

УДК 379.8:004.77

РЕКРЕАЦІЙНО-ДОЗВІЛЛЄВІ ПРАКТИКИ В КОНТЕКСТІ ЦИФРОВОЇ ГУМАНІТАРИСТИКИ

Шибєр Оксана Олександрівна – кандидат культурології,
старший викладач кафедри івент-менеджменту та індустрії дозвілля,
Київський національний університет культури і мистецтв, м. Київ
<https://orcid.org/0000-0001-9848-2420>
<https://doi.org/10.35619/ucpmk.v39i.506>
askim_oxana@ukr.net

Розглядається експансія інформаційно-комунікативних та цифрових технологій, що спричиняє кардинальні зміни у всіх сферах суспільного життя, зокрема просторі дозвілля й рекреації. Розкривається сутність рекреаційно-дозвіллевих практик в контексті цифрової гуманітаристики (Digital Humanities), аналізується поява нових форматів у рекреаційно-дозвіллевій сфері – онлайн-екскурсії, реаліті та XR-квестів, цифрових комп'ютерних ігор, невербальних каналів спілкування, цифрового мистецтва (перформанс, NetArt), цифрового культурного спадку (digital art), нових медіа, музейних колекцій, цифрових реконструкцій, віртуальних інсталяцій тощо. Обґрунтовується необхідність використання цифрових технологій як мотивуючих засобів у реалізації рекреаційно-дозвіллевих практик. Значна увага приділяється питанням гейміфікації праці і рекреаційно-дозвіллевого простору, акцентується на їх взаємопроникненню на сучасному етапі розвитку суспільства.

Ключові слова: рекреаційно-дозвіллеві практики, цифрова гуманітаристика (Digital Humanities), гейміфікація, ігровізація, креативний простір.

Актуальність дослідження. Безпрецедентна швидкість розвитку нових технологій, інтенсивний процес цифровізації розмиває межі між реальністю і віртуальністю, трансформує буття людини й неоднозначно впливає на індивідуальну та суспільну свідомість. Необхідність адекватного реагування на зміни у сучасному соціумі актуалізує проблему рекреаційно-дозвіллевих практик, здатних забезпечити оптимальне функціонування людського організму в період зростання темпоритму життя. А розробка алгоритму їх ефективної реалізації з урахуванням фізіологічних, психологічних, ментальних особливостей кожної людини обумовлює комплексне дослідження цих практик в контексті цифрової гуманітаристики (Digital humanities), що, у свою чергу, передбачає з'ясування характерних особливостей рекреаційно-дозвіллевих практик, релевантних сучасному стану соціально-культурного знання у парадигмі постнекласичної науки і цифровізації. Ця парадигма задає онтологічне бачення предмета вивчення, зокрема, і в аспекті становлення цифрового суспільства, визначає загальні передумови розгортання сучасної теорії рекреаційно-дозвіллевих практик в контексті цифрової гуманітаристики [7].

Останні дослідження та публікації. Окремі аспекти впливу трансформаційних процесів, пов'язаних із впровадженням інформаційно-комунікаційних та «високих» технологій на функціонування сфери дозвілля і рекреації висвітлено в працях вітчизняних і зарубіжних науковців. Зокрема, ще у 70-ті рр. минулого століття Е. Тоффлер почав досліджувати зміни у сфері праці, комунікацій, управління, дозвілля, спричинених технічними мутаціями. А Д. Белл і П. Друкер є авторами фундаментальних праць, присвячених аналізу проблем експансії інформаційно-комунікативних технологій та становлення цифрового суспільства.

К. Шваб розглядає вплив цифрових технологій на всі сфери суспільного життя, водночас і на сферу дозвілля й рекреації [6]. Дж. Рифкін, американський філософ та економіст, автор концепції «третьої промислової революції», досліджуючи впровадження технологій, «розумних» машин у сферу виробництва, доходять висновку щодо зменшення у найближчому майбутньому робочого часу і зростання вільного. Вчений акцентує увагу на деструктивному дозвіллі як побічному ефекті всепереможної «технологічної революції», що спричиняє безробіття, соціальну незахищеність, глобальну депресію, апатію тощо. Водночас Дж. Рифкін вбачає можливість покращення цієї ситуації за рахунок скорочення робочого тижня, збільшення оплати праці, адекватного вибору рекреаційно-дозвіллевих практик у напрямі креативності та творчого розвитку [3; 10].

Цифрову реальність, як основний тренд цивілізаційного розвитку сучасності, розглядають вітчизняні вчені – Ю. Трач, А. Гуменчук, Л. Гаврилова, Н. Соколова, К. Літвінова тощо. Зокрема Н. Соколова дотримується думки, що сьогодні досліджувати цифрову культуру необхідно з урахуванням широких трансформацій, що відбуваються у зв'язку з поширенням цифрових технологій у культурі загалом, даючи поштовх до становлення цифрової гуманітаристики (Digital Humanities) [4].

Цифровій гуманітаристиці, міждисциплінарному напрямку, становлення якого відбувається на рубежі ХХ-ХХІ ст. і характеризується поєднанням сучасних інформаційних технологій, цифровізації і гуманітарних наук також присвячено низку наукових досліджень – М. Таллер, Г. Можасва, П. Можасва-

Рення, В. Сербин, Д. Кузьміна, Я. Пруденко, Т. Ярошенко, С. Чуканова. Так, Г. Можасева відзначає, що гуманітарні науки нині перетворюються в цифрові за допомогою цифрового інструментарію і ресурсів, що використовуються не лише в процесі досліджень, а й для розширення їх меж, організації наукової комунікації і транснаціональних дослідницьких колективів, для інтерпретації текстів культури, що містять латентну інформацію, і реконструкцію об'єктів минулого, для тривимірної візуалізації та анімації процесів, що характеризують соціокультурні феномени [2; 10].

Незважаючи на те, що вчені торкаються питань, пов'язаних із Digital Humanities, проблема рекреаційно-дозвіллевих практик в контексті цифрової гуманітаристики залишається поза увагою вітчизняних учених, що обумовлює актуальність цього дослідження.

Мета дослідження – виявити головні напрями трансформації рекреаційно-дозвіллевих практик в практиці цифрової гуманітаристики та з'ясувати особливості їхньої реалізації засобами цифрових технологій.

Виклад основного матеріалу. Процеси глобалізації, обумовлені експансією інформаційно-комунікативних та цифрових технологій трансформують реальність, посилюють вплив на людину на суспільство, запроваджують процес «цифровізації», яка поширюється на всі сфери функціонування соціуму, індивідуалізуючи життя людини. Е. Гідденс у 2015 р., під час лекції в Лондонській школі економіки, визначив цифровізацію як «трансформацію всього». Вчений акцентував увагу на тому, що злам технологічної парадигми як відкриває нові перспективи, так і породжує нові соціальні виклики та загрози, пов'язані в першу чергу з трансформацією ринку праці, мотивацією трудових відносин [9].

У. Еко, відзначаючи масштабність змін у суспільстві кінця ХХ ст., виводить їх далеко за рамки технічних і телекомунікаційних новацій. «У все більшій мірі, – зазначав він, – люди усвідомлюють, що навколо нас формується нова культура. І справа не лише в комп'ютерах ... Це нові установки по відношенню до праці, нації, дозвілля, тощо» [8].

Варто зазначити, що одним із перших звернув увагу на трансформаційні процеси в сфері зайнятості, спричинені надмірною автоматизацією, цифровізацією, впровадженням «високих технологій», штучного інтелекту у виробництво, які призводять до скорочення робочого часу й збільшення частки вільного, до ситуації у світі, в якому майже ніхто не буде працювати американський економіст, еколог Дж. Рифкін. У праці «Кінець роботи: глобальний занепад зайнятості» (скороч. «The End of Work») вчений зазначає, що внаслідок нової технологічної революції та, обумовлюючих останню трансформацій, мільйони людей вперше в історії зможуть звільнитися від багаточасової трудової зайнятості і отримають можливість присвятити себе дозвіллевій діяльності. Проте Дж. Рифкін висловлює засторогу, що надлишок дозвілля призведе до деструктивних наслідків: безробіття, апатії, глобальної депресії. Водночас Дж. Рифкін вбачає покращення цієї ситуації за рахунок скорочення робочого тижня, збільшення оплати праці, адекватного вибору рекреаційно-дозвіллевих практик у напрямку креативності та творчого розвитку [3; 10].

Показовим є те, що ця концепція сприяла закріпленню на законодавчому рівні в країнах Західної Європи (Франції і Італії) 35-годинного робочого тижня, який, на думку автора, при поступовому скороченні й підвищенні оплати праці зможе поліпшити ситуацію з «дестабілізацією», наростаючою соціальною напругою та невдоволенням власним життям: роботою, соціальним становищем, дозвіллям [10].

Однак у такій ситуації зростає затребуваність рекреаційно-дозвіллевих практик, орієнтованих на задоволення потреб у відпочинку і рекреації як працівників індустріального сектору, так «креативного класу», формування якого також відбувається в Україні. У будь-якому випадку ці практики повинні не лише сприяти відновленню фізичних сил і психологічного здоров'я, а й підвищенню самооцінки, прагнучи подолати уразливості людини в роботі.

Творчий або креативний вектор реалізації рекреаційно-дозвіллевих практик набуває поширення ще за часів формування інформаційного суспільства й інтенсифікується більшою мірою в цифрову епоху, потребує зміни типу працівників, яких Е. Тоффлер називав новими «інтелектуалами», оскільки вони володіють інформацією та мають високий професійний рівень. А творче мислення, знаходження нестандартних відповідей на питання, які постають в умовах стохастичної невизначеності сучасного світу, перетворюють креативність, як вважає Е. Тоффлер, на базову цінність у системі цінностей особистості постіндустріальної цивілізації [5; 153].

Експансія інформаційно-комунікативних, цифрових технологій, їх вплив на різні сфери соціуму, спричинили цифровий поворот (іноді його називають «цифровою революцією») в сучасній культурі, призвівши до появи в гуманітарному просторі міждисциплінарного наукового знання – Цифрової гуманітаристики (Digital Humanities), що вивчає взаємообумовленість та взаємопроникність соціокультурних феноменів із цифровими технологіями.

Digital Humanities розглядається сучасними дослідниками (М. Таллер, Г. Можасва, П. Можасва-Ренья, В. Сербин) як міждисциплінарна галузь досліджень, що об'єднує методики та практики гуманітарних, соціальних та обчислювальних наук з метою вивчення можливостей застосування та інтерпретації нових цифрових та інформаційно-комунікаційних технологій у гуманітарних науках та освіті.

Г. Можасва відзначає, що гуманітарні науки нині перетворюються на цифрові за допомогою цифрового інструментарію і ресурсів. Ці останні використовуються не тільки в процесі досліджень, а й для розширення їх меж, організації наукової комунікації і транснаціональних дослідницьких колективів, для інтерпретації текстів культури, що містять латентну інформацію, і реконструкцію об'єктів минулого, для тривимірної візуалізації та анімації процесів, що характеризують соціокультурні феномени [2; 10].

«Digital Humanities», включаючи різні напрями цифрового опосередкування: від створення баз даних до реконструкції історичних інтер'єрів, 3D-моделювання культурних об'єктів, візуалізації просторово-часових даних тощо дозволяє виявити у рекреаційно-дозвілєвій сфері тенденції й характерні особливості таких форматів їх освоєння – онлайн-екскурсій, реаліті та XR-квестів, цифрових комп'ютерних ігор, невербальних каналів спілкування, цифрового мистецтва (перформанс, NetArt), цифрового культурного спадку (digital art), нових медіа, музейних колекцій, цифрових реконструкцій, віртуальних інсталяцій тощо.

Тобто, цифровізації всіх сфер соціуму, експансія якої ґрунтується на досягненнях попередньої «інформаційної», «комп'ютерної», «електронної» епох формують нову паралельну реальність, що отримує назву «віртуальної».

Одними з популярних віртуальних рекреаційно-дозвілєвих практик є спілкування в «реалі» між незнайомими користувачами, що постають одне одному в тій якості, в якій диктує їх власна фантазія. Таке спілкування звичайно провокується одним із користувачів у спробах самореалізації себе як особи в просторі віртуальної реальності. Причина подібної провокації звичайно криється в неможливості репрезентувати себе в «реалі». Молодь, а останніми роками і представники інших вікових груп, у бажанні спілкування і розваг, пошуку нових каналів самовираження мігрують в Інтернет, де у чатах соціальних мереж «ВКонтакте», «Facebook», «Instagram» задовольняють свої комунікаційні й рекреаційні потреби.

Дещо інший ракурс застосування цифрових технологій в рекреаційно-дозвілєвій сфері, зокрема як інновацій міських парків, представляють М. Кувакіна та Д. Чадова, а Національна асоціація відпочинку та парків США переконана, що 77% батьків вважають, що використання цих технологій на природі мотивує їхніх дітей проводити вільний час на свіжому повітрі [1; 285].

Так до сучасних девайсів належать рекреаційні дрони (безпілотні літальні апарати), лічильники маяків, геоогорожа. За допомогою маяків можна встановити максимально допустиму відстань для прогулянки, також отримати дані про завантаженість рекреаційних зон, і відповідно обрати найкомфортнішу. Геоогорожа як одна з форм системи моніторингу, що підтримується GPS створює віртуальну межу навколо реального місця з обмеженням у 200 метрів й вважається додатковим шаром захисту, який дозволяє батькам подбати про параметри безпеки їхніх дітей.

Одними з найпопулярніших інновацій для відкритих приміщень є лавки на сонячних батареях, оснащених бездротовими зарядними панелями із забезпеченням WI-FI, що дозволяє заряджати спорядження, поки ви релаксуєте. Широко використовуються елементи доповненої реальності у парках і на дитячих майданчиках. Компанія AR Biba, представила ігри для дітей на ігровому майданчику, де дорослий активує гру та сканує маркери доповненої реальності на землі, щоб спрямовувати активність своєї дитини, даючи дитині можливість вільно рухатися і виконувати різноманітні завдання на майданчику.

У деяких парках, як-от у «Тайлер Паркс» (США) створено спільноти, повністю пов'язані з цифровою інфраструктурою. Їх функції включають бронювання та планування, картографування для рекреаційних заходів, фінансове управління, рішення для підтримки програмного забезпечення та громадські послуги.

Трансформація характеру праці змінює і ставлення роботодавців до працівників, які починають турбуватися про їх добробут, комфорт та рекреаційне дозвілля, створюючи атмосферу стимулювання появи нових ідей, а відтак зростання і продуктивності праці.

Так, найвідоміші технопарки світу, серед яких «Кремнієва долина» у Сан-Франциско (США), Дослідницький парк «Ідеон» у Швеції, Технопарк «Кампінас» у Бразилії, Парк високих технологій «Бангалор» в Індії, Дослідницький парк «Кіото», які є науково-виробничими комплексами, з метою формування та підтримки середовища для розвитку інноваційних підприємств, розміщують в обов'язковому порядку рекреаційні зони та центри. Ці останні здатні зменшити не лише синдром постійної втомленості, а й емоційного вигорання, і в результаті сприяти підвищенню інтенсивності праці та максимальної віддачі від працівників, забезпечуючи при цьому оптимальне функціонування їхнього організму та фізично-душевну релаксацію. Показовим є те, що діяльність цих закладів спрямована не лише на співробітників компаній, а й членів їхніх сімей та дітей, що покращує

родинний мікроклімат, комунікацію, настрій, і в кінцевому рахунку сприяє досягненню синергійно-рекреаційного ефекту працівника.

В одному лише технопарку «Кремнієва долина» (Silicon Valley) у Сан-Франциско (США) розміщено десять рекреаційних центрів: Сімейний рекреаційний центр «Аппілага», Centennial Recreation Center, Laurelhurst Recreation Cabana Club тощо, де представлені рекреаційні активності: спектр фітнес-тренувань із силовим і кардіо-спрямуваннями, аеробіка, йога, пілатес, водні процедури та групові поїздки на велосипедах, волейбол, баскетбол, пінг-понг тощо. Переважна більшість компаній таких комплексів переформатовує й фірмові простори, створює колаборацію робочої зони з рекреаційно-дозвіллевою, запроваджує елементи ігор, переважно комп'ютерних, в інфраструктуру офісу.

Елементи природи, зокрема величезну стіну з живих рослин, здатних врівноважувати психоемоційний стан та знімати напругу, розміщено в Дніпровському офісі компанії Wix (Україна). До послуг співробітників функціонує релакс-зона зі столом для крікера (настольного футболу) і стендом для ігор в дартс.

Офіс однієї з найбільших українських ІТ-компаній «SoftServe» у Львові нагадує космічний корабель, без окремих кабінетів, де вікна – сонячні батареї. Зняти втому працівникам допомагають кімнати релаксу, йоги та відпочинку. А от Харківський офіс компанії «GlobalLogic» схожий на яскраве містечко. Робочий простір у стилі «open space» і конференц-зала, оформлена за мотивами казки «Аліса в Країні чудес», об'єднують коридори з дорожньою розміткою на підлозі. Перший поверх будівлі прикрашають справжні вуличні ліхтарі, паркові лави і невеликі дерева. Працівники цього креативного рекреаційно-дозвіллевого простору пересуваються на самокатах і роliках, які слугують не тільки засобами переміщення, але і допомагають знімати накопичений стрес.

У казковому рекреаційно-дозвіллевному просторі, де розміщено перегонний трек і реалістичний піратський корабель, на палубі якого розташовуються комп'ютерні столи, опорами для яких є винні діжки, працюють винахідники компанії «Inventionland». Робочі місця співробітників компанії «Google» в м. Цюрих нагадують гігантські вулиці, офіс шведського інтернет-провайдера «Bahnhof» розмістився в бомбосховищі і походить на підземний притулок землян після глобальної катастрофи.

Такі тенденції в перетворенні стандартних робочих просторів на креативні рекреаційно-дозвіллі, де відбувається запровадження елементів гри у культуру праці, які знижують дисциплінарну практику контролю робочого простору, а відтак сприяють появі нових креативних ідей і підвищенню мотивації й продуктивності, отримують назву – «гейміфікація», засвідчуючи ігровий поворот в різних сферах соціуму.

Гейміфікація або ігрофікація активно поширюється не лише у бізнесі, а й у навчанні та освіті, особливо онлайн-форматі, який домінував у навчальному процесі, зважаючи на поширення Covid-19 в останні роки й характеризувався зниженням мотивації учасників освітнього процесу.

Варто зазначити, що метою гейміфікації у цьому процесі є моделювання практичних ситуацій та конкурентних змагань. Гейміфікація як інструмент залучення у навчальний процес є драйвером розвитку «soft skills» (гнучких навичок) та моделі 4К компетенцій (креативність, критичне мислення, кооперація (командна робота) та комунікативні навички), де завдяки наочності вдається визначити можливості, тип мислення, логічні здібності окремого учня, визначити його схильність до певної діяльності, спрямувати подальший розвиток його навичок у потрібне русло.

У гейміфікованому середовищі учасник виявляє справжнього себе, потрапляючи у непередбачувані ситуації. Водночас гра – це задоволення, експеримент та тренування стресостійкості, адже попри поразки, завжди надається шанс почати знову, що з успіхом можна використовувати у вихованні підприємницького духу, де інновації, нестандартне мислення та звичка не здаватися після програшу відіграють ключову роль. Гейміфікована система – це штучно створена, швидше за все зменшена у масштабах модель, яка дає відчуття безпеки та можливість помилятися. Незважаючи на це, емоції залишаються такими ж природними, а це означає, що програються такі ж дії, але без втрат та ризиків.

У грі змінюється повсякденна реальність, її звичне сприйняття й усталені ролі самих учасників. Оскільки гра містить таку базову цінність як певне переключення «зміну обстановки» то, відповідно ігрові форми рекреації та дозвілля у такому сенсі постають затребуваними в освітньому процесі як одні з найкращих способів відпочинку та релаксації. Під час гри знімається психо-емоційне напруження, підвищується стійкість адаптаційних механізмів до емоційних стресів і у результаті покращується пізнавальна діяльність учнів, студентів тощо.

Наостанок, варто підкреслити амбівалентність нових технологій втому числі стосовно розвитку рекреаційно-дозвіллевих практик. Так, з одного боку, вони слугують основою для формування принципово нових й вдосконалення «старих» практик, а з іншого, приховують різні небезпеки, пов'язані із «темною стороною» цифрової революції.

Отже, впровадження інформаційно-комунікативних та цифрових технологій сприяло появи

міждисциплінарного напрямку, що характеризується поєднанням сучасних інформаційних технологій, цифровізації і гуманітарних наук – Цифрової гуманітаристики. Ця остання дозволяє виявити у рекреаційно-дозвілєвій сфері тенденції й характерні особливості нових форматів їх освоєння – онлайн-екскурсій, реаліті та XR-квестів, цифрових комп'ютерних ігор, невербальних каналів спілкування, цифрового мистецтва (перформанс, NetArt), цифрового культурного спадку (digital art), нових медіа, музейних колекцій, цифрових реконструкцій, віртуальних інсталяцій тощо.

Цифровізація сприяє перетворенню стандартних робочих просторів на креативні рекреаційно-дозвілєві, де відбувається запровадження елементів гри у культуру праці, які знижують дисциплінарну практику контролю робочого простору, а відтак сприяють появі нових креативних ідей і підвищенню мотивації й продуктивності працівників, створюючи творчу атмосферу і формуючи креативне співтовариство, засноване на взаємній довірі та повазі й орієнтоване не лише на досягнення успіху у професійній діяльності, а й на задоволення особистих потреб у релаксації, відпочинку, самопрезентації.

Список використаної літератури

1. Кувакина М. В., Чадова Д. В. Современные технологии в жизни инновационного городского парка. *Вопросы студенческой науки*. Вып. № 12 (40), 2019. С. 284–291.
2. Можаяева Г. Digital Humanities: Цифровой поворот в гуманитарных науках. *Гуманитарная информатика*. 2015. Вып. 9. С. 8–23.
3. Рифкин Дж. Третья промышленная революция: Как горизонтальные взаимодействия меняют энергетику, экономику и мир в целом. Москва : Альпина нон-фикшн, 2014. 403 с.
4. Соколова Н. Л. Цифровая культура или культура в цифровую эпоху. *Международный журнал исследований культуры*. № 3, 2012. С. 6–10.
5. Тоффлер Э. Третья волна. Москва : АСТ, 2010. 795 с.
6. Шваб К. Четвертая промышленная революция: пер. с англ. Москва : Изд-во «Э», 2018. 208 с.
7. Шиббер О. О. Рекреаційно-дозвілєві практики у предметному полі культурології. *Проблеми методології сучасного мистецтвознавства та культурології: зб. матеріал. III Міжнар. наук.-практ. конф.* м. Київ, 16–17 листоп., 2021 р. Ін-т культурології НАМ України. С. 144–147.
8. Эко У. Картонки Минервы / пер. с итал. М. Визеля, А. Миролюбовой. Москва : АСТ, Corpus, 2015. 445 с.
9. Giddens A. Sociology and the Digital Revolution. London School of Economics and Political Science 2015 [<https://www.lse.ac.uk/Events/2015/11/20151110t1830vOT/Sociology-and-the-Digital-Revolution>]
10. Rifkin J. The End of Work: The Decline of the Global Labor Force and the Dawn of the Post-Market Era. New York: G. P. Putnam's Sons, 1996. 350 p.

References

1. Kuvakina M. V., Chadova D. V. Modern technologies in the life of an innovative city park. *Questions of student science*. Issue. №12 (40), 2019. S. 284–291.
2. Mozhaeva G. Digital Humanities: The Digital Turn in the Humanities. *Humanities informatics*. 2015. Issue. 9. P. 8–23.
3. Rifkin J. The Third Industrial Revolution: How Horizontal Interactions Are Changing Energy, the Economy, and the World at large. Moscow : Alpina non-fiction, 2014. 403 p.
4. Sokolova N. L. Digital culture or culture in the digital age. *International Journal of Cultural Studies*. № 3, 2012. P. 6–10.
5. Toffler E. The third wave. Moscow: AST, 2010. 795 p.
6. Schwab K. The fourth industrial revolution: trans. with English Moscow: E Publishing House, 2018. 208 p.
7. Shyber O. O. Recreational and leisure practices in the subject field of culturology. Problems of methodology of modern art history and culturology: coll. material. III International. scientific-practical conf. Kyiv, November 16–17, 2021. Institute of Cultural Studies of the National Academy of Sciences of Ukraine. Pp. 144–147.
8. Eco U. Cardboard Minerva / lane. with Italian. M. Wiesel, A. Mirolubova. Moscow: AST, Corpus, 2015. 445 p.
9. Giddens A. Sociology and the Digital Revolution. London School of Economics and Political Science 2015 [<https://www.lse.ac.uk/Events/2015/11/20151110t1830vOT/Sociology-and-the-Digital-Revolution>]
10. Rifkin J. The End of Work: The Decline of the Global Labor Force and the Dawn of the Post-Market Era. New York: G. P. Putnam's Sons, 1996. 350 p.

RECREATION-DOSVILLEVI PRACTICES IN OPTITS DIGITAL HUMANITARISM

Shyber Oksana – Candidate of Cultural Studies,
senior vkladach of the Department of Event Management and Leisure Industry,
Kiev National University of Culture and Arts

The article *looks into* the expansion of information and communication and digital technologies. This expansion causes radical changes in all spheres of public life, including leisure and recreation. The study *reveals* the essence of recreational and leisure practices in the context of digital humanities; it *analyses* the emergence of new formats in the recreational and leisure sphere – online excursions, reality and XR-quests, digital computer games, non-verbal communication channels, digital art (performance, NetArt), digital cultural heritage (digital art), new media, museum collections, digital reconstructions, virtual installations, etc. The article *gives grounds* to the necessity of using digital technologies as motivating

means in implementing recreational and leisure practices. Considerable attention *is paid* to the work and recreational space's gamification, thus *emphasizing* their mutual interpenetration at the present stage of the society's development.

Key words: recreational and leisure practices, Digital Humanities, gamification, creative space.

UDC 379.8:004.77

RECREATION-DOSVILLEVI PRACTICES IN OPTITS DIGITAL HUMANITARISM

Shyber Oksana – Candidate of Cultural Studies,
senior vikladach of the Department of Event Management and Leisure Industry,
Kiev National University of Culture and Arts

The aim to identify the main directions of transformation of recreational and leisure practices in the optics of the Digital Humanities and to find out the peculiarities of their implementation by means of digital technologies.

The research methodology is determined by the need to use for the analysis of recreational and leisure practices in the optics of the Digital Humanities cultural and philosophical approaches that open more effective opportunities for understanding the problem.

The novelty is that for the first time the concept of recreational and leisure practice was conceptually studied in the optics of the Digital Humanities.

Results. Digital humanities allows to identify in the recreational and leisure sphere trends and characteristics of new formats of their development - online tours, reality and XR-quests, digital computer games, non-verbal communication channels, digital art (performance, NetArt), digital cultural heritage. digital art), new media, museum collections, digital reconstructions, virtual installations, etc.

Digitization helps to transform standard workspaces into creative recreational ones, where elements of the game are introduced into the culture of work, which reduce the disciplinary practice of control of the workspace, and thus promote new creative ideas and increase motivation and productivity, creating a creative atmosphere and creative form, based on mutual trust and respect and focused not only on achieving success in professional activities, but also on meeting personal needs for relaxation, recreation, self-presentation.

The practical significance of the work lies in the development of theoretical and methodological principles of the algorithm for the implementation of recreational and leisure practices in the domestic territories, taking into account international experience.

Key words: recreational and leisure practices, digital humanities, gamification, gamification, creative space.

Надійшла до редакції 10.11.2021 р.

УДК 130.2 (043.3)

ФІЛОСОФСЬКО-КУЛЬТУРОЛОГІЧНІ АСПЕКТИ КОНЦЕПТУАЛІЗАЦІЇ КВІР-ІДЕНТИЧНОСТІ

Молодіна Альона Олексіївна – аспірантка кафедри культурології
та інформаційних комунікацій,
Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв, м. Київ
<https://orcid.org/0000-0003-1791-3474>
<https://doi.org/10.35619/ucpmk.v39i.507>
amolodina@dakkim.edu.ua

Стаття присвячена моделюванню методології дослідження квір-феномену на основі теорії ідентичності. Висвітлено компаративне визначення ключових концептів «гендер», «ідентичність» і «квір» у їх конкретно-історичному та семантичному контекстах, розкрито їх репрезентацію в культурній самосвідомості ХХІ ст. з оглядом на специфіку розвитку екранної культури в умовах дигітальних технологій і цифрових медіа. Розглянуто філософсько-культурологічні аспекти концептуалізації квір-ідентичності та її символічну репрезентацію в екранній культурі. Висвітлено процес репрезентації та його рефлексивний (об'єктивістський), інтенціональний та конструктивістський підходи. Акцентовано на методології новітньої квір-теорії, що складалася внаслідок взаємодії між класикою (рефлексивний підхід), постмодерном (інтенціональний підхід) та структуралістським психоаналізом (конструктивістський підхід).

Ключові слова: квір-теорія, квір-ідентичність, перформативність, фемінізм, репрезентація, компаративістика, фантазм.

Постановка проблеми, її актуальність. Квір-ідентичність нині є однією з актуальних та обговорюваних проблем філософії, культурології, філософської антропології, психоаналізу, медіа-теорії. Обраний нами *онтологічний вимір актуальності* квір-ідентичності в аспекті філософії і теорії культури полягає у тому, що на основі діалогічного поєднання *структуралізму та пост структуралістського аналізу, фемінізму та постфеміністичного дискурсу з критичною (постлаканівською) теорією психоаналітичного аналізу влади та гегемонії, з медіа-теорією та етикою Іншого при опорі на класичні*