

2.3 Культурні потреби міської молоді в умовах пандемії COVID-19

Дозвілля молоді часто трактується в контексті наявності вільного часу для його реалізації. Процес реалізації культурних потреб сучасної молоді зумовлює контекст індивідуалізації вибору форм дозвілєвої діяльності. Проте, з початком пандемії covid-19, представники міської молодіжної культури зіткнулись не лише з потребою сублімації депресивних станів та вигорання, але і з пошуками нових форм дозвілєвої діяльності в умовах карантинних обмежень. Першочерговим завданням є аналіз впливу умов пандемії на дозвілєву діяльність молоді, що дасть можливість визначити запит на культурний продукт, актуальний в умовах сьогодення. Діагностування основних потреб та проблем молоді в контексті дозвілля, дозволяє виявити доцільність он-лайн та інтегрованих культурно мистецьких заходів, котрі в умовах пандемії є чинником збереження моральної рівноваги та фактором поновлення чуттєво емоційного ресурсу особистості, що в свою чергу сприяє поліпшенню процесу переживання кризових умов сучасності. Можливість обирати формат відвідування культурного середовища ставить питання вакцинації не в примусовий контекст, а в прощину вільного вибору, залишаючи за собою мотиваційний аспект у перевазі оф-лайн дозвілля.

Ключові слова: культура, дозвілля, молодь, пандемія, онлайн, дозвілєві можливості, запит культурного продукту.

Introduction

2020 календарний рік характеризується значними змінами буденного життя суспільства у всьому світі, через глобальну пандемію covid-19. Попри активну, згуртовану протидію вірусній загрозі, умови життя суспільства досі залишаються карантинними.

Превентивні заходи щодо поширення нового вірусу Covid-19 є жорсткими і непередбачуваними для всього людства. До них відносяться: - обов'язковий масковий режим; - ізоляція вдома у разі будь-яких симптомів

хвороби; -закриття кордонів для авіа та транспортного сполучення; -заборона масових заходів та ін. (залежно від країни). Це лише основні обмеження, які використовує влада для запобігання поширенню страшного вірусу. Так, частково уповільнити поширення хвороби вдалося, але це єдиний позитивний наслідок для людства, адже почала занепадати економіка, збільшилася кількість безробітних, також з'явився новий діагноз - так званий «Covid-стрес», яким почали страждати люди під час самоізоляції, адже були приречені «сидіти в чотирьох стінах» та відмовитися від живого спілкування з навколишнім світом.

Культурні потреби сучасної міської молоді : наукове осмислення проблеми.

Діджиталізованість життя в реаліях сьогодення має вплив на урізноманітнення дозвіллевої діяльності суспільства навіть в рамках проведення домашнього часу в колі родини. До сучасних форм діджитал-дозвілля молоді вдома можна віднести: он-лайн ігри, соціальні мережі, блоги, влоги, навчальні курси он-лайн. Так, члени певної родини, зокрема молодь, замість звичного проведення часу за переглядом телепередач та фільмів, можуть самостійно фільтрувати та обирати бажаний контент та споживати його індивідуально, без потреби пошуку колективної уніфікації для проведення спільного часу. Це пов'язано, передусім, з тим, що кожен індивід має власний діджитал простір в рамках певного девайсу та доступу до мережі інтернет. Відбувається фрагментація дозвілля, адже тепер проживання під одним дахом, чи приналежність до певної соціальної групи вже не є гарантією проведення часу разом (López-Sintas, Rojas-DeFrancisco & García-Álvarez, 2017, p.11)

Основним вектором нашого дослідження є розгляд та аналіз дозвіллевої діяльності міської молоді в умовах карантинних обмежень, а також визначення доступності та пристосованості культурно-мистецької індустрії в умовах пандемії covid-19. Адже умови нової реальності суттєво вплинули на всі аспекти людського життя, не минувши і культурно-мистецьку складову. В свою чергу, кризові умови стимулюють до створення нових ресурсів та робочої сили,

преміщення та інтерпретація котрих є умовою конкурентоспроможності всіх сфер діяльності сучасного суспільства. В умовах карантинних обмежень переважна більшість діяльності людини трансформувалась в он-лайн середовище. Такі зміни можна трактувати як з позитивного так і з негативного контексту, адже цифрові технології дозволяють в певній мірі нівелювати стресовий контекст умов самоізоляції, дозволяючи людям спілкуватись та проводити спільний час з тими членами соціальних груп, котрі фізично перебувають далеко одне від одного, або дотримуються умов карантинних обмежень.

Якими би не були конфігурації дозвілля, дослідження підтверджують, що кількість і якість проведеного дозвілля має вплив на фізичне та ментальне здоров'я, рівень задоволеності життям і суб'єктивного добробуту (Haworth & Lewis, 2005; European Commission, 2011).

Якісний рівень проведення вільного часу є важливим зокрема для молоді тому, що дозвілля є важливою складовою розвитку та виховання індивідуальних комунікативних навичок, а в майбутньому навичок соціальних комунікацій та адекватного вирішення конфліктів в контексті засвоєння понять толерантної поведінки, взаємоповаги не лише в умовах певної соціальної групи. (Mareque, de Prada Creo, and Gonzalez-Sanchez, 2019; Sivan, 2003)

В умовах сьогодення, дозвілля здебільшого синонімується не з робочими процесами, а саме зі створенням та споживанням культури. Відтак, сучасні дослідження вивчають дозвілля окремо від роботи, акцентуючи увагу на синкретизмі дозвілля та культури. Все більша кількість досліджень обираючи такий вектор, впливає на розробку політик культури та дозвілля.

Проте, зазначені процеси можуть спричиняти комодифікацію міської культури та комерціалізацію сфер життя суспільства, зокрема і сфери культури. Культурна сфера має перспективу стати для міської молоді одним із засобів збільшення конкурентоспроможності та приваблення інвестиційного потоку, а як наслідок зростання можливостей заробітку для молодих фахівців у

напрямі. В умовах нової реальності, великі культурні проєкти із залученням сучасних медійних технологій приваблять інвестиційний потік у великі міста, забезпечивши не лише соціальні гарантії співробітникам, але підтримку самої сфери культури та мистецтва в кризових умовах. (Evans, 2001; Evans, 2005).

Таким чином, економічні та соціальні привілеї, котрі отримують молоді люди, здобувши можливість більшого заробітку, в певний момент інтегруються до менш соціально захищених груп населення. (Bailey, Miles and Stark, 2004; Miles and Paddison, 2005). Цей процес називають trickle-down ефектом. Дослідниця Клер Коломб пише про те, що економічні блага часто не «просочуються» до груп людей і просторів, які найбільше їх потребують. А великі культурні проєкти та події, навпаки, забирають ресурси, які можна було би використати на створення іншої соціальної інфраструктури. Крім цього, масштабні проєкти і події — як, наприклад, міжнародні пісенні конкурси — іноді шкодять деяким спільнотам, бо запускають процеси джентрифікації і комерціалізації культури та культурних просторів (Colomb, 2011).

В умовах сучасної культурної політики, місця для дозвілля, що є місцями споживання культури, такі як мистецькі галереї, театри і кінотеатри переходять від публічної до комерційної сфери шляхом приватизації. Дані Держстату вказують на скорочення кількості закладів культури, зокрема театрів і бібліотек (Державна служба статистики України, 2018). У публічних обговореннях домінує дискурс про те, що ті заклади культури, які залишаються «на балансі» міста чи держави, мають самі подбати про способи отримання прибутку (Кошкіна & Бадьйор, 2013). Натомість проблема зміни підходів до управління закладами культури та їхнього фінансування залишається поза увагою.

Так, аналіз стану культурно-дозвілдової індустрії через призму умов нової реальності дозволяє виявити потребу переосмислення організації дозвілля міської студентської молоді, задля потреби їх пристосування до сучасних умов життя та майбутнього працевлаштування, адже культура, як і дозвілля, є формою самовираження людини і може мати позитивний ефект на почуття суб'єктивного

добробуту. Залученість до культурних активностей не лише відіграє важливу роль у якісному дозвіллі, а й може збагачувати соціальне життя людей, посилювати згуртованість і підвищувати рівень партисипації на рівні громад (Matarasso, 1997).

Методологія.

Задля вирішення дослідницького завдання, нами було використано результати соціологічного опитування студентів вищих навчальних закладів м. Києва. Запропоноване опитування складалось з блоків запитань про діяльність молоді, їх типовий робочий графік та рівень матеріального забезпечення. Так вікова категорія опитаних 973-х респондентів становить 18-19 років.

Дослідницькі інструменти та процедури.

У фокусі цього дослідження — дозвілля міської молоді. Ми припускаємо, що дозвілля молодих людей в Україні залежить не лише від їхніх особистих інтересів і вподобань. На доступність і різноманітність дозвілля можуть впливати такі структурні фактори як гендер, рівень доходу, сфера зайнятості та умови праці.

В процесі проведення та здійснення аналізу результатів опитування, перед нами постав ряд завдань:

- Охарактеризувати роль дозвілля в житті міської молоді;
- Визначити середній показник матеріального забезпечення студентської молоді;
- Проаналізувати культурно-споживацькі можливості сучасної молоді;
- Прослідкувати трансформаційні процеси дозвілля міської молоді в умовах пандемії covid-19

ВПЛИВ КАРАНТИННИХ ОБМЕЖЕНЬ НА ДОЗВІЛЛЄВУ ДІЯЛЬНІСТЬ УКРАЇНСЬКИХ СТУДЕНТІВ

З 12 березня 2020р. уряд запровадив на території України карантин, в рамках якого заборонив проведення масових заходів, де бере участь понад 200 осіб

(постанова №211). Проте з 17 березня уряд значно посилив карантин та заборонив проведення всіх масових заходів, у тому числі культурних, де бере участь понад 10 осіб.

З 11 травня 2020 року уряд почав послаблювати карантинні обмеження, і це дало змогу в певному обсязі відновити роботу майже в усіх сферах суспільного життя. Проте представників креативних індустрій це не стосувалося. На знак протесту 12 травня 2020 року в Києві представники галузі культури і креативної індустрії влаштували акцію #стопкультурнийкарантин.

Проте лише в липні Кабмін дозволив проводити концертні заходи – із 50% заповненням зали.

Карантинні обмеження, котрі було впроваджено на всій території України у зв'язку із поширенням коронавірусної хвороби (SARS-Cov-2), спричинили суттєвий вплив як на робочу зайнятість, так і на дозвілєву діяльність українських студентів. Переважна більшість опитаних респондентів зазначили суттєві зміни традиційного перебігу життя в умовах карантину.

Важливо зазначити, що в рамках карантинних обмежень в он-лайн простір інтегрувалась не лише система освіти, але і суттєво зріс попит на он-лайн роботу, що спричинило кількість осіб з ненормованим робочим графіком, що в свою чергу призводить до ризиків фахового вигорання, котре в стресових умовах карантину є особливо небезпечним для молодих людей. (Mental Health Foundation, 2020).

Виникнення нових форм професійної діяльності гіпотетично є чинником нормалізації тайм менеджменту молодих людей, в контексті заощаджень часу на трансфер, проте більшість людей зайнятих на дистанційному навчанні та роботі зіткнулись із браком вільного часу та можливості урізноманітнення буденності, тобто проведення якісного дозвілля. Під час карантинних обмежень більшість опитаних респондентів відчули реальний тягар та сутність обмежень та заборон, що попри логічність з боку власної безпеки є негативним соціально-психологічним фактором, котрий найбільше вплинув на людей творчих

спеціальностей, для котрих створення та споживання культури є в моральному контексті життєво необхідною складовою. Так, для людей дотичних сфері культури та мистецтва суттєву складність становив процес адаптації до нових умов діяльності, а як наслідок реорганізація звичного ритму життя. Для деяких молодих осіб зі студентського середовища, карантинні обмеження стали чинником появи додаткового часу для опанування нових професійних навичок, проте карантинні обмеження стали фактором нівелювання межі між навчальним, робочим часом та часом дозвілля.

ДОЗВІЛЛЯ МОЛОДІ В УМОВАХ ПАНДЕМІЇ COVID-19

В умовах пандемії заклади культури конкурують за увагу молоді з інтернетом і програють цю нерівну боротьбу. Оскільки значна частина роботи сучасної людини відбувається в онлайн-форматі, а тепер і дистанційно, поділ на відпочинок і роботу суттєво нівелюється. Це особливо характерно для галузі ІТ-технологій, а також зайнятих у культурній сфері. Через таку тенденцію, у людей є запит на публічне дозвілля, тобто проведення вільного часу поза домом.

Молодь зайнята у сфері культури та мистецтва, частіше за інших асоціює відпочинок зі сном, що може пояснюватись фізичною працею цих людей, витратою морального ресурсу, а також менш фіксованим робочим графіком. Крім того, така молодь часто працює під час масових заходів, на які інші мешканці міста приходять відпочити.

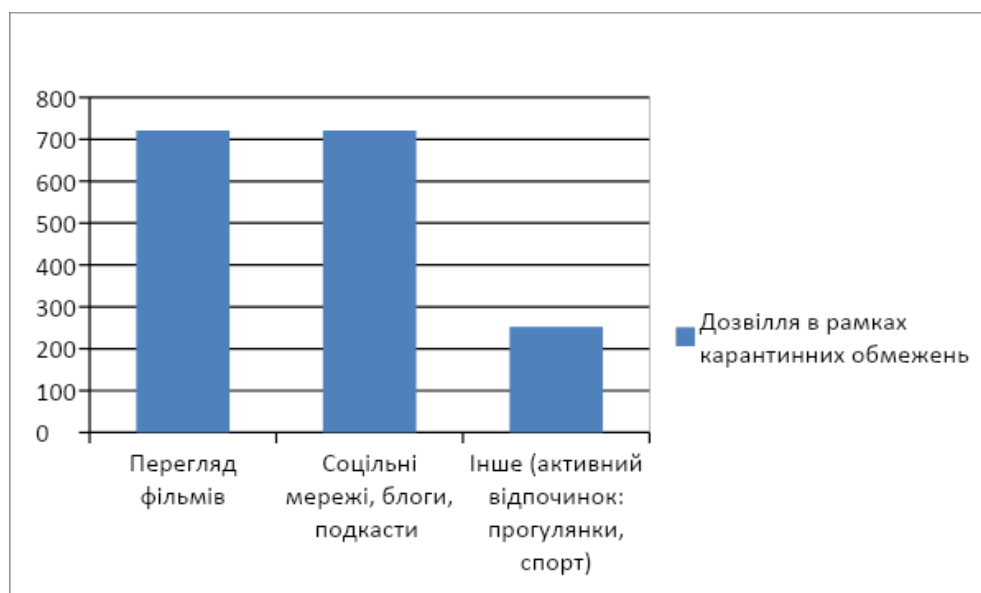
Помітною рисою дозвілля сучасної молоді є самоексплуатація, зумовлена культом продуктивності та успішності — до цього більше схильні люди інтелектуальної праці та самозайняті. Згідно з такою капіталістичною логікою, навіть вільний час має бути використаний з максимальною користю. В умовах карантинних обмежень така векторна спрямованість є цілком логічною, адже молодь потрапляє в становище соціальної незахищеності та відсутності відчуття фінансової стабільності. Відтак, переважна кількість студентської молоді, в умовах карантину нівелює дозвілля на користь дистанційної роботи (навчання) з метою поліпшення матеріальної стабільності.

Пандемія коронавірусу та зменшення можливості до особистісного самовиявлення через призму дозвіллевої діяльності суттєво впливає на загострення почуття тривожності у молодих людей, котрі зазвичай вирізняються моральною стабільністю. Так, емоційний стан більшості молодих осіб в умовах пандемії погіршується з ряду причин:

N=973

Відсутність можливості вільно подорожувати	82%
Відсутність можливості особистого спілкування	74%
Відсутність звичного ритму життя – навчання, робота, дозволя	78%
Відсутність можливості різноманітного відпочинку – відвідування культурних та громадських закладів	69%
Страх за рідних, котрі знаходяться в групі ризику коронавірусної хвороби	29%
Страх втрати власної справи (бізнесу) через економічну нестабільність	19%

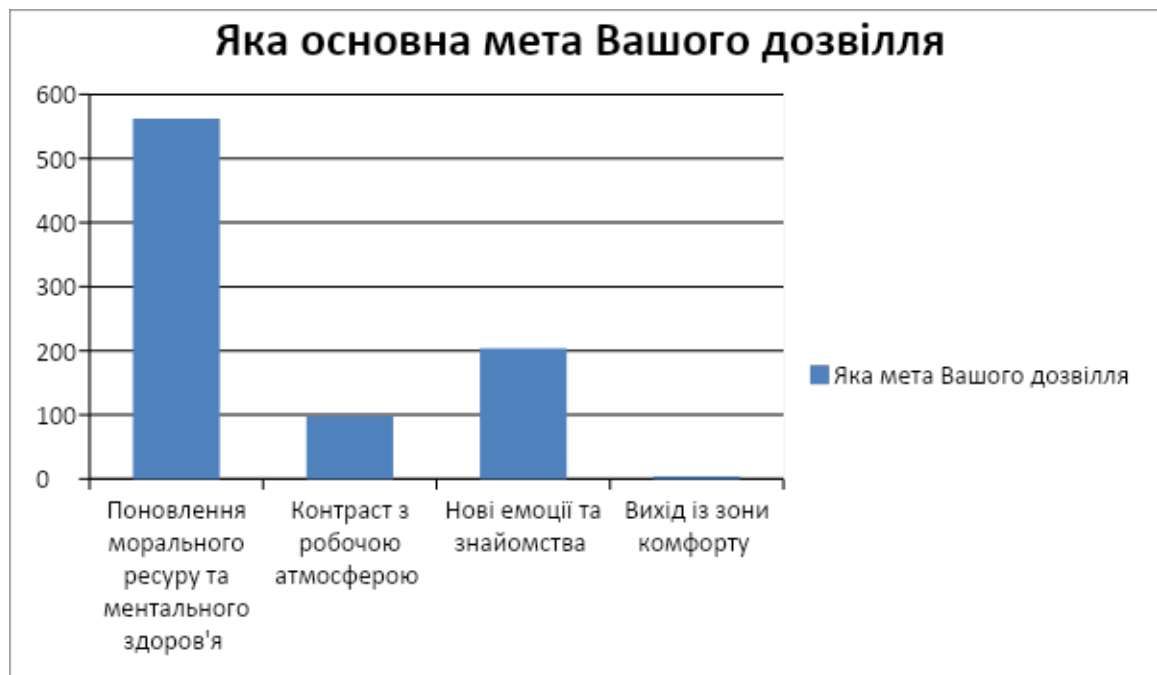
Так, переважна більшість дозвіллевої діяльності молоді в умовах карантинних обмежень- пасивне дозволя:



ДИСКУСІЯ ТА ВИСНОВКИ

Пандемія коронавірусу змусила мільйони людей змінити звичний спосіб життя та задала новий погляд на багато аспектів нашої життєдіяльності. Вона відкрила нам нову реальність з великими змінами, в якій ми маємо бути до всього готовими – адаптувати технічну і законодавчу бази, освоїти нові навички, змінити способи взаємодії. І зараз ми бачимо, як швидко ці зміни почали втілюватися в життя.

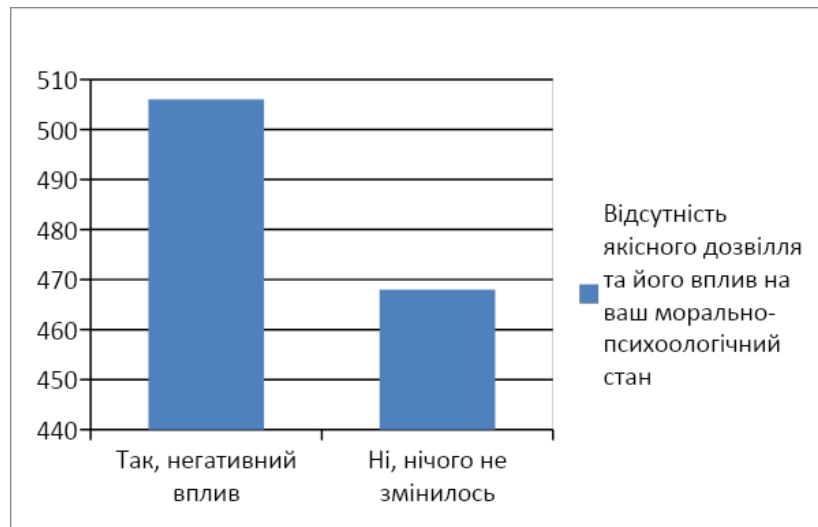
Дозвілєва діяльність молоді є ваговою складовою самовиявлення особистості. Якісний контекст та наявність різноманітного дозвілля молодих людей є чинником впливу на здоров'я та відчуття соціально культурної гармонії особистості. В умовах сьогодення, дозвілля розглядається як фактор особистого вибору та реалізації власних інтересів індивіда. Дозвілля та рекреація студентської молоді не часто паралелізується з культурними подіями та закладами. Опитані нами респонденти визначали відпочинок як певний простір для відновлення власного ресурсу та ментальної рівноваги.



Відтак, результати опитування приведенного вище, дозволяють зробити висновок про негативний вплив карантинних обмежень на ментальне здоров'я та моральний ресурс сучасного молодого покоління. Це пов'язано з нівелювання

межі між робочим та домашнім часом , тобто в умовах роботи та навчання он-лайн зникає розподіл понять «відпочинок» та «дозвілля».

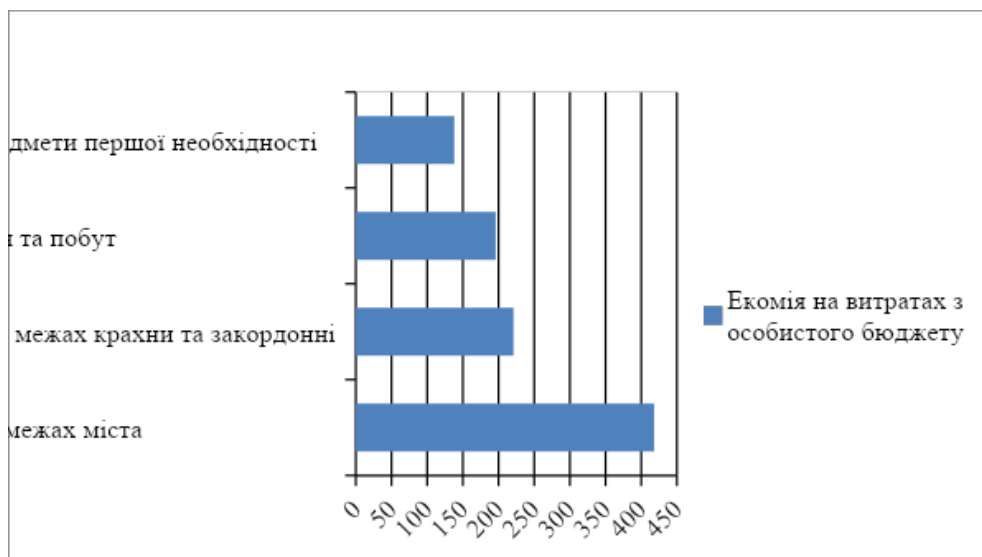
Отже, визначаємо, що карантинні обмеження негативно вплинули на морально-психологічний стан молоді, що підтвердили 52% опитаних респондентів.



Водночас, дозвілля міської молоді невід’ємно пов’язано з культурним простором міста - публічними громадськими місцями та закладами культури. Так, молоді люди, чия професійна діяльність дотична креативним індустріям, часто ототожнюють дозвілля з роботою, адже їх діяльність пов’язана із створенням культурного продукту, але не з його споживанням. Здебільшого, відпочинок для міської молоді має роль залишкового явища- час поза роботою, навчанням та побутовими справами.

Це підтверджується і тим, що більшість сучасної молоді серед витрат зі свого бюджету найбільше схильні економити на витратах на довілля.

N=973



Найбільше молоді у великих містах проводять позаробочий час за пасивним відпочинком: хоча б раз на тиждень використовують інтернет (82%), слухають музику (67%), переглядають відео (55%) і телебачення (50%). Порівняно набагато менше молоді принаймні раз на місяць відвідують кінотеатри (14%), концерти, театри і художні виставки (по 5%).

Так, за час карантинних обмежень, серед молодих людей загострилась ігromанія та залежність від соціальних мереж, адже за таким дозвіллям проводить свій вільний час значна кількість міської молоді, а саме: 48 % опитаних респондентів.

Рівень доходу також впливає на способи проведення вільного часу серед молодих людей. За результатами аналізу кількісних даних ми помітили, що дозвілля людей з високим рівнем доходу є більш різноманітним порівняно з тими, хто заробляють менше. Серед молоді з доходом, вищим за середній рівень по Україні, досить велика частка (42%) читають книги протягом тижня. По мірі того, як зменшується рівень доходу, зменшується і частка жителів_ок, які займаються читанням. Проте серед респондент_ок з найнижчим рівнем доходу (менше за 2,5 тис. грн) читають майже так само багато, як і серед людей з найвищими доходами.

Відчуття особистої безпеки також становить вплив на дозвілля молодих людей. В умовах стресового середовища карантину, відчуття безпеки ста

захищеності стає ще меншим, адже фінансова дестабілізація штовхає неблагонадійні соціальні групи до загострення протизаконної діяльності. Відтак, попри відчуття небезпеки при відвідуванні культурно-масових заходів через ризик зіткнень з особами у стані алкогольного сп'яніння, додається відчуття дискомфорту та незахищеності при звичайному пересуванні містом в темну пору доби. При тому, кількість представників правоохоронних органів в громадських місцях, не посилює відчуття безпеки в молодих людей, з чого слідує низький рівень довіри до провладних структур та органів забезпечення правопорядку.

Аналізуючи культурні потреби молоді в умовах пандемії, визначаємо, що молодь дотична сфері культури та мистецтва в умовах ізоляції акцентує свою діяльність на розвитку альтернативної культури- он-лайн концерти, вистави, тощо. Не зважаючи на нестачу місць для проведення репетиційного процесу та реалізації концертних заходів, творча діяльність успішно інтегрується в он-лайн простір. Попри обмежений доступ до професійних он-лайн платформ, український культурно-мистецький простір спішно втілює запит на дистанційні концертні заходи, переймаючи досвід зірок світового рівня. Так, в Україні альтернативу живим концертам створила музична он-лайн платформа «Слух». В проекті «Карантин лайв» в он-лайн форматі відбулись концерти таких виконавців: бандуристка Круть, «гурт [О]», Віктор Павлік, Саша Чемеров, молодий гурт «Творі». Платформа систематично анонсує нові заходи. Ряд українських музикантів, такі як рок-гурт «Оторвальд» та гурт «Хардкіс» ініціюють концертні заходи на загальнодоступних сервісах та соціальних мережах. Відтак, запропонувати віртуальну відвідуваність – це те, що дасть організаторам заходу тактичну перевагу, особливо коли мова йде про комфорт аудиторії і охопленню спонсорів. Хоча віртуальні події можуть бути не в змозі повністю замінити офлайн-заходи, вони стають все більш життєздатним варіантом для компаній на додаток до існуючих програм конференцій. Організуючи віртуальний захід або відвідуючи його, організації можуть заощадити на оренді, проживанні, харчуванні, квитках та ін. У той же час

онлайн-заходи зменшують вплив особистих заходів на навколишнє середовище і забезпечують можливість участі учасників незалежно від їх фізичних, географічних або фінансових умов. З такими перевагами віртуальні події нікуди не подінуться, а з часом лише впевнено встановлять свої правила в цій сфері.

Незважаючи на поступове зняття обмежень, котре пов'язано з масовою вакцинацією людей у в'язи світі, ми розуміємо, що час для проведення масових заходів з великою кількістю учасників поки не настав. Карантин прискорив колаборацію онлайн- та офлайн-форматів, і в майбутньому це зробить галузь дозвілля молоді більш прогресивною з точки зору використання діджитал-рішень. Проте, стійкою залишається думка молодих осіб про те, що немає нічого кращого особистої зустрічі. Тепер організатори, експоненти, спонсори і, що найбільш важливо, відвідувачі переоцінюють кожен майбутній захід не тільки як ризик для здоров'я, але і як величезний фінансовий ризик.

Традиційні заходи молодіжного дозвілля неминуче будуть еволюціонувати, підлаштовуючись під глобальні зміни. Вони відновляться, але не будуть такими ж як до пандемії. Більшість людей, за умови вакцинації, будуть відвідувати лише ті заходи, які мають для них справжню цінність. Контракти будуть посилені, а умови розірвання ретельно опрацьовані. Майданчики і постачальники будуть намагатися захистити себе від втрати доходів, в той час як агентства і менеджери заходів будуть намагатися уникнути оплати заходу, який може ніколи не відбутися.

Онлайн-сектор стрімко розвивався в останні роки, тепер він міцно влаштувався і в сфері дозвілля міської молоді. Для організаторів та споживачів виникає завдання— розвивати новий напрямок за допомогою передових технологій, а також інших підходів в залученні аудиторії та змін у свідомості як організаторів, так і учасників.