

ТУРИСТИЧЕСКИЕ ПРАКТИКИ В МОДУСЕ КУЛЬТУРНЫХ ПОВОРОТОВ

Адамовская Марианна – заведующая цикловой комиссией
«Туристическое обслуживание», Коммунальное высшее учебное заведение
Киевского областного совета «Академия искусств»,
г. Киев

Цель исследования – выявить специфику туристских практик и особенности их реализации в дискурсе таких культурных поворотов XX–XXI вв. как пространственный и виртуальный. Научная новизна исследования состоит в выявлении влияния «культурных поворотов» на туризм и развитие туристических практик. Пространственный поворот позволил расширить предметное поле исследования феномена туризма и туристских практик, включив в это поле такие проблемы, как туристические гетеротопии, виртуальные туристические гетеротопии и обогатил понятийно-категориальный аппарат их осмысления, заложил основу для формирования сложной, открытой, гетерогенной и специализированной концептосферы туризма.

Ключевые слова: туристические практики, культурные повороты, пространственный поворот, виртуальный поворот, иммерсивный поворот, туристическое пространство, туристическая гетеротопия.

UDC 304.4:338.48:004.77

TOURIST PRACTICES IN THE MODUS OF THE CULTURAL TURNS

Adamovska Marianna – the applicant, Head of the «Tourist services»
Department, Communal Higher Educational Institution of the
Kiev Oblast Rada «Academy of Arts»,
Kyiv

The purpose of the research is to analyse the specifics tourist practices and peculiarities of their implementation in the discourse of spatial and virtual cultural turns of the XX - XXI centuries.

The methodology of the research is based on the interdisciplinary approach, which contributes to the cooperation between the theoretical and applied components of cultural studies. It is very important for the researching the tourist practices in the context of the complicated sociocultural transformations and the world recreational industry.

The scientific novelty of the research is an attempt to find out the influence of «cultural turns» on the tourism and the development of various tourist practices.

Conclusions. The spatial turn has allowed to expand the research objects of the phenomenon of the tourism and tourist practices and included a number of such problems as tourist heterotopy, virtual tourist heterotopy. In addition, it has enriched the conceptual-categorical apparatus of their understanding and formed the basis of the complex open heterogeneous and specialized tourism concept-sphere.

Key words: tourism, tourist practices, cultural turns, spatial turn, virtual turn, immersion turn, tourist space, tourist heterotopy.

Надійшла до редакції 5.09.2018 р.

УДК 008:379.8

РЕКРЕАЦІЙНО-ДОЗВІЛЛЄВІ ПРАКТИКИ В КОНТЕКСТІ
СТАНОВЛЕННЯ ІНДУСТРІЇ «4.0»

Шибер Оксана Олександрівна – методист наукового відділу.
Київський національний університет культури і мистецтв, Київ
doi.org/10.35619/ucpmk.vi27.63
askim_oxana@ukr.net

Розглядаються глобалізаційні процеси, що спричиняють кардинальні зміни у всіх сферах суспільного життя, зокрема просторі дозвілля й рекреації. Розкривається сутність рекреаційно-дозвіллевих практик у дискурсі становлення індустрії «4.0», аналізується здатність досягнення рекреаційного ефекту засобами сучасних івентів, обґрунтовується необхідність активної взаємодії рекреаційно-дозвіллевих практик з технологіями індустрії «4.0» із метою успішного функціонування рекреаційно-дозвіллевої сфери. Увага приділяється питанням віртуалізації праці та дозвіллевого простору, акцентується на їх взаємопроникненню на сучасному етапі розвитку суспільства. Виявляються інноваційні тенденції й подієва складова практичної реалізації рекреаційно-дозвіллевих практик.

Ключові слова: рекреаційно-дозвіллеві практики, індустрія «4.0», віртуалізація праці, івент-технології, подієва складова практик дозвілля і рекреації.

Постановка проблеми. Інтенсивність процесів глобалізації, обумовлена експансією інформаційно-комунікативних технологій в усі сфери суспільного життя, породжує нові виклики та загрози, пов'язані з природою людини і екзистенціалами її буття.

Розвиток і впровадження новітніх технологій, стверджував К. Шваб, засновник Всесвітнього економічного форуму в Давосі, характеризуються, перш за все, невизначеністю перебігу трансформаційних процесів спричинених IV промисловою революцією. Визнання складності останніх, взаємозалежності та непередбачуваності зумовлює підвищення відповідальності всіх суб'єктів глобального світового співтовариства – держав, бізнесових структур, громадськості – за результати діяльності в контексті упередження негативних наслідків [9].

Адекватне реагування на зміни в сучасному соціумі актуалізує проблему рекреаційно-дозвіллевих практик, розробку алгоритму їх ефективної реалізації з врахуванням фізіологічних, психологічних, розумових особливостей кожної окремої людини, що обумовлює важливість розгляду питань оптимального функціонування людського організму в період швидкого темпоритму життя характерного для сучасного технологічного цивілізаційного розвитку.

Мета статті – розглянути особливості рекреаційно-дозвіллевих практик в умовах становлення індустрії 4.0, виявити тенденції та наявність подієвої складової цих практик.

Останні дослідження та публікації. Окремі аспекти дослідження радикальних змін, пов'язаних із становленням індустрії 4.0, висвітлено у працях вітчизняних і зарубіжних науковців. К. Шваб розглядає вплив четвертої промислової революції на структуру світової економіки, Дж. Фрід зосереджує увагу на нових формах функціонування праці й дозвілля, Дж. Рифкін аналізує застосування інноваційних інформаційних та телекомунікаційних технологій у сфері суспільної діяльності і дозвілля, П. Арора вивчає зміни в епоху цифрового і когнітивного виробництва між працею і дозвіллям; дослідницька оптика М. Маяцького спрямована на вияв сучасних тенденцій та інновацій в сфері дозвілля як часу вільного від праці.

Т. Сидоріна крізь еволюцію ставлення до праці й дозвілля звертає увагу на проблему праці, розглядає цей феномен в історичному ракурсі. У. Хальцбаур узагальнює досвід управління проектами і розкриває особливості організації event-заходів, С. Резнікова розглядає event як подію і способи її вербальної репрезентації в ЗМІ, Н. Андріанова досліджує феномен «event», М. Поплавський та М. Пашкевич з'ясовують особливості застосування сучасних «event-технологій» в організації дозвілля, О. Копієвська та Л. Зеленська надають івент-технологіям провідного значення в реалізації інноваційних проектів та ін. Проте недостатньо дослідженим у вітчизняному дискурсі залишається питання організації сучасних дозвіллево-рекреаційних практик та їх подієвої складової в умовах переходу до індустрії 4.0.

З розвитком нано-, біо-, інфо-, когнітивних і соціогуманітарних технологій пов'язана перспектива нової технологічної революції й становлення індустрії 4.0. Конвергентні ефекти мегатехнологій багаторазово посилюють їх вплив на людину та суспільство, становлять сутність феномену, який позначається як НБІКС (NBICS)-конвергенція [4]. Термін NBICS-конвергенція запропонований 2003 р. М. Роко і У. Бейнбріджом, авторами доповіді «Converging Technologies for Improving Human Performance: Nanotechnology, Biotechnology, Information technology and Cognitive science». У цій праці вчені розкривають особливості NBICS-конвергенції, її еволюційне й культуротворче значення в загальному розвитку світової цивілізації [11; 79–97].

Нині NBICS-конвергенція та індустрія 4.0 постають основним каталізатором техногенної модифікації технологічного та соціального середовища, в якому сфера дозвілля і рекреації здатна забезпечити не тільки відновлення втрачених життєвих сил людини, а й сприяти її самореалізації й самовдосконаленню, досягти максимального синергетично-рекреаційного ефекту відновлення, гармонізації інтересів і потреб, отримати незабутні враження.

Нові інформаційні та телекомунікаційні технології витісняють людську працю як із промисловості (Дж. Рифкін), так і з сервісу, сільського господарства і високотехнологічних сфер економіки, що призводить не лише до безробіття, а й до зникнення масової зайнятості як такої, і що безперечно є наслідком фундаментальної перебудови соціальних структур [6, 7; 17]

У зв'язку з цим змінюється характер праці. Сучасні практики гнучкої зайнятості, такі як новоркінг, прекарізація, коворкінг та фріланс, породженні віртуалізацією та впровадженням інформаційно-комунікативних технологій стирають межу між працею, дозвіллям та рекреацією, а відтак сприяють зростанню творчого потенціалу людини, збільшенню частки її релаксаційного часу, упереджують постійні перевтоми в результаті праці (overwork).

Деякі компанії свідомо вводять елементи дозвілля й рекреації у виробничий простір: сквери з гамаками, більярдні столи, волейбольні поля, кімнати для відеоігор, фортепіано, столи для пінг-понгу і зали для йоги стають характерною рисою нових умов праці [1; 15].

Дж. Фрід один із провідних дослідників сучасних технологій в концептуальному дискурсі й співавтор книги *Rework 7* аналізуючи нові форми функціонування праці й дозвілля, критикує

недоторканність офісного простору, надаючи в той же час перевагу віртуалізації праці й дозволяти [14].

Сучасний роботодавець не вимагає перебування на робочому місці «від дзвінка до дзвінка», але працівник беззастережно дотримується умови – бути на зв'язку у режимі 24/7. Завдяки такому підходу організації праці створюється унікальний простір суспільної діяльності, в якому з робочими поєднуються і зони для відпочинку та релаксації. Це, в свою чергу, зумовлює зникнення дихотомії поділу на робочий та дозвіллевий простір характерного для індустріального суспільства. Тенденція до розмиття просторово-часового континууму породжена гнучкістю робочого часу, дозволяє реалізувати повною мірою сутнісні сили людини та екзистенціали її буття. Сприяє спілкуванню з друзями через соціальні мережі, а у разі потреби й пошукам нової роботи, відповідної до зміни запитів та інтересів, що сьогодні розглядається не як зрада, а прагнення до всебічної самореалізації в широкому спектрі діяльності [5; 72–87].

Задля залучення співробітників до співпраці й підвищення ефективності останньої та адекватного вирішення нагальних проблем відбувається запровадження елементів гри в культуру праці, що отримує назву – «гейміфікація». Тому не дивно, що лідери виробництва електронних комунікативних технологій, Apple, Google або Facebook вирішили переформатувати свої корпоративні офіси таким чином, щоб нагадували ігровий простір [12].

У цьому аспекті варто розглянути досить новий та водночас популярний вид дозвіллево-рекреаційної практики як квест, реалізація якого відбувається при використанні квест-технологій. Квест – це пригодницька гра, в якій від учасника вимагають вирішення інтелектуальних завдань відповідно сценарію. Гравці проходять повний цикл мотивації: від уваги до отримання вражень й задоволення, знайомляться з автентичним матеріалом, який дозволяє досліджувати, обговорювати і свідомо вибудовувати нові концепції і відносини в контексті проблем реального світу, створюючи проекти, що мають практичну значимість.

В Україні найбільш успішними є квест-компанії: Escape Quest, Проект Genesis, Кадрум, Квест Кімнати «LOCKY».

До інноваційних вітчизняних технологій, що виконують ігрову та рекреаційну функцію є, наприклад, такі, що пов'язані з впровадженням нових аудіовізуальних технологій, які дозволяють створити ефект присутності. Також популярним трендом залишаються світлові інсталяції, що викликають wow-ефект. Це стає можливим тому, що світлові проекції та 3D-мапінг ніби стирають межу між реальним і віртуальним. У найближчому майбутньому також будуть затребувані різноманітні голографічні інсталяції і 3D та 4D-дисплеї.

Вдалим прикладом використання інтерактивної інсталяції від Zabava Digita була презентація нової фарби L'Oreal, де запрошені особисто мали змогу створити портрет ідеальної дівчини на сцені.

Прикладом є сучасні технології нетворкінгу, що створюють не лише інтерактивний, а в той же час і більш відкритий світ. Такі технології сприяють спілкуванню, спрощують використання додатків, які можна стилізувати під час проведення заходу. Як варіант під час проведення зібрання чи заходу можна внести в подію інтерактив, встановивши стіну, виконану в оригінальному стилі, на якій гості залишатимуть свої контакти. Це сприятиме розширенню кола потенційних відвідувачів, клієнтів, партнерів.

Більше того, компанії світового рівня (Microsoft), які раніше негативно ставились до коментування та використання інтернет-мереж (Twitter, Facebook, Instagram) в робочих моментах усвідомили їх вплив на формування громадської думки, й дійшли висновку, що при стратегічно виважені підході подібні онлайн-простори дозволяють підвищувати позитивний імідж компанії.

Таким чином, у сучасному інформаційному суспільстві на перший план виходить віртуальна мобільність, що характеризується зануренням у віртуальний інформаційний простір, де проходить більша частина міжкорпоративних, громадських і особистих комунікацій, а також активним переміщенням як інформації, так і всіляких видів діяльності. «Підключення» до віртуальної реальності за допомогою персональних комп'ютерів, гаджетів, планшетів, мобільних телефонів, які використовуються як на роботі, так і в домашніх умовах спричиняє стирання межі між робочим місцем і домашнім середовищем, сферою праці і дозволям, засвідчивши тим самим залученість у віртуальну реальність.

Безперечно, Інтернет у той же час є середовищем спілкування, що пропонує індивіду нові можливості для реалізації своїх здібностей, задоволення пізнавальних, комунікативних, креативних і рекреаційних потреб. Однак важливо пам'ятати про межу віртуалізації в просторі дозволя й рекреації, відзначаючи негативні наслідки її освоєння: намагання маніпулювати свідомістю людей; втрата моральних орієнтирів в організації повсякденного життя, просторово-часової адекватності; віртуалізація свідомості.

Т. Сидоріна висловлює припущення, що на зміну «цивілізації праці» приходить нова «цивілізація дозвілля» [8]. Необхідно зауважити, що концепція «цивілізації дозвілля» стосовно індустріального суспільства розроблена французьким соціологом Ж. Дюмазедьє, де на підставі емпіричних даних він зробив висновок, що цінність дозвілля перевершує цінність робочого часу й саме це засвідчило становлення «цивілізації дозвілля» в 1960–1970-х рр. XX ст. [13].

У такому аспекті активно обговорюється питання, чим буде займатися новий «useless class», який не має ні можливості, ні необхідності працювати у свій вільний час, коли весь його час стане вільним. І в якій нетрудовій, але цілеспрямованій діяльності (гра, розвага, спорт, творчість, релігія тощо) зможуть знайти сенс життя представники цього класу [10]?

Небезпека, як зазначає Т. Сидоріна, полягає і в тому, що людина, частково звільнена від надлишку роботи, не знаходить, разом із тим, можливості використовувати дозвілля конструктивно й присвячувати свій вільний час заняттям за власним вибором. «Болісна туга за вільним часом», на думку вченої, поступово визначає життєдіяльність сучасної людини. І саме тому в процесі становлення індустрії 4.0. головним мотивуючим фактором діяльності стає не матеріальний зиск, а те, що захоплює й породжує нові враження [8]. В цьому контексті виявляється тенденція до появи бажання накопичення досвіду вражень, основою якого є події та подіївості, що стають сенсом буття, тим, без чого людина не уявляє свого життя. Такий ракурс розгляду події є базовим для нашого дослідження і дозволяє стверджувати, що рекреаційно-дозвілєві практики, кінцева мета яких полягає у відновленні сутнісних сил затрачених під час трудової діяльності, отримується завдяки синергетично-рекреаційному ефекту. Разом із цим події можуть перетворюватися з рекреаційно-дозвілєвих заходів на унікальні та виняткові події в житті людини співмірні буттю в його онтологічному й аксіологічному розумінні.

Мета нашого дослідження потребує звернення до філософії М. Бахтіна, який розкриває значення сутності події та подіївості [2; 80–160, 3; 7–68]. У своїй праці «До філософії вчинку», вчений виокремлює подію буття людини як таку, де в міру специфічних буттєвих характеристик особистості є місцем події в первинному сенсі. Таким чином, відкриваючи в бутті вимір подіївості, людина надає можливість світу, в якому вона існує, також виступити як подія. М. Бахтін розширює предметне поле використання поняття події щодо осмислення різних проблем: естетична подія, «естетичне поле», спілкування як діалогічна подія, соціальна подія, діалогічна подія між текстами, подія розуміння, слово як подія, «подія буття», подія світу в його цілому, світ подія тощо [2; 80–160.]. На практиці естетична подія, на нашу думку, може бути реалізована івент-засобами в сфері дозвілля і рекреації такими як – арт-технології, ігро-, казко-, музико-, кольоро-, аромо-, фіто-, SPA-технології в поєднанні з мистецькою та пізнавальною діяльністю.

Варто зазначити, що саме в жаданні отримати враження людина завдяки своїй мобільності сьогодні здатна опинитися на іншому куточку планети, щоб взяти участь в найбільш цікавих подіях світу. Для світових івент-подій характерні атмосфера свята, незабутні враження і індивідуальні умови відпочинку та релаксації. Емоційна складова багаторазово посилюється ефектом єдиного емоційного підйому, що охоплює великі групи учасників заходу.

До найвідоміших івент-подій у сучасному культурному світі, де вдало функціонує дозвілєва й рекреаційна діяльність належать такі як фестиваль кіномистецтва в Каннах, Євробачення, Единбурзький міжнародний фестиваль. Серед цінителів класичної музики популярністю користуються міжнародні фестивалі в Сантандері (Іспанія) і Люцерні (Швейцарія).

Надзвичайно масштабними та популярними світовими івент-подіями є карнавали, на яких через певну розкутість у розвагах людина має можливість відновлення емоційного здоров'я та отримання естетичних, а нерідко і екзотичних вражень. Найвідомішим фестивальним івентом світу є Бразильський карнавал.

До визначних спортивних івент-заходів світового рівня, що мають рекреаційний потенціал та уможливають проведення рекреаційного дозвілля належать Чемпіонати Світу та Європи з футболу, Літні і Зимові Олімпійські ігри, автогонки «Формули 1» тощо. Такі івент-події надихають на підтримання здорового способу життя, пробуджують інтерес до використання практик релаксаційного та відновлювального характеру.

В Україні останнім часом надзвичайно популярними є івент-події рекреаційного спрямування, зокрема такі, як різноманітні свята на тематику «Здоров'я», марафони, фестивалі квітів та живої музики, заходи функціонування практик Далекого Сходу: йога, пілатес тощо.

Ще одним важливим аспектом філософії М. Бахтіна для нашого дослідження є ставлення автора до визначення події, яке проходить крізь призму всього трактату «До філософії вчинку», де автор розуміє подію як осяяння [2; 80–160, 3; 7–68]. В цьому сенсі прослідковується ставлення

мислителя до сутності та чуттєвого бачення події, яка на його думку, є винятковою, неперевершеною. Подія не лише унікальна за своїм характером, а й є шляхом до власного просвітництва, збагачення, самовдосконалення, що досягається в тому числі рекреаційно-дозвілєвими практиками.

Висновки. Впровадження інформаційно-комунікативних технологій у сферу дозвілля й рекреації в контексті становлення індустрії 4.0 має низку особливостей. При конструктивному й виваженішому підході трансформаційні процеси у рекреаційно-дозвілєвій практиці сприяють насамперед відновленню сутнісних сил людини, вихованню естетичного смаку, розвитку творчих здібностей, сприйняттю навколишньої природи в різних її проявах, формуванню вміння дотримуватися певного балансу між чуттєво-емоційним сприйманням і когнітивним, абстрактним мисленням.

Однак, відсутність послідовної ефективної і єдиної концепції на глобальному рівні, яка могла б визначити можливості та потенційні ризики індустрії 4.0 ставить під загрозу екзистенціальне а й антропологічне буття людини, змінюючи не тільки те, «що» і «як» ми робимо, але й те, «ким» ми є.

Список використаної літератури

1. Арора П. Фабрика досуга: производство в цифровой век / пер. с англ. М. Бендет. *ЛОГОС*. М., 2015. Т. 25. № 3 [105]. С. 88–120.
2. Бахтин М. М. К философии поступка *Философия и социология науки и техники. Ежегодник, 1984–1985*. М., 1986. С. 80–160.
3. Бахтин М. М. К философии поступка: собр. соч. : в 7 т. Т. 1. М. : Русские словари, 2003. С. 7–68.
4. Глобальное будущее 2045. Конвергентные технологии (НБИКС) и трансгуманистическая эволюция. М. : «Изд-во МБА», 2013. 272 с.
5. Маяцкий М. Освобождение от труда, безусловное пособие и глупая воля. *ЛОГОС*. М., 2015. Т. 25. № 3 [105]. С. 72–88.
6. Рифкин Дж. Конец работе. *Отечественные записки*. 2003. № 3 [<http://www.strana-oz.ru/2003/3/koniec-rabote>] (дата обращения: 26.10.2017).
7. Рифкин Дж. Третья промышленная революция: Как горизонтальные взаимодействия меняют энергетику, экономику и мир в целом. М. : Альпина нон-фикшн, 2014. 403 с.
8. Сидорина Т. Ю. Цивилизация труда. Заметки социального теоретика. М. : Алетея, 2014. 400 с.
9. Шваб К. Четвертая промышленная революция : пер. с англ. М. : Изд-во «Э», 2018. 208 с.
10. Шпилов А. В. Будущее постсовременного общества: вперед в прошлое? *Журнал социологии и социальной антропологии*. М., 2018. 21 (1). С. 17–26.
11. *Converging Technologies for Improving Human Performance: Nanotechnology, Biotechnology, Information Technology and Cognitive Science* / Ed. by Roco M., Bainbridge W. Arlington, 2003. P. 79–97.
12. Goldstein H. A., Luger M. I. *Science/Technology Parks and Regional Development Theory*. *Economic Development Quarterly*. 1990. № 4 (1).
13. Dumazedier J. *Toward a Society Leisure*. N. B. : Free Press, 1967.
14. Fried J., Hansson D. H. *Rework*. N.Y.: Crown Business, 2010.
15. Kjerulf A. *Happy hour is 9 to 5: Learn How to Love Your Job, Create a Great Business and Kick Butt at Work*. Jyllands-Posten. 2007. № 35.

References

1. Arora P. *Factory of leisure: production in the digital age*: Per. from English M. Bendet. *LOGOS*. M., 2015. Vol. 25, No. 3 [105]. P. 88–120.
2. Bakhtin M. M. *To the philosophy of action*. *Philosophy and sociology of science and technology. Yearbook, 1984-1985*. M., 1986, P. 80–160.
3. Bakhtin M. M. *To the philosophy of action: sobr. cit. : in 7 tons*. T. M. : Russian dictionaries, 2003. P. 7–68.
4. *Global Future 2045. Convergent Technologies (NBICS) and Transhumanist Evolution*. M. : «Publishing House of the IBA», 2013. 272 p.
5. Mayatsky M. *Labor exemption, unconditional allowance and stupid will* / Mikhail Mayatsky. *LOGOS*. M., 2015. Vol. 25, N. 3 [105]. P. 72–88.
6. Rifkin J. *End of the work. Domestic notes*. 2003. No. 3 [<http://www.strana-oz.ru/2003/3/koniec-rabote>] (appeal date: 10.26.2017).
7. Rifkin J. *The Third Industrial Revolution: How horizontal interactions change energy, the economy and the world as a whole*. M. : Alpina non-fiction, 2014. 403 p.
8. Sidorina T. Yu. *Labor Civilization. Notes social theorist*. M. : Alethea, 2014. 400 p.
9. Schwab K. *The Fourth Industrial Revolution: Trans. from English* M. : Publishing house «E», 2018. 208 p.
10. Shipilov A. V. *The Future of the Post-Modern Society: Forward to the Past?* *Journal of Sociology and Social Anthropology*. M., 2018. 21 (1). P.17–26.
11. *Converging Technologies for Improving Human Performance: Nanotechnology, Biotechnology, Information Technology and Cognitive Science* / Ed. by Roco M., Bainbridge W. Arlington, 2003. P. 79–97.

12. Goldstein H. A., Luger M. I. Science/Technology Parks and Regional Development Theory. Economic Development Quarterly. 1990. № 4 (1).
13. Dumazedier J. Toward a Society Leisure. N. B. : Free Press, 1967.
14. Fried J., Hansson D. H. Rework. N.Y. : Crown Business, 2010.
15. Kjerulf A. Happy hour is 9 to 5: Learn How to Love Your Job, Create a Great Business and Kick Butt at Work. Jyllands-Posten. 2007. № 35.

РЕКРЕАЦИОННО-ДОСУГОВЫЕ ПРАКТИКИ В КОНТЕКСТЕ СТАНОВЛЕНИЯ ИНДУСТРИИ «4.0»

Шибер Оксана Александровна – методист научного отдела,
Киевский национальный университет культуры и искусств, г. Киев

Рассматриваются глобализационные процессы, стимулирующие кардинальные изменения во всех сферах общественной жизни, в т. ч. пространстве досуга и рекреации. Розкрывается сущность рекреационно-досуговых практик в дискурсе становления индустрии «4.0», анализируется способность достижения рекреационного эффекта при помощи современных ивентов, обосновывается необходимость активного взаимодействия рекреационно-досуговых практик с технологиями индустрии «4.0» с целью успешного функционирования рекреационно-досуговой сферы. Внимание уделяется вопросам виртуализации труда и досугового пространства, акцентируется на их взаимопроникновении на современном этапе развития общества. Выявляются инновационные тенденции, событийная составляющая практической реализации рекреационно-досуговых практик.

Ключевые слова: рекреационно-досуговые практики, индустрия «4.0», виртуализация труда, ивент-технологии, событийная составляющая практик досуга и рекреации.

RECREATION AND LEASURE PRACTICES IN THE CONTEXT OF DEVELOPMENT OF INDUSTRY «4.0»

Shyber Oksana – Methodist of the scientific department
Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv

The article deals with the globalization processes, which cause radical changes in all spheres of social life, in particular, space leisure and recreation. The essence of recreational and leisure practices in the discourse of the industry «4.0» is revealed, the ability to achieve the recreational effect by means of modern events is analyzed, the necessity of active interaction of recreational and leisure practices with industry technologies «4.0» is substantiated with the purpose of successful functioning of recreational and leisure sphere. Considerable attention is paid to the issues of virtualization of work and leisure space, emphasizing their interpenetration on the modern stage of development of society. It has been revealed the innovative trends and event constituents of practical realization of recreational and leisure practices.

Key words: recreation and leisure practice, industry «4.0», virtualization of labour, event technology, event component of leisure and recreation practice.

UDC 008:379.8

RECREATION AND LEASURE PRACTICES IN THE CONTEXT OF DEVELOPMENT OF INDUSTRY «4.0»

Shyber Oksana – Methodist of the scientific department
Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv

The article deals with the globalization processes, which cause radical changes in all spheres of social life, in particular, space leisure and recreation. The essence of recreational and leisure practices in the discourse of the industry «4.0» is revealed, the ability to achieve a recreational effect by means of modern events is analyzed, the necessity of active interaction of recreational and leisure practices with industry technologies «4.0» is substantiated with the purpose of successful functioning of recreational and leisure sphere. Considerable attention is paid to the issues of virtualization of work and leisure space, emphasizing their interpenetration on the modern stage of development of society. It has been revealed the innovative trends and event constituents of practical realization of recreational and leisure practices.

The aim of the article is to consider the features of recreational and leisure practices in the context of establishment of the industry 4.0, to detect trends and the presence of event component of these practices.

The methodology of the research is determined by the necessity of applying for the analysis of recreational and leisure practices in the discourse of the formation of the industry «4.0», cultural and philosophical approaches that open more effective possibilities for understanding the problem

Results. Implementation of information and communication technologies in the field of leisure and recreation in the context of the formation of 4.0 industry has a number of features. In a constructive and balanced approach to transformation processes recreational and leisure practice contribute primarily to the restoration of the essential forces of man, aesthetic education, development of creative abilities, the perception of the surrounding nature in its various manifestations, the formation of the ability to adhere to a certain balance between sensory-emotional perception and cognitive, abstract thinking. However, the lack of consistent effective and unified concept at the global level that could identify opportunities and potential risks of the industry 4.0 endangers the existential and anthropological existence of man, changing not only «what» and «how» we do, but also «who» we are.

Novelty scientific lies in the fact that for the first time the concept of recreational and leisure practices is conceptually explored in the conditions of the industry 4.0 formation.

The practical significance of the work is to develop theoretical and methodological principles of the algorithm for the implementation of recreational and leisure practices in domestic areas, taking into account international experience.

Key words: recreation and leisure practice, industry «4.0», virtualization of labor, event technology, event component of leisure and recreation practice.

Надійшла до редакції 14.11.2018 р.

УДК 069(477.81)

РЕГІОНАЛЬНІ КУЛЬТУРНІ ПРАКТИКИ В ДІЯЛЬНОСТІ МУЗЕЇВ РІВНЕНЩИНИ

Виткалов Сергій Володимирович – кандидат мистецтвознавства, доцент,

Рівненський державний гуманітарний університет, м. Рівне

orcid.org/0000-0002-6379-0631; doi.org/10.35619/ucpmk.vi27.64

Sergiy_vsv@ukr.net

Бояр Наталія Миколаївна – здобувач вищої освіти другого

(магістерського) рівня, Рівненський державний

гуманітарний університет, м. Рівне

natalja.bojar@gmail.com

Висвітлюються сучасні підходи до організації музейної справи у Західно-Поліському регіоні (на прикладі Рівненської області). Аналізується широко аспектна практика організації культурної діяльності музейних установ області. На основі розгляду культурних практик, що використовуються в діяльності сучасних музеїв Рівненщини, робиться висновок про різновекторний шлях розвитку регіональних музейних інституцій.

Ключові слова: музей, регіон, культурні практики, музейні проекти, суспільство.

Постановка проблеми. Періодом суттєвих перетворень у музейній сфері стала друга половина ХХ ст. У царині музейної справи почали з'являтися нові прийоми представлення матеріалу, розроблялися соціокультурні та освітні програми, спрямовані на залучення різних категорій відвідувачів до установ культури, що стало сприяти більш поглибленій інтеграції музею в сучасний соціум. Окрім того, посилюється процес перенесення музейних експозицій у віртуальний інформаційний простір. У перехідний період України до ринкової економіки почався новий пошук адаптації музеїв до запитів і вимог нового суспільства.

У соціокультурному просторі регіону музеї відіграють особливу роль; вони все більше стають не лише науково-освітніми, але й суспільно-культурними центрами, беруть активну участь у житті суспільства. Не є винятком і музейна справа Рівненщини, що характеризується активним включенням регіональних культурних практик до діяльності місцевих музеїв.

Мета статті – виявити особливості розвитку регіональних музейних інституцій (на прикладі культурних практик, що використовуються в діяльності музеїв Рівненщини).

Останні дослідження та публікації. Спеціальної літератури з даної проблеми небагато. Питання здійснення культурних практик у музейних закладах Рівненщини представлені у наукових розвідках Каук Т. [3], Любецької Н. [6], Чапайло О. [8], Юрчук О. [9], Яцечко-Блаженко Т. [10]. Важливі аспекти функціонування музейної мережі в системі культурної діяльності Рівненщини висвітлює у низці своїх розвідок та монографії Виткалов С. [1].

Виклад матеріалу дослідження. Сьогодні музей став невід'ємним елементом культурного простору, де базою для формування духовних цінностей слугують результати предметної діяльності людей. Окрім того, це місце, де кожна людина має можливість отримати особливий спосіб ідентифікації та соціалізації для здійснення уявлення про свою приналежність до певної системи цінностей, культури, соціальної групи.

Останні десятиліття ХХ ст. характеризувалися різким падінням відвідуваності музеїв, але від початку 2000-х років загальна кількість відвідувачів стала постійно зростати. Також слід зазначити, що в останні роки підвищився й освітній рівень відвідувачів; у людей з'явилося більше вільного часу, можливість подорожувати за кордон, а сучасні технології забезпечили нові джерела інформації. Окрім того, важливим питанням пошуку нових форм діяльності у музейній сфері стало те, що бюджетне фінансування музеїв, у більшості випадків, зводиться до оплати комунальних послуг і виплати заробітної плати музейним працівникам.