологические и религиозные идеи и мифы.

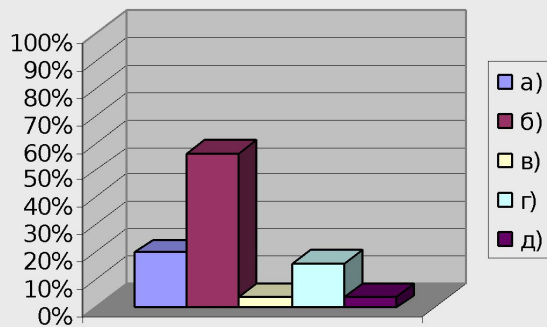
Свобода выбора жизненного пути относительна. Она ограничивается достигнутым уровнем общественного развития.

Проблема состоит в том, готов ли молодой человек иметь дело с неизмеримо возросшим многообразием выбора продуктов материального и духовного производства. Ему приходится выбирать среди движущихся ценностей и целей, число которых неуклонно возрастает. Таким образом, поиски себя, своей индивидуальности и социального статуса осложняются изобилием и сложностью выбора.

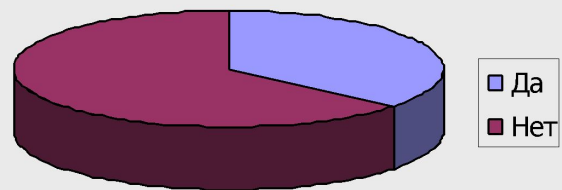
# Проведение опросов и их результаты.

- Для того чтобы выяснить, чему же на самом деле отдают предпочтение подростки, мы провели анкетирование среди учащихся -10-11 классов. Всего мы опросили 50 человек и получили такие данные:
- Как вы проводите свое свободное время? (Рис.1)
  - а) Гуляю с друзьями, хожу на дискотеки (20%)
  - Б) Смотрю телевизор, сижу за компьютером (56%)
  - В) Я много времени провожу в секции, кружке и т.п. (4%)
  - Г) Учю уроки, занимаюсь дополнительно (16%)
  - д) Да я б пошла гулять, но меня не пускают, приходится сидеть дома (4%)
- *Посещаете ли вы какие-либо секции или студии?* (Рис.2)
  - А) Да (36%)
  - Б) Нет (64%)
- Если вы не ходите не в какие кружки, то почему? (Рис.3)
  - А) Мне это не нравится (4%)
  - Б) Нет времени (48%)
  - В) Да кому это надо (16%)
- Как ваши родители относятся к тому, как вы проводите свободное время? (Рис.4)
  - А) Не знаю (4%)
  - Б) Не в восторге но не запрещают (36%)
  - В) Они против (8%)
  - Г) Они против, но кто их слушать будет? (24%)
  - Д) Хорошо относятся (28%)
- Как вы можете охарактеризовать современную молодежь? (Рис.5)
  - А) Не знаю, люди, как люди (48%)
  - Б) Агрессивные, боюсь по улице вечером идти (28%)
  - В) В основном их вообще ничего не интересует (24%)
- Чему ты и твои друзья отдают предпочтение на досуге? (Рис.6)
  - А) Пиво, сигареты (36%)
  - Б) Дискотеки (20%)
  - В) Очень люблю читать (4%)
  - Г) Компьютер, телевизор (28%)
  - Д) У меня вообще нет свободного времени (12%)

