

ТЕОРИЯ И МЕТОДИКА ОРГАНИЗАЦИИ
СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
THEORY AND METHODS OF SOCIAL
AND CULTURAL ACTIVITY ORGANIZATION

Научная статья
УДК 379.8
DOI 10.20310/1810-0201-2021-26-195-210-222

**Проблематика организации цифрового досуга
в зарубежной исследовательской практике**

Марина Игоревна ДОЛЖЕНКОВА*, Татьяна Геннадиевна БОРТНИКОВА

ФГБОУ ВО «Тамбовский государственный университет им. Г.Р. Державина»

392000, Российская Федерация, г. Тамбов, ул. Интернациональная, 33

*Адрес для переписки: dolgenkovam@mail.ru

Аннотация. Представлен обзор активизировавшихся в последние десятилетия исследований цифрового досуга. При исследовании данной проблематики возникают многообразные междисциплинарные интеграции и коллаборации, что позволило выявить позитивные и негативные тенденции, а также перспективные направления развития указанного сегмента досуговой деятельности. В частности, зарубежными исследованиями установлены векторы развития цифрового досуга, связанные с преодолением дихотомии рабочего пространства и сферы рекреации, геймификацией трудовых процессов, синхронным выполнением нескольких видов деятельности, в том числе досуговой. «Цифровой поворот» приводит к детерриториализации пространства и времени досуга, преодолению неравенства ресурсов и возможностей, способствует персонализации, приватизации, упрощению и маркетизации публичной сферы, стимулирует рекреативно-развлекательную модель поведения. Цифровые технологии, с одной стороны, приводят к отчуждению членов семьи, с другой – соединяют физически разделенных друзей и родственников. Вместе с тем онлайн-активность снижает время общения с другими людьми, спортивных занятий и любительского творчества. На этой основе возникают разнообразные интернет-зависимости и аддиктивное поведение. По результатам исследований установлено, что цифровой досуг существенно влияет на показатели благополучия пожилых людей: оптимизируется их физическое и когнитивное функционирование, улучшаются межпоколенческие взаимодействия, снижается социальная изоляция.

Ключевые слова: цифровой досуг, онлайн-рекреация, медиатехнологии в сфере досуга, организация социально-культурной деятельности за рубежом

Для цитирования: Долженкова М.И., Бортникова Т.Г. Проблематика организации цифрового досуга в зарубежной исследовательской практике // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. Тамбов, 2021. Т. 26, № 195. С. 210-222. <https://doi.org/10.20310/1810-0201-2021-26-195-210-222>

Original article
DOI 10.20310/1810-0201-2021-26-195-210-222

Problems of organizing digital leisure in foreign research practice

Marina I. DOLZHENKOVA*, Tatyana G. BORTNIKOVA

Derzhavin Tambov State University
33 Internatsionalnaya St., Tambov 392000, Russian Federation

*Corresponding author: dolgenkovam@mail.ru

Материалы статьи доступны по лицензии [Creative Commons Attribution \(«Атрибуция»\) 4.0 Всемирная](#)
Content of the journal is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](#)
© Долженкова М.И., Бортникова Т.Г., 2021



Abstract. An overview of the research into digital leisure that has intensified in recent decades is presented. When studying this issue, a variety of interdisciplinary integrations and collaborations arise, which made it possible to identify positive and negative trends, as well as promising directions for the development of this segment of leisure activities. In particular, foreign studies have established vectors for the development of digital leisure associated with overcoming the dichotomy of the workspace and the recreational sphere, gamification of work processes, the simultaneous execution of several types of activities, including leisure. The “digital turn” leads to the deterritorialization of space and leisure time, overcoming the inequality of resources and opportunities, contributes to personalization, privatization, simplification and marketization of the public sphere, and stimulates a recreational and entertainment model of behavior. Digital technologies, on the one hand, alienate family members, and on the other, connect physically separated friends and relatives. At the same time, online activity reduces the time for communication with other people, sports activities and amateur creativity. On this basis, a variety of Internet addictions and addictive behavior arise. According to the research results, it was found that digital leisure significantly affects the indicators of well-being of older people: their physical and cognitive functioning is optimized, intergenerational interactions improve, and social isolation decreases.

Keywords: digital leisure, online recreation, media technologies in the field of leisure, organization of social and cultural activities abroad

For citation: Dolzhenkova M.I., Bortnikova T.G. Problematika organizatsii tsifrovogo dosuga v zarubezhnoy issledovatel'skoy praktike [Problems of organizing digital leisure in foreign research practice]. *Vestnik Tambovskogo universiteta. Seriya: Gumanitarnye nauki – Tambov University Review. Series: Humanities*, 2021, vol. 26, no. 195, pp. 210-222. <https://doi.org/10.20310/1810-0201-2021-26-195-210-222> (In Russian, Abstr. in Engl.)

АКТУАЛЬНОСТЬ

В последние десятилетия активно развиваются фундаментальные исследования и концептуальные разработки в области теории досуга, в частности, исследования цифрового досуга. Не так давно введенный в научный оборот термин «цифровой досуг» оказался достаточно дискуссионным, поскольку в его дефиниции доминируют три аспекта: досуг как нерабочее время, как свободно выбираемая деятельность и как специфическое со-

стояние ума, характеризующее свободой, внутренней мотивацией и позитивным аффектом.

Целью исследования стало изучение сущности и специфики цифрового досуга как социально-культурного явления, выявление тенденций и перспектив его развития. На основе анализа литературных источников, а также обобщения материалов социологических исследований зарубежных авторов выявлены позитивные и негативные векторы эволюции цифрового досуга, влияние медиа-

технологий на различные социально-демографические группы.

ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

Специфической особенностью цифрового досуга является его тесная связь с трудовой деятельностью. В постиндустриальной инновационной экономике складывается новая корпоративная культура, чувствительная к благополучию работников и их досугу. В силу этого заканчивается четкое противопоставление труда и досуга: некоторые компании целенаправленно привносят элементы досуга в производственное пространство: происходит переосмысление пространства труда: если раньше использование работниками социальных медиа и блогосферы осуждалось, теперь – поощряется. Компании пытаются захватить и поставить себе на службу социальные сети. Типичным местом удаленной серьезной творческой работы, помимо офиса, становятся дом, парк, кафе. Менеджеры убеждены: чем менее контролирующее рабочее пространство, тем вероятнее генерирование новых идей и повышение производительности [1].

Досуг сегодня проникает в самые разные виды деятельности. При этом четкое разделение между трудом и досугом размывается, что кардинально меняет темп и контент общественной жизни.

Д. Лаптон делает вывод о развитии стратегии геймификации труда, согласно которой элементы игры пронизывают все аспекты жизнедеятельности человека [2]. Геймификация встраивается в трудовые процессы, причем не только профилирует нецелевое использование рабочего времени, но способствует повышению квалификации персонала через обучающие игры или внедрение в рабочие процессы соревновательных механизмов, которые, в отличие от традиционных конкурсов (например, сотрудник месяца), используют специально разработанные игры для повышения эффективности или получения персоналом оптимального удовольствия от игры в рабочей среде. Подобного рода иг-

ра целенаправленно проектируется с подкрепляющими контекстами и механизмами взаимодействия, стимулирующими творческую трудовую активность [3].

У представителей социума становится устойчивым стремление извлекать максимальную выгоду из временных ресурсов за счет синхронного выполнения множества видов деятельности, в том числе досуговой: люди находят способы одновременно заниматься общением, творчеством, работой и досугом. Более того, современный человек чаще сталкивается именно с досуговой, а не с трудовой деятельностью. В социуме коллективно осваиваются цифровые платформы, люди добиваются контроля и баланса (формируют уравновешенную дихотомию) между трудом и досугом в соответствии с личными нуждами и обстоятельствами.

Работодатели полагают, что посредством цифровых платформ достижимы более эффективные коммуникации и взаимодействия работников, совершенствование общей корпоративной культуры, обеспечивающие рост производительности и оптимизацию методик обучения и повышения квалификации сотрудников. Тем самым досуговое пространство способствует росту производительности, оказывает существенное влияние на формирование у работника ощущения индивидуальности, вовлеченности и привязанности к идеалам и ценностям компании. Две трети работников в Европе рассматривают социальные сети как неотъемлемую часть повседневной трудовой жизни, благодаря внедрению которых компании становятся более прозрачными и открытыми [4]. В силу этого добровольная деятельность по созданию и обеспечению работы социальных сетей и социальных медиа-пространств (в том числе игровых онлайн-сообществ) воспринимается как «свободный труд» [5]. А широко распространенные мониторинг и менеджмент пространства цифрового досуга позволяют компаниям извлекать дополнительную выгоду из данных, аккумулированных пользователями в ходе досуга.

Применительно к изучению досуга укрепляется концепция «цифрового поворота», обосновывающая влияние цифровизации на функционирование общества в сфере свободного времени. Цифровой досуг рассматривается не только как новое, а как еще одно «пространство», отличающееся большей коммуникативностью, способствующее интерактивности и противодействующее проявлениям неравенства ресурсов и возможностей.

Большинство сегментов сферы досуга становятся так или иначе оцифрованными. Занятия физической культурой, рекреация и сон контролируются посредством носимых фитнес-трекеров и смартфонов.

Формированию цифровой культуры досуга способствует создание вариативных приложений для смартфонов, обеспечивающих взаимодействие в социальных сетях, загрузку фильмов, музыкального контента, онлайн-игры, спортивные трансляции в прямом эфире и другие социально-культурные события.

Т. Шольц [6] выявил две важнейшие тенденции в трансформировании аналоговой культуры досуга в цифровую: детерриториализация пространства и времени (оцифровка пост-территории, когда нивелируется расположение пользователя в пространстве и времени в пользу виртуальных аналогов и становятся возможными отдаленные коммуникация и взаимодействие) и дезинтермедияция (эффективное взаимодействие, потребление, распространение и обмен контента между пользователями различных социальных сетей).

Ведущим теоретиком цифрового досуга по праву можно признать К. Спраклена [7], который обосновал становление и развитие цифровой культуры досуга. Исследователь, в частности, подчеркивал, что технология виртуальной реальности позволяет людям включиться в любую досуговую ситуацию независимо от их физического местоположения. В сфере досуговой культуры постепенно стираются различия между реальностью и имитацией, вымыслом: появляются виртуальные досуговые пространства и объекты (музеи, выставки, парки, перформансы и т. п.).

Онлайн-досуг отличается необычайными интерактивностью и скоростью коммуникации в повседневных практиках. Социальные сети используются для формирования чувства общности и принадлежности. Поклонники спорта, музыки и других форм массовой культуры используют сеть для обсуждения своих идей и интересов с единомышленниками. Взаимодействия в сети не только поддерживают социальную активность, но определяют политические процессы: в онлайн эффективно перемещаются политические протесты и кампании.

Важнейшим аспектом изучения цифрового досуга становятся проблемы социологии и антропологии файлообмена, их коммерциализация и криминализация (этические компоненты незаконной загрузки и скачивания файлов, нарушения авторских прав). Проблематика цифрового досуга охватывает также азартные игры, шопинг в Интернете, букмекерские ставки, организуемые и управляемые крупными профессиональными корпорациями и нишевыми ритейлерами.

Особый интерес представляет возникновение в Интернете сетевых субкультур с альтернативными философией, эстетикой и идентичностью, отвергающими коммерческие интересы и неприемлющие традиционные ценности и предрассудки социума, его политические, социальные, религиозные или культурные репрессивные проявления.

Цифровой досуг также затрагивает проблематику взаимодействия полов и романтических отношений, включая негативные тенденции распространения в сети порнографии и виртуальных сексуальных удовольствий.

Тем не менее К. Спраклен приходит к выводу о том, что цифровые технологии досуга не способны радикально изменить досуговую жизнь социума, перемены, вызванные новой технологией, не окажутся столь драматичными, а досуговые пространства, досуговые мероприятия, организуемые и проводимые молодыми людьми, не будут кардинально отличаться по логике и содержанию от тех, которые были характерны для более старших поколений [7].

Цифровой досуг явно способствует персонализации, приватизации, упрощению и маркетизации публичной сферы, ограничивающих коммуникативную и досуговую активности, стимулирующих рекреативно-развлекательную модель поведения, где тщательные гносеологические и рациональные проявления подменяются быстрыми и краткими (как, например, жестовая культура «смайликов-лайков» или 150-символьная лента Твиттера).

Многие исследователи приходят к выводу, что цифровой досуг вытесняет реальный досуг и личное свободное время; приводит к сокращению времени, уделяемому другим видам досуга. Возникают новые формы конкуренции в сфере развлечений, завоевывающие существенную долю рынка [8].

Еще в 1995 г. Р.Д. Путнэм [9] сделал вывод о том, что все большее внимание в досуге уделяется технологиям, индивидуальной самореализации и удовольствию, в противовес групповой или командной деятельности. Ученый констатировал, что американцы неуклонно становятся все менее вовлеченными в различные формы межличностного общения, становятся индивидуалистами. Исследование Р.Д. Путнэма показало, что американцы проводят все меньше формального и неформального времени вместе, реже разговаривают по телефону или устраивают пикники. Ученый также установил, что реже посещаются как формальные (собрания общественных организаций, религиозных общин, клубных сообществ, школьных коллективов), так и неформальные (званые обеды, корпоративы, карточные клубы, общение в барах) мероприятия. Основной причиной снижения социальной активности Р.Д. Путнэм посчитал телевидение, время просмотра которого постепенно поглотило ту часть времени, которая раньше расходовалась на коллективные мероприятия. Согласно Р.Д. Путнэму, телевидение создало ложное чувство сообщества, обеспечило псевдомежличностное общение, при котором зрители чувствовали себя вовлеченными в сообщество, фактически в нем не участвуя.

Чуть позже телезрители стали активными пользователями Интернета, вместо того чтобы заниматься спортом или другими любительскими занятиями по интересам.

Последователь Р.Д. Путнэма – С. Валлстен в ходе исследования (проведенного в 2003–2011 гг. методом опроса граждан США) констатировал неуклонный рост доли населения, занимающегося онлайн-активностью. Причем, чем больше времени уделяется цифровому досугу, тем меньше его остается на другие виды отдыха или иные занятия.

С. Валлстен измерил офлайн-активность, вытесняемую онлайн-досугом в течение дня (общение в социальных сетях, просмотр веб-страниц, обмен мгновенными сообщениями, онлайн-игры, просмотр видео или электронной почты) и установил, что каждый дополнительный час, проведенный среднестатистическим американцем в онлайн-досуге, сокращает на 17 минут другие виды досуга (просмотр телевизора, развлечения, традиционное общение и т. п.): на 16 минут – работу; на 7 минут – сон; на 6 минут – путешествия; на 3,5 минуты – учебу и на 2,5 минуты – занятия спортом. То есть каждая минута онлайн-досуга сокращает на минуту все остальные занятия.

Исследователь также рассчитал влияние онлайн-досуга на офлайн-отдых в зависимости от доходов. Оказалось что эффект вытеснения обратно пропорционален доходам (чем ниже доход, тем больше вытеснение), что обусловлено социальным расслоением относительно развлечений: на развлечения больше тратят домохозяйства с более высоким доходом. Семьи с низким доходом заменяют развлечения менее дорогим или бесплатным онлайн-досугом.

С. Валлстен также отметил, что различные виды досуга в офлайн-режиме, связанные с взаимодействием с другими людьми, вытесняются онлайн-досугом: посещение вечеринок и культурных мероприятий, а также посещение музеев и концертно-зрелищных организаций отрицательно коррелируют с онлайн-досугом. То есть онлайн-ак-

тивность снижает время общения с другими людьми.

На основании опросов был сделан вывод, что цифровой досуг, игры в мобильных устройствах вытесняют в среднем полчаса в день свободного времени, которое потенциально могло быть потрачено на другие виды досуга и развлечений: люди проводят все меньше и меньше времени в реальном досуге, включая общение, что в долгосрочной перспективе создает угрозу для функционирования общественных, досуговых и развлекательных центров. Это означает возникновение совершенно новой конкурентной досуговой среды для ежедневного использования пяти часов свободного времени. Чтобы сохранить и даже увеличить долю рынка в разрушительном цифровом мире развлечений и социальных сетей, учреждения культуры и досуга должны существенно повысить качество и привлекательность непосредственного досугового общения и рекреационных программ.

Все больший интерес исследователей привлекает реализация онлайн-технологий домашнего досуга [9]. Цифровые технологии постепенно вытесняют традиционные и распространённые телевидение или радио. Происходит не просто технологическое замещение, но также изменение привычек просмотра аудиовизуальных произведений, транслируемых телевидением. Пользователи теперь смотрят контент выборочно, когда хотят и с кем хотят. Такая свобода выбора порождает в семьях существенные культурные различия: цифровые технологии не просто трансформируют домашний досуг, они меняют саму модель взаимодействия между членами семьи, а также окружающими их семьями и друзьями. Ограничиваются пространство и время досуга. Те мероприятия, которые ранее требовали расхода денег или физического перемещения, теперь осуществляются периодически или регулярно виртуально в пределах домохозяйства, с участием неприсутствующих лиц (видеоконференции и игры с друзьями в Интернете). Все это разнообразит эмоциональную сферу и повышает степень удовлетворенности досугом.

РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

Обобщение результатов социологических исследований, посвященных проблематике цифровизации досуга, позволило сделать выводы о ведущих тенденциях и направлениях развития указанного феномена. Практики организации домашнего цифрового досуга анализируются исследователями в географическом, семейном, пространственном, религиозном, социально-экономическом, культурном и аксиологическом аспектах.

В ходе исследования, проведенного в 2015 г. в Барселоне (Испания), было установлено, что большинство пользователей Интернета составляют лица в возрасте от 16 до 24 лет, почти 60 % пользователей – молодежь 35 лет. Респонденты сообщили, что часто заменяют традиционные технологии домашнего досуга цифровыми. В частности, через видеопорталы скачиваются аудио-визуальные материалы, в том числе используются пиратские источники. Очень активно участники опроса просматривают сериалы онлайн, больше времени проводят за компьютером и все меньше обращаются к телевидению.

Интернет также служит источником актуальной информации (чтение и просмотр новостей). К телевидению обращаются только тогда, когда речь идет о просмотре «живых» событий, таких как спортивные состязания или новостные обзоры выходного дня. Причем могут просматриваться отдельные эпизоды контента с переключением на разнообразные сайты, содержащие более полную информацию. Участники опроса сообщили, что снизили интенсивность своего чтения: вместо того чтобы (как раньше) прочитывать газету одновременно «от корки до корки», сейчас расходуется несколько раз по 10 минут на чтение онлайн-СМИ. Респонденты сообщили об использовании агрегаторов для выявления самых цитируемых каналов, просмотра форумов и страниц соцсетей по интересующему вопросу (пользователь «мониторит» только те сайты, которые нужны, задает интересующие вопросы, и делает это до тех пор, пока не примет решение остановиться). Опрошенные сообщали, что он-

лайн-досуговые мероприятия сочетаются, чередуются или перекрываются с другими повседневными бытовыми занятиями.

Большинство респондентов убеждены в том, что досуг вне дома менее доступен, чем домашний цифровой досуг, для онлайн-развлечений достаточно подключить компьютер или иное устройство, и при этом не чувствовать себя в одиночестве. Повышение скорости передачи данных только способствовало расширению онлайн-общения. Такое сокращение денежных и временных затрат стало своеобразным эталоном, по которому респонденты сравнивают различные альтернативы досуговой деятельности: цифровой досуг становится альтернативой похода в библиотеку или кинотеатр, приносит удовлетворение вне зависимости от того, находится ли пользователь в одиночестве или в компании с другими (физически или виртуально).

Участники опроса также сообщили о возможности совместных социальных игр, а также о преимуществе онлайн-шопинга, когда можно посоветоваться и проконсультироваться с друзьями в социальных сетях.

Теперь, по словам всех респондентов, даже если человек физически находится дома, он доступен для друзей, может с ними коммуницировать, разговаривать или играть. Физические расстояния ликвидируются социальными сетями. Цифровые развлечения позволяют респондентам расслабиться после рутины рабочего дня, отключиться от повседневности в привычной комфортной и интимной обстановке дома. При этом каждый член семьи может быть автономным, не создавая помех окружающим (играть, слушать музыку или просматривать фильм в наушниках) или, наоборот, объединиться для совместного онлайн-времяпрепровождения.

Однако респонденты признались, что иногда пользуются цифровыми технологиями (игра, просмотр сериала) настолько интенсивно, что теряют ощущение времени, перестают его контролировать.

Информаторы убеждены в том, что онлайн-досуг, в отличие от традиционного, является мощным источником знаний и окном

в неизведанные миры. Помимо знаний, которые можно получить из Интернета, респонденты признают, что онлайн-досуговые технологии позволяют наладить контакт с другими культурами и освоить другой социальный опыт.

Кроме траты времени и развлечений посредством онлайн-досуга можно многому научиться. Возможность обучения в свободное время на интернет-форумах и социальных платформах, ориентированных на конкретные увлечения или вкусы, даже нецеленаправленно способствует повышению компетентности (можно посещать занятия, общаться с людьми, с которыми имеются общие интересы, вкусы, которые могут научить тому, чего ранее вы не знали).

Цифровые коммуникационные технологии имеют тенденцию фрагментировать досуг, соединять работу и отдых. Так, привычка к чтению новостей переместилась из дома на рабочее место; подростки, выполняя домашнее задание, могут одновременно видеть и разговаривать с отсутствующим другом [10].

Фрагментация досуга также привела к изменению процесса принятия решений членами семьи. Теперь, по словам опрошенных, они могут смотреть то, что им нравится, когда им нравится, в том порядке и так долго, как они хотят. Пользователи не зависят от программистов или вещателей. Газеты больше не могут претендовать на первенство в подаче новостей; теперь они конкурируют или сотрудничают с блогами, написанными любителями-энтузиастами, которые делятся своими познаниями с другими. Отсутствие ресурсов и средств, доступных профессиональным журналистам, компенсируется активной заинтересованностью блогера.

С одной стороны, цифровые технологии приводят к отчуждению членов семьи, с другой – соединяют физически разделенных членов, интегрируя отсутствующих друзей и родственников в досуг, проводимый, превращая это в регулярную деятельность.

Респонденты единодушно отдавали предпочтение онлайн-досуговым мероприятиям, предполагающим социальное взаимо-

действие, хотя и в качестве временной замены личного общения [11].

Специальное исследование, посвященное проблемному использованию технологий онлайн-досуга, ведущему к дезадаптации личности, осуществлено исследовательским коллективом из США, Великобритании и Южно-африканской республики [12]. Выборочная совокупность исследования составила 2551 человек, опрос был проведен на двух сайтах Стелленбоса и Чикаго.

Исследователи выделили несколько типов онлайн-поведения (например, шопинг, порнография, общий серфинг), которые ведут к дезадаптивному использованию Интернета и даже психическим расстройствам. В ходе онлайн-опроса исследовались различные показатели конкретной деятельности в Интернете (общий серфинг, интернет-игры, онлайн-ролевые игры, игры на ловкость, установленные в смартфоне; многопользовательские онлайн-действия; онлайн-покупки; аукционные сайты; онлайн-азартные игры, социальные сети; онлайн-спорт; порнография, блоггинг, потоковое видео-медиа. Помимо опроса было проведено клиническое психологическое обследование по стандартным достоверным методикам.

В ходе исследования было установлено, что интернет-зависимость является преобладающей у мужчин и, вероятно, более распространена среди азиатской мужской молодежи, но женщины также могут быть уязвимы. Чрезмерное использование чата и социальных сетей было характерно для женщин и молодых студентов; женщины также были идентифицированы как приверженцы проблемных покупок в Интернете.

Онлайн-игры в большей степени характерны для мужчин, но массовые многопользовательские онлайн-ролевые игры были зарегистрированы у обоих полов. Аддиктивным потенциалом в социальных сетях обладают определенные платформы и сетевые сайты, такие как Facebook, используются обоими полами, но было доказано, что женщины могут быть особенно подвержены риску.

Результаты показывают, что эти уязвимости действительно существуют, и необхо-

димы дальнейшие исследования для определения характеристик групп риска. Так, представители среднего возраста (от 26 до 55 лет) могут быть более подвержены риску интернет-зависимости в сфере компульсивного покупательского расстройства или расстройства азартных игр. В то же время молодые люди могут быть более подвержены риску развития интернет-зависимости из-за склонности к просмотру порнографии. Пожилые люди могут быть более склонны к развитию зависимости, характеризующейся проблемным расходом времени и потоковых медиа. Наконец, общий серфинг может привести к расстройству у молодых людей, (хотя опасен для всех возрастных групп) из-за раннего взросления и неструктурированной деятельности в онлайн-среде по сравнению со старшими возрастными группами.

Похожее исследование было проведено в Германии [13]. В репрезентативном опросе немецкого населения с помощью стандартизированной анкеты приняли участие 1401 женщина и 1111 мужчин в возрасте от 14 до 94 лет. В целом, 9,3 % пользователей Интернета сообщили хотя бы об одном негативном последствии использования Интернета. Доля проблемного употребления была почти в два раза выше среди мужчин (13,6 %), чем среди женщин (7,4 %), особенно в аспектах пренебрежения рекреационными мероприятиями и сложностями отношений на работе. Другими негативными последствиями были размолвки в семье, пренебрежение партнером или друзьями, проблемы со здоровьем и финансовые проблемы. Психические проблемы выражались в депрессии, повышенной тревожности и деперсонализации. Чрезмерное использование Интернета часто обусловлено стремлением справиться с негативными аффективными состояниями, отсутствием социальной поддержки, здоровьесберегающим поведением. Возможно возникновение порочного круга, когда с растущим стрессом усиливаются определенные действия в Интернете, которые в конечном итоге могут привести к аддиктивному поведению. Попытки справиться с социальной фобией и депрессией путем чрезмерного использова-

ния Интернета, в свою очередь, приводит к дальнейшей депрессии, социальной тревожности и снижению производительности.

Полученные результаты позволили дифференцировать преимущества и опасности использования Интернета. Как показал опрос, люди с более высоким социально-экономическим статусом имеют больший доступ к Интернету и используют его многочисленные возможности и приложения (электронная почта, поиск информации, покупки) в равной степени во всех возрастных группах. Таким образом, стимулирование доступа в Интернет открывает возможности для получения информации, общения и включения в цифровой досуг для менее привилегированных социальных групп (безработных, вдов и т. п.).

С другой стороны, значительная часть опрошенных сообщила о негативных последствиях чрезмерного потребления интернет-контента, подрывающих рекреационную деятельность, здоровье, оказывающих негативное воздействие на работу и межличностные отношения. Таким образом, проблемное онлайн-использование было связано с чрезмерным онлайн-временем и использованием определенных приложений предпочтительными для мужчин (игры, азартные игры, онлайн-секс) и молодых людей, которые также подвержены значительному риску.

Специальным направлением исследований является изучение влияния онлайн-досуга на показатели благополучия пожилых людей. В частности, в 2019 г. завершено исследование, посвященное использованию цифровых технологий в контексте досуга для пожилых людей [14], проведенное в ряде стран (Австрия, Дания, Израиль, Испания, Канада, Нидерланды, Румыния).

В ходе анализа изучались способы использования медиатехнологий пожилыми людьми. В частности, в зависимости от досуговых действий были выделены четыре группы пользователей Интернета, которые условно были названы: новаторы-традиционалисты, искатели развлечений, разборчивые потребители контента и эклектичные пользо-

ватели. Указанные группы различались направленностью деятельности, базовыми характеристиками и предпочтениями в сфере досуга.

Некоторые исследования показывают, что пожилые люди используют Интернет как инструмент поддержки офлайн-досуга. Например, исследование пожилых туристов показало, что они используют онлайн-сообщества для обмена практической информацией, поиска потенциальных попутчиков, обмена впечатлениями и опытом как во время путешествий, так и по возвращении домой.

Кроме того, пожилые люди рассматривают цифровые технологии как альтернативный способ проведения досуга, который обычно проводился в автономном режиме (например, поддержание связи с семьей), и как источник вдохновения для деятельности в автономном режиме.

Во многих странах большинство людей в возрасте старше 65 лет, как правило, отстают от молодых людей по интенсивности и разнообразию использования Интернета. Эта особенность обычно называется возрастным разрывом, так как выражается в меньшем участии в различных видах онлайн-досуга и использовании относительно небольшого арсенала функций досуга в Интернете. Помимо возраста, использование онлайн-досуга зависит от здоровья, пола, образования и дохода.

Учет социально-демографических переменных онлайн-досуга пожилых людей достоверно коррелирует с показателями благополучия. Поэтому влияние использования Интернета на показатели благополучия жизни может зависеть не от типа и частоты пользования Интернетом, а, скорее, от цели онлайн-досуга. Преимущества в показателях благополучия более значительны только тогда, когда цель досуга – развлечение. Например, многочисленные исследования показали положительное влияние онлайн-игр на физическое и когнитивное функционирование пожилых людей, а также на улучшение межпоколенческих взаимодействий и снижение социальной изоляции. Более того, пожилые

игроки в онлайн-игры отмечали в качестве основных преимуществ интеллектуальные упражнения, получаемое удовольствие, социальное взаимодействие и общий уход от повседневного однообразия жизни. Точно так же исследования онлайн-сообществ пожилых людей показали, что наиболее значимыми преимуществами участия в таких объединениях являются радость, стимуляция активности и общение, оказывающие вариативное положительное влияние на социальную жизнь, интересы и деятельность участников вне сети. Глубинные интервью с блогерами старшего возраста позволили констатировать, что ведение блогов способствует общению и социальному взаимодействию, приводит к самовыражению пожилых людей и укрепляет их самоощущение и самооценку. Исследования сервисов социальных сетей показали, что пожилые пользователи испытывают чувство связи благодаря использованию социальных сетей. В целом исследование продемонстрировало стирание границ между автономным и онлайн-досугом среди пожилых пользователей Интернета и рекомендовало дальнейшее развитие функционального подхода к использованию Интернета пожилыми людьми.

Исследование израильских ученых было направлено на выявление влияния использования Интернета и цифровых технологий на физическую активность пожилых людей в 2010 г. [15]. Анализ результатов опроса позволил констатировать, что Интернет предоставляет пользователям огромные возможности и ресурсы для продвижения своей карьеры, работы, образования, и социального статуса, а также повышения доходов и социальной мобильности, которые коррелируют положительно с показателями индивидуального благополучия. Надлежащее использование Интернета в таких областях, как онлайн-новости, онлайн-форумы, онлайн-консультации и тому подобных способствуют достижению более высокого качества жизни, повышению самооффективности, расширению возможностей для обучения на протяжении всей жизни [16].

В то же время исследования показали, что многие пользователи Интернета пренебрегают важными сферами своей жизни, что приводит к таким пагубным последствиям, как разрушение межличностных взаимоотношений, финансовые трудности, проблемы, физическое недомогание, нарушения сна и отсутствие физических нагрузок. Поскольку интернет-деятельность в основном осуществляется в одиночестве, она потенциально вытесняет интерактивное общение, может привести к ощущению социальной изоляции, депрессии и низкой удовлетворенности жизнью. Кроме того, исследователи сообщили о возникновении интернет-зависимости и аддиктивного поведения (азартные игры, онлайн-игры, порнография), наносящих ущерб психическому здоровью [17; 18].

В ходе исследования был выявлен цифровой разрыв, возникающий между теми, кто имеет доступ к информационно-коммуникационным технологиям и знает, как их использовать, и теми, кто этого не делает. Исследователи выделили в нем два уровня неравенства: первый различает тех, кто подключен, и тех, кто не подключен; второй относится к различным типам онлайн-пