

Министерство образования Республики Беларусь

Учреждение образования
Полоцкий государственный университет

**НОВЫЕ КОММУНИКАТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ
И СОВРЕМЕННОЕ БЕЛОРУССКОЕ ОБЩЕСТВО**

Электронный сборник статей
Международной научной конференции

(Новополоцк, 11-12 ноября 2016 г.)

Под общей редакцией
И.А. Бортника

Новополоцк
2017

Все права на размножение и распространение в любой форме остаются за УО «Полоцкий государственный университет».

Нелегальное копирование и использование данного продукта запрещены.

Новые коммуникативные технологии и современное белорусское общество : электрон. сб. ст. Междунар. науч. конф, Новополоцк, 11–12 нояб. 2016 г. / Полоц. гос. ун-т ; под общ. ред. И.А. Бортника. – Новополоцк : Полоцкий государственный университет, 2017. – 1 CD-ROM.

211440, ул. Блохина, 29,
г. Новополоцк
Тел.: 59-37-39, 39-40-46
<http://www.psu.by>

Компьютерная верстка: Лазарёнок Егор Юрьевич
Программное обеспечение: Мядиль Анна Николаевна
Компьютерный дизайн: Мухоморова Мария Сергеевна

№ госрегистрации 3021713593

© Бортник И.А., 2017
© Полоцкий государственный университет, 2017

Основные тенденции трансформации досуга в условиях информационного общества: социологический анализ

Фаблинова О.Н., младший научный сотрудник,
Институт социологии НАН Беларуси, г. Минск

За последние десятилетия досуг претерпел существенную трансформацию, обусловленную переменами в мире: изменением характера труда, развитием социальной инфраструктуры, появлением новых видов досуговой деятельности, возникновением и распространением новых информационных технологий, изменением ценностных ориентаций индивидов. В результате этого изменилась структура и содержание досуга.

Особое место сегодня принадлежит интернету. Он пронизывает все сферы жизнедеятельности как отдельно взятой личности, так и общества: экономическую, политическую, культурную и т.д. С момента начала работы ученых над созданием Сети (конец 1950-х гг.) прошло чуть более полувека, однако жизнь общества и людей изменилась до неузнаваемости. И сфера досуга не стала исключением. Можно говорить о появлении новой формы досуговой деятельности – интернет-досуга.

Изучение социальных феноменов, связанных / порожденных интернетом, необходимо предполагает обращение к теории информационного общества, история возникновения и развития которого насчитывает более 50 лет. Первые попытки описания и объяснения различных аспектов нового общества, в основу которого были положены информация и знания, были предприняты в начале 1960-х гг. в США и Японии (Ю. Хаяши, Ф. Махлуп, Т. Умесао). Дальнейшее развитие данной теории связано с такими именами, как Г. М. Маклюэн, Е. Масуда, Э. Тоффлер, Дж. Гэлбрейт, М. Кастельс, М. Порат, Т. Стоуньер, Р. Катц, З.Бжезинский, У. Дж. Мартин, Д. Лайон, А. М. Ракитов и т. д.

Теория информационного общества является разновидностью теории постиндустриального общества. В качестве основополагающего фактора социального прогресса сторонники теории называют производство, распространение, использование и хранение информации. В информационном обществе утверждается появление четвертого сектора экономики (помимо промышленного, сельскохозяйственного и сервисного секторов), который оказывает доминирующее воздействие на все сферы жизнедеятельности людей. Производство становится более технологичным и интеллектуальным; информация рассматривается как услуга, товар; увеличивается численность работников, занятых информационными технологиями и т.д.

Происходящим в обществе информационного типа техническим, производственным, экономическим изменениям сопутствуют изменения социального характера. Меняется структура ценностей человека, а сам человек начинает рассматриваться наукой как субъект информационного процесса, как создатель и носитель информации, знания. Особое значение начинает уделяться времени: информационное общество имеет целью «реализацию ценности времени (которая обозначает и актуализирует будущее время) для каждого человека» (в отличие от индустриального общества, цель которого – достижение благосостояния) [1, с. 175]. Кроме того, в условиях интенсификации социальных изменений время начинает сжиматься [1, с. 292].

Таким образом, теория информационного общества позволяет лучше понять те социальные изменения, которые привели к появлению и популяризации интернет-досуга, а также специфику взаимоотношений труда и досуга (интернет-досуга) в условиях информационного сектора экономики, изменения структуры рабочей силы и т.д.

Стоит отметить, что теория информационного общества фиксирует общественные изменения, но не морфологию нового типа общества. Эту задачу, по мнению М. Кастельса, выполняет теория сетевого общества [2, с. 494]. Безусловно, сетевая структура существовала и в обществах более раннего типа, однако информационные основы способствовали тотальному проникновению сети в социальную структуру.

Теория сетевого общества выступает конкретизацией теории информационного общества. В любой сети можно выделить структурные элементы (узлы), связанные между собой различного рода связями, которые образуют отношения. Минимальное число узлов равняется трем, а наименьшее число связей – двум [2, с. 495].

Разные авторы относили к узлам сети разные социальные объекты. Как крайние позиции можно назвать две:

1. Узлами сетевого общества называются структуры. Такого подхода придерживается М. Кастельс. В качестве примеров узлов ученый называл финансовые учреждения, политические структуры государств, рынки ценных бумаг, средства массовой информации и т.д. Человек предстает в виде «точки», элемента данных структур [2, с. 495].

2. Основными структурными элементами (узлами) общества нового типа признаются люди. Сторонником такого подхода выступает Ян ван Дейк (с оговоркой, что в восточных обществах таким узлом все же может быть группа – семья, трудовой коллектив и т.д.) [4, с. 20].

Представляется обоснованным для понимания интернет-досуга учитывать оба подхода. Так, макросоциологический подход М. Кастельса, его социологический реализм позволяет взглянуть на сферу досуга с позиции его сетевых качеств, как на глобальный рынок досуговых товаров

и услуг. Целые корпорации заняты разработкой, внедрением, продвижением, популяризацией предлагаемых товаров и услуг в сфере развлечений. Однако нельзя отрицать факт наличия активной позиции людей, заключающейся в способности выбирать тот или иной досуговый продукт, услугу. Более того, в условиях серьезной конкуренции между поставщиками досуговых товаров и услуг, все большее значение начинает играть индивидуальный подход к клиенту, стремление учесть его желания и предпочтения. Интернет-досуг еще более, чем традиционный досуг, индивидуализирован.

Теория сетевого общества М. Кастельса представляет интерес и с позиции изучения изменений пространственно-временного континуума, зафиксированного ученым в связи с развитием информационно-коммуникативных технологий. М. Кастельс отмечает, что сети выступают в качестве институтов, способствующих развитию новой социальной организации, задача которой – завоевание пространства и уничтожение времени [2, с. 495]. В сетевом обществе время ускоряется, а пространство сжимается.

Данное обстоятельство помогает лучше понять специфику интернет-досуга, его отличие от традиционных форм. Так, для осуществления интернет-досуга не важна пространственная локализация интернет-пользователя. Единственное, что значимо – это наличие подключения к Сети, информационным потокам.

Кроме того, невозможно изучать интернет-досуг без рассмотрения досуга как такового (т.е. в его первоначальной, традиционной, оффлайновой форме). В связи с многозначностью интерпретаций термина «досуг» можно выделить пять моделей его понимания (интерпретационных моделей досуга): 1) досуг как вид деятельности (Ж. Дюмазедье, М. Каплан, В. Д. Патрушев); 2) досуг как сфера жизнедеятельности человека (А. С. Батнасунов, О. А. Калимуллина, А. В. Андреева и т.д.); 3) досуг как временная категория (С. Р. Паркер, Э. Гидденс, А. И. Кравченко, Э. М. Коржева, Э. В.); 4) досуг как условие существования, как состояние бытия. (Г. Кашмен и А. Лэйдлер, утверждавшие, что досуг есть условие существования, душевное С. Де Гразия Дж. Пайпер); 5) досуг как социальный институт. (Дж. Фрэй, Д. Дикенс, Э. Гросс).

Автор данной статьи использует деятельностный подход к изучению интернет-досуга, который связанный с поведением, знанием, целеполаганием и ценностями пользователя. Выбор данной интерпретационной модели обусловлен рядом факторов. Во-первых, изучение досуга как одного из видов деятельности позволяет учесть специфику интернет-досуга посредством дистанцирования от системы координат «пространство-время». Во-вторых, деятельностный подход

позволяет в методологическом плане операционализировать понятие «интернет-досуг» и осуществить его эмпирический замер. В-третьих, деятельностный подход позволяет акцентировать внимание на человекомерном характере интернет-досуга как в целях, выборах, формах реализации досуга, так и в результатах – уровне интернет-культуры, механизмах регуляции интернет-поведения и др.

Исходя из выше изложенного, под интернет-досугом понимается самоценная и свободно избираемая деятельность пользователя в виртуальном пространстве, мотивированная его интересами и потребностями, опосредованная целым рядом факторов (социальных, культурных, экономических и т.д.), выполняющая социализирующую, развлекательную, коммуникативную, творческую и другие функции, не имеющая целью получение материальной выгоды и реализующейся вне зависимости от временных границ и пространственной локализации пользователя..

Несмотря на довольно длительное изучение интернета в отечественной социологии, использование термина «интернет-досуг», его интерпретация и операционализация достаточно ограничены. В качестве исключения можно назвать работу М. М. Самелюка, понимающего под интернет-досугом современную форму досуга, содержанием которой являются информация, знакомства, развлечения, игры и коммуникация [5 с. 10]. В научных публикациях отечественных исследователей также можно встретить термин «виртуальный досуг», под которым, как правило, понимается форма досуга, реализующаяся с помощью Сети. Таким образом, интернет-досуг и виртуальный досуг трактуются как синонимичные понятия. Так, согласно О. А. Кравцовой, формами виртуального досуга выступают сетевые игры, просмотр онлайн-фильмов, передачи и клипов, интернет-общение и т.д. [6, с. 86]. По мнению З. Ю. Гридневой, двумя основными формами виртуального досуга являются игры и социальные сети [7].

В англоязычной литературе появление новой формы досуга обозначено такими терминами, как интернет-досуг, онлайн-досуг, виртуальный досуг, электронный досуг, цифровой досуг, кибер-досуг [8, с. 251; 9]. Ряд авторов разводят эти понятия, некоторые – рассматривают их как взаимозаменяемые. Так, А. Бланко полагает, что цифровой досуг шире интернет-досуга, который, наряду с другими оцифрованными формами досуга (например, чтением электронной книги), в него включен [10, с. 173]. В свою очередь, Г. Нимрод и Х. Адони рассматривают понятия онлайн-досуг, виртуальный досуг, кибер-досуг и электронный досуг как синонимичные, противоположные традиционному (оффлайновому) досугу. С. М. Фурнел рассматривает электронный досуг как досуг, основанный на интернет-технологиях [11, с. 1].

Как отмечалось ранее, активное использование индивидами современных технологий и Всемирной паутины способствовало не только появлению и распространению интернет-досуга, но и усилению взаимопроникновения досуговой и трудовой деятельности.

Размывание границ между трудом и досугом, связанное с переходом развитых стран к постиндустриальному обществу, констатируют многие западные и отечественные социологи: М. Кастельс, Э. Тоффлер, Е. Фишер, В. Л. Иноземцев, Н. Л. Полякова и др. Так, М. Кастельс, ссылаясь на работу П. Гурстейн, отмечает, что в жизни современных индивидов, активно использующих интернет, отсутствует «четкое разграничение между работой и досугом», и что «слияние разных областей опыта в одном и том же средстве несколько затуманивает институциональное разграничение этих областей и смешивает коды поведения» [12]. По мнению Э. Тоффлера, принцип синхронизации (когда досугу были отведены строго определенные часы), характерный для общества второй волны, разрушен [13, с. 103-104]. Об этом свидетельствуют рост ночной занятости населения, гибкий график работы, частичная занятость, увеличение значимости персонифицированных ритмов (в качестве примера ученый приводит безразличие индивидов к телевизионному расписанию через возможность записи телепрограмм и их просмотра в удобное время) и т.п. [13, с. 404-410]. С. Вакнин считает размывание границ между трудом и досугом одной из наиболее важных и глубоких перемен в истории человечества, причинами которой выступают рост мобильности рабочей силы, изменчивость природы понятий работы и рабочего места, а также совершенствование технологий производства, сделавшие людей «излишними» на производстве. Общими характеристиками труда и досуга автор называет меньшую их структурированность и жесткость, а также то, что оба могут осуществляться дома и часто приносят удовольствие [14]. Е. Фишер также говорит о данном феномене, подчеркивая, что сегодня становятся неразличимыми не только границы между работой и досугом, но также между рабочим пространством и пространством дома, что обусловлено развитием современных цифровых, сетевых технологий [15, с. 84].

Все большее количество отечественных ученых обращается к теме взаимосвязи труда и досуга, сложности их обособления в современном обществе. Так, В. Л. Иноземцев утверждает, что в современном обществе происходит системная трансформация, заключающаяся в том, что «грань между свободным и рабочим временем, между рабочим местом и рекреационным пространством в известной степени стирается», «происходит размывание границ между производительным и непроизводительным трудом, между производственной деятельностью и досугом, и в конечном счете – между производством и потреблением» [16,

с. 104-109]. О. А. Данилова, П. И. Рысакова также фиксируют относительность границ между рабочим и свободным временем. [17; 18]. М. Маяцкий отмечает, что «... рабочий день увеличивается, а досуг проникает во все его поры. Во время рабочего дня закачивается и слушается музыка и даже смотрятся фильмы и, главным образом, происходит постоянная коммуникация через растущее число каналов: интерконнеktivность стала новым «otium для народа» [19].

Стоит отметить, что использование интернета на работе в досуговых целях давно является предметом изучения целого ряда зарубежных ученых: М. Анандараян, К. Симмерс [20], С. Ким [21], К. Кениг [22] и др. Наиболее крупномасштабное из них проведено в 2009 г. учеными Мельбурнского университета под руководством Б. Кокера, показавшее, что 70% сотрудников используют интернет на работе в досуговых целях. Более того, была установлена взаимосвязь между интернет-досугом на рабочем месте и эффективностью труда работника: использование интернета в личных целях на работе продолжительностью менее 20% от общего времени пребывания работника в офисе повышает эффективность его труда на 9% (с оговоркой, что работник не является интернет-зависимым) [23].

Использование интернета в досуговых целях на рабочем месте привело к появлению в англоязычной научной литературе термина «workplace Internet leisure browsing» («WILB»), т.е. «просмотр интернета в досуговых целях на рабочем месте». Б. Кокер дает следующее определение данному понятию: «WILB является актом использования интернета компании для личных целей в течение рабочих часов, которые могут включать просмотр фильмов на YouTube, участие в социальных сетях, таких как Facebook, или какие-либо другие действия, которые могут быть истолкованы как личное пользование интернетом, не связанное с достижением организационно поставленных задач» [24, с. 114].

Активное использование интернета характерно также для студентов во время учебных занятий. Учебная деятельность в жизни студента – «труд, который отличается напряженностью, интенсивностью, сопровождается волнениями (особенно во время сессии), погружением в огромный объем информации» [25]. Таким образом, границы между учебной деятельностью и досуговой также стираются. Студенты используют интернет на занятиях в развлекательных целях, и учатся в свободное время. Согласно данным Е. Морозова, Ю. Хомутовой и В. Ф. Кузнецовой за 2012 г. 30% студентов выходили в социальные сети на занятиях в университете [26]. Результаты исследования, проведенного социологами российского портала «Career.ru», показывают: причинами обращений к интернету во время занятий являются просмотр социальных сетей (56%), чтение новостной информации (42%), а также ведение

переписки (36%). Реже на занятиях играют в игры (17%) и просматривают фильмы (5%) [27].

При этом важно отметить, что интернет-досуг имеет собственные тенденции развития. К ним можно отнести: а) коммерциализацию, создание широкой сети платных интернет-продуктов и услуг [28, с. 116]; б) потребительство (на примере интернет-игр это выглядит как важность обладания виртуальным товаром, игровой вещью престижной градации: оружие и броня престижного уровня, замки и т.д.) [28, с. 117-118]; в) стирание границ между реальным и виртуальным, появление дополненной реальности, которая, в отличие от виртуальной, конструирующей искусственный мир, «лишь вносит отдельные искусственные элементы в восприятие мира реального» [1, с. 277; 30]; г) увеличение доли детей, женщин и лиц пожилого возраста, а также доли семей, совместно играющих в интернет-игры; рост мобильного гемблинга [31; 32].

Таким образом, сфера досуга не стоит на месте. Появляются новые формы досуговой деятельности, размываются временные и территориальные границы ее осуществления, возникают новые риски и угрозы. В связи с этим необходимо уделять большее внимание формированию культуры досуга индивида, его способности делать свой выбор из бесконечного ряда предоставляемых досуговых возможностей с учетом потенциальных позитивных и негативных последствий данного выбора.

ЛИТЕРАТУРА

1. Лазаревич, А.А. Становление информационного общества: коммуникационно-эпистемологические и культурно-цивилизационные основания / А.А. Лазаревич; науч. ред. И.Я. Левяш. – Минск: Беларуская навука, 2015. – 537 с.
2. Кастельс, М. Становление общества сетевых структур [Текст] / М. Кастельс // Новая постиндустриальная волна на Западе. Антология (под ред. В.Л. Иноземцева). – М.: Academia, 1999. – С. 494-505.
3. Лысак, И.В. Современное общество как общество сетевых структур / И.В. Лысак, Л.Ф. Косенчук // Информационное общество. – 2015. – № 2–3. – С. 45–51.
4. Van Dijk, Jan A.G.M. The Network Society. Social Aspects of New Media. Second edition / Jan A.G.M. van Dijk. – London, Thousand Oaks, New Delhi: SAGE, 2006. – 292 p.
5. Самелюк, М.М. Интернет в контексте трансформации социального времени [Текст]: дис. ... канд. социолог. наук: 22.00.01: защищена 03.07.2006 / М.М. Самелюк. – Москва, 2006. – 164 л.

6. Кравцова, О.А. Досуг в контексте социокультурных трансформаций [Текст] / О.А. Кравцова // Вестник Санкт-Петербургского государственного университета культуры и искусств. – 2013.– №3. – С. 84-88.
7. Гриднева, З.Ю. Современные виртуальные формы досуга молодежи [Электронный ресурс] / З.Ю. Гриднева // Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина. – Режим доступа: http://www.tsutmb.ru/nayk/int_konf/vyishel_ocherednoj_nomer_%C2%ABderzhavinskogo_vestnika%C2%BB/i_vserossijskaya_nauchnaya_studencheskay/sovremennyye_virtualnyie_formyi_dosuga_molodezhi.
8. Harris, D. Key Concepts in Leisure Studies [Text] / D. Harries. – London\$ Thouthand Oaks, CA : SAGE Publication. – 275 p.
9. Online leisure is crowding out real world leisure & face time [Electronic resource] // White Hutchinson. – Mode of access: <https://www.whitehutchinson.com/leisure/articles/online-leisure.shtml>.
10. Çoban, B. Social Media and Social Movements: The Transformation of Communication Patterns [Text] / B Çoban [et al.]; ed.: B Çoban. – Londo : Lexington Books, 2015. – 272 p.
11. Securing Information and Communications Systems: Principles, Technologies, and Applications [Text] / Furnel, S.M. [et al.] - 1st ed. – Norwood : Artech House, 2008 - XIII, 362 p.
12. Кастельс, М. Информационная эпоха: Экономика, общество и культура [Электронный ресурс] / М. Кастельс // Библиотека Гумер. – Режим доступа: http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Polit/kastel/05.php.
13. Тоффлер, Э. Третья волна [Текст] / Э. Тоффлер. – Москва: ООО «Фирма «Издательство АСТ», 1999 – 784 с.
14. Vaknin, S. Workaholism, Leisure and Pleasure [Electronic resource] / S. Vaknin // samvak.tripod.com. – Mode of access: <http://samvak.tripod.com/nm036.html>.
15. Fisher, E. Media and New Capitalism in the Digital Age: The Spirit of Networks [Text] / E. Fisher. – New York: Palgrave Macmillan, 2010. – 272 pp.
16. Иноземцев В.Л. Современное постиндустриальное общество: природа, противоречия, перспективы [Текст]: Учеб. пособие для студентов экон. направлений и специальностей / В.Л.Иноземцев. – Москва: Изд.-книготорговый дом «Логос», 2000. – 302 с.
17. Данилова, О. А. Проблема взаимосвязи труда и досуга в современной западной социальной философии: дис. канд. филос. наук: 09.00.11 [Электронный ресурс] / О.А. Данилова // disserCat — электронная библиотека диссертаций – Режим доступа: <http://www.dissercat.com/content/problema-vzaimosvyazi-truda-i-dosuga-v-sovremennoi-zapadnoi-sotsialnoi-filosofii#ixzz3uclexBxE>.
18. Рысакова, П.И. Проблема социологического определения понятия «досуг» [Электронный ресурс] / П.И. Рысакова // Высшая школа

журналистики и массовых коммуникаций. – Режим доступа: http://medialing.spbu.ru/upload/files/file_1394111200_723.pdf.

19. Маяцкий, М. К понятию отчужденного досуга: открытие конференции и введение в проблематику [Электронный ресурс] / М. Маяцкий // Центр франко-российских исследований в Москве. – Режим доступа: http://www.centre-fr.net/media/filer_public/fa/dc/fadcdaf9-c9dc-4e6f-9dd1-217f85133338/entre_travail_et_loisir_vers_une_nouvelle_economie_du_salut.pdf.

20. Anandarajan, M. Developing Human Capital through Personal Web Use in the Workplace: Mapping Employee Perceptions [Text] / M. Anandarajan, C. Simmers // Communications of the Association for Information Systems. – 2005. – Volume 15. – Pp. 776-791.

21. Kim, S. J. Conceptualizing personal web usage in work contexts: A preliminary framework [Text] / S. J. Kim // Computers in Human Behavior. – 2011. – Vol. 27, Issue 6. – Pp. 2271-2283.

22. König, C. J. Personal Internet use & work-nonwork balance [Electronic resource] / C. J. König, Caner de la Guardia, M. E. // Universität des Saarlandes. – 2013. – Mode of access: http://www.uni-saarland.de/fileadmin/user_upload/Professoren/fr53_CKoenig/PDFs_Publikationen/Koenig_CanerdelaGuardia14.pdf.

23. Cheng, J. Study: surfing the Internet at work boosts productivity [Electronic resource] / J. Cheng // Ars Technica. – 2009. – Mode of access: <http://arstechnica.com/business/2009/04/study-surfing-the-internet-at-work-boosts-productivity/>.

24. Coker, V.L.S. Workplace Internet Leisure Browsing [Text] / V.L.S. Coker // Human Performance. – 2013. – Vol. 26, iss. 2. – P. 114-125.

25. Несколько вопросов об учебной деятельности [Электронный ресурс] // Белорусский государственный университет. – Режим доступа: <http://www.bsu.by/main.aspx?guid=165641>. – Дата доступа: 25.11.2016.

26. Морозов, Е. Влияние интернета и социальных сетей на молодежь [Электронный ресурс] / Е. Морозов, Ю. Хомутова, В. Ф. Кузнецова // Арбир.ру. – Режим доступа: http://arbir.ru/articles/a_3276.htm. – Дата доступа: 27.11.2016.

27. Почти 70% российских студентов используют гаджеты во время занятий и экзаменов – опрос [Электронный ресурс]// intarfax. – Режим доступа: <http://www.interfax.by/news/belarus/1157864>. – Дата доступа: 26.11.2016.

28. Силаева, В.Л. Коммерциализация интернета / В.Л. Силаева // Социологические исследования. – 2012. – № 10. – С. 111-121

29. Lineage 2. Общие факты [Electronic resource]// The 7th legion. – Mode of access: <http://il7thlegion.clan.su/publ/1-1-0-7>. – Date of access: 27.11.2016.

30. Тестов, А. Тим Суини: В ближайшие 10 лет виртуальная реальность будет неотличима от реального мира [Электронный ресурс] / А. Тестов //

3D news. – Режим доступа: <http://www.3dnews.ru/910037>. – Дата доступа: 24.11.2016.

31. 6 последних тенденций в мире гемблинга // Casinoz.me.– Режим доступа: <http://www.casinoz.xyz/content/6-poslednix-tendencijj-v-mire-gemblinga-519.html#.WDsu4NSLTd>. – Дата доступа: 24.11.2016.

32. 2012 - Тенденции в области видеоигр и онлайн гейминга [Электронный ресурс]// РЧЦ МО. – Режим доступа: <http://www.rfcmd.ru/pub/3093>. – Дата доступа: 25.11.2016.