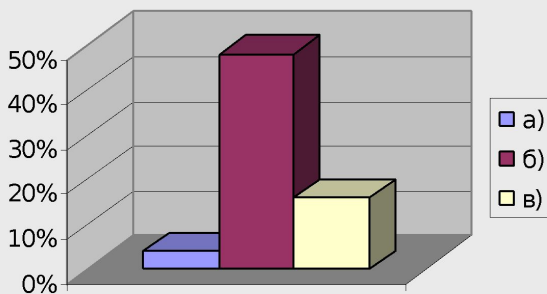
**Рис.1**



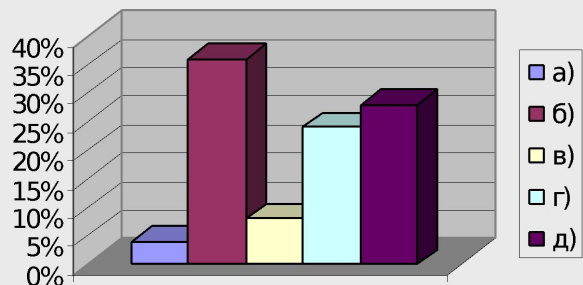
**Рис.2**



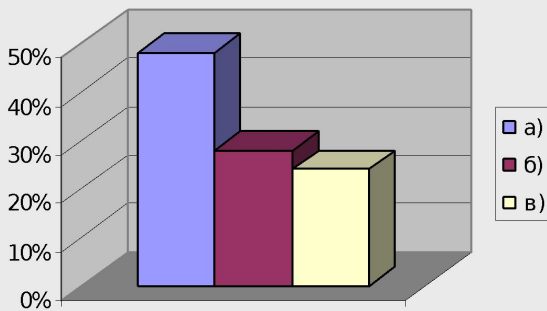
**Рис.3**



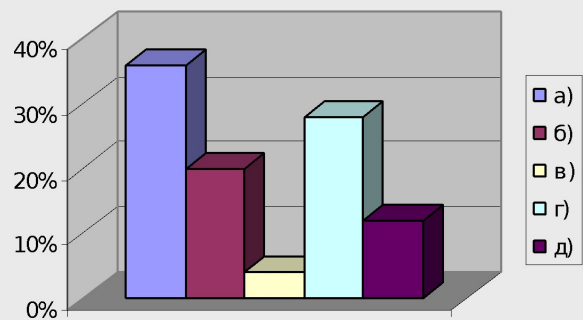
**Рис.4**



**Рис.5**



**Рис.6**





Таким образом, проанализировав все ответы на поставленные нами вопросы, мы выделили такие проблемы:

- Очень многие из тех ребят, которых мы опрашивали, говорили, что большую часть времени проводят, играя в компьютерные игры. А здесь необходимо вспомнить о такой проблеме, как насилие в компьютерных играх и их влияние на психику подростка.
- Употребление спиртных напитков среди подростков.

Рассмотрим подробнее эти проблемы:



# Влияние насилия в компьютерных играх на подрастающего поколения.

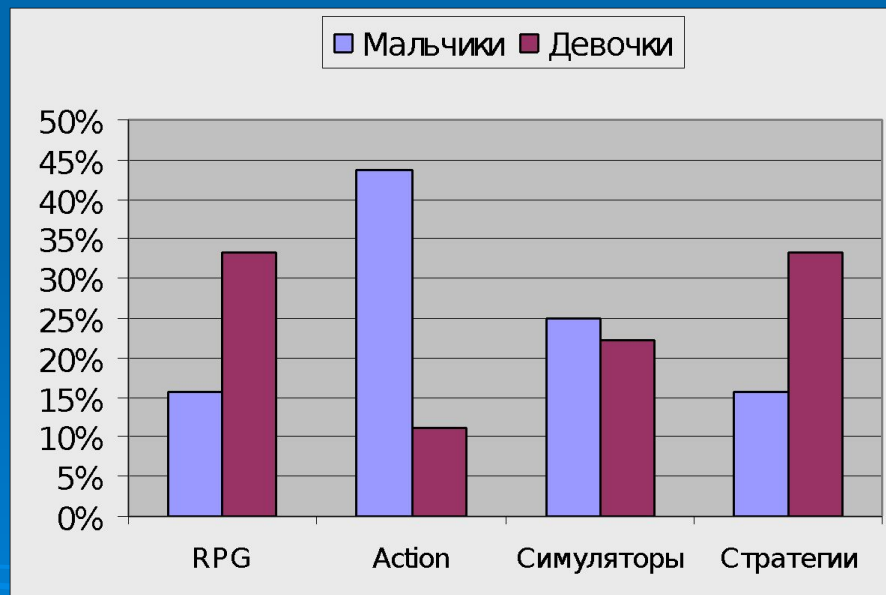
Рассматривая эту проблему, мы провели небольшой опрос среди подростков. Мы задавали им всего один вопрос: играете ли вы в компьютерные игры и если да, то какой жанр игры предпочитаете. Всего мы опросили, 100 человек, 64 мальчика и 36 девочек и вот что у нас получилось:

## *Мальчики:*

- Жанр RPG – 15,6%
- Жанр Action – 43,8%
- Симуляторы – 25%
- Стратегии – 15,6%

## *Девочки:*

- Жанр RPG – 33,3%
- Жанр Action – 11,2%
- Симуляторы – 22,2%
- Стратегии – 33,3%



В этих играх смерть показывается не просто как процесс - «стрельнул - и он исчез», напротив, в этой игре вы можете увидеть, как раненый вами человек, шатаясь, еще стоит на ногах, и вы можете его добить, нажав на кнопку, при этом есть сцены, где показывается разрывание тела на части, и эти самые части очень эффектно летят в вашу сторону, а на полу остаются останки убитого в луже крови. И что же испытывает поигравший в одну из таких игр часов эдак пять-шесть, кроме усталости в пальцах и тупой, животной и низкой радости?

...И всю эту насыщенную визуальную информацию, в которой преобладает красный цвет, воспринимает мозг играющего и эта информация «не улетает» из головы дальше – она остается в мозгу и накапливается там. Почему же она задерживается в голове? Потому что наш мозг запоминает все наиболее яркое и неординарное, то, что случается не каждый день. А смерть и убийства, которые тем более происходят через расчленение, пробой, разрыв тела и т.п., уж никак нельзя назвать ординарным событием, и такое происходит отнюдь не каждый день.

И, учитывая результаты опроса, который мы провели среди учащихся, а именно тот факт, что 56% опрошенных чаще всего проводят свое свободное время перед экранами мониторов, и 55% из них предпочитают в играх убивать, как это не громко сказано, не сложно сделать вывод, что вышеоговоренная проблема является действительно актуальной.



AUX POWER



FLASHLIGHT

HEALTH

100

AMMO

45

127

2



HEALTH 97

SUIT 17

AMMO 2

11

45

24

1



HEALTH

100

SUIT

100

AMMO

45

137

3









100

100

7  
50 | 122

# Употребление спиртных напитков среди подростков.

- Употребляете ли вы алкоголь? (Рис.7)
  - А) да (75%)
  - Б) нет (25%)
- Считаете ли вы алкоголь желательным элементом время проведения? (Рис.8)
  - А) да (36%)
  - Б) нет (55%)
  - В) по обстоятельствам (9%)
- Любите ли вы проводить время в компании друзей? (Рис.9)
  - А) да (80,6%)
  - Б) нет (3,9%)
  - В) иногда (15,5%)
- В какой обстановке употребление алкоголя доставляет вам наибольшее удовольствие?(Рис.10)
  - А) в одиночестве (3,9%)
  - Б) в компании (28,2%)
  - В) все равно (38,5%)
  - Г) не употребляю (18%)
- Как часто Вы употребляете алкоголь? (Рис.11)
  - А) редко (23%)
  - Б) два раза в неделю и чаще (20,5%)
  - В) иногда (23%)
  - Г) когда есть средства (15,5%)
  - Д) не употребляю (18%)

Рис.7

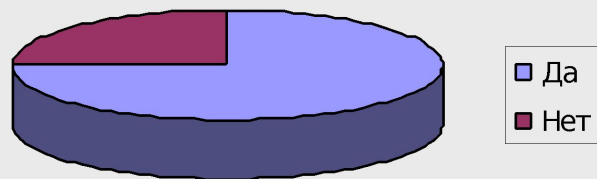


Рис. 8

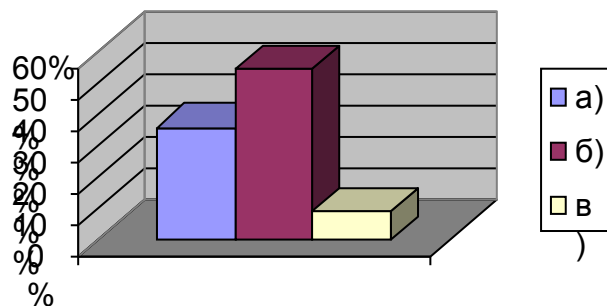


Рис.9

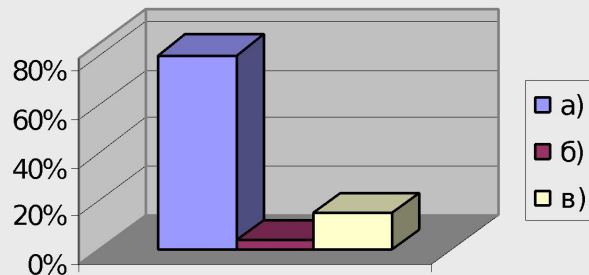


Рис.10

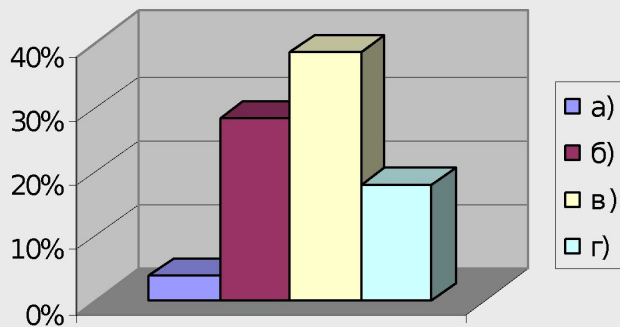
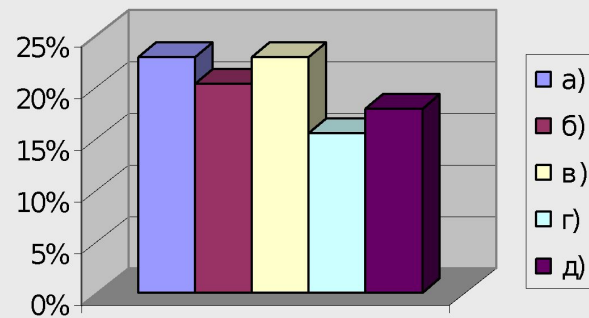


Рис.11



Ни для кого не секрет, что даже не большие дозы алкоголя губительно действуют на формирующийся мозг подростка. А в последнее время многие подростки (как показал опрос – 36%) употребляют различные спиртные напитки и не видят в этом ничего особенного.

Многие подростки начинают употреблять спиртные напитки в компаниях. В подростковом возрасте на какое-то время главным смыслообразующим отношением становится отношение "я и группа".

Мы не хотим сказать, что вся та часть подрастающего поколения, которая часто употребляет спиртные напитки обязательно доходит до такой стадии, когда их уже можно назвать больными или попросту алкоголиками, но по данным опроса, касающегося именно этой темы, нельзя сказать, что данная тема не является актуальной и проблематичной. Хочу добавить, что мы не спроста определили эту тему, как одну из проблем в нашем проекте. Мы считаем, что это непосредственно касается досуга подростков. Ведь подростки (многие из них) попросту считают употребление спиртных напитков в компании, лучшим для себя времяпровождением. И разве после этого нельзя сказать, что это проблема досуга молодежи?

# Заключение.

В проекте, мы попытались раскрыть две выявленные нами проблемы досуга подростков. На наш взгляд, эта проблема является очень актуальной на данный момент, но в тоже время очень сложной, поэтому мы во время работы над проектом не смогли выявить каких либо путей решения этой проблемы. Но мы открыли лично для себя одну простую истину: народ имеет дело с той молодёжью, которую они сами воспитывают — любое проявление невнимания к молодёжным проблемам способно (возвращаясь, подобно бумерангу, с другой стороны в самый непредвиденный момент) создать ещё большие проблемы для настоящего и будущего общества. Поэтому пути решения проблемы досуга молодежи, как и все остальные необходимо решать, про них нельзя забывать, иначе потом, их решение станет еще более сложным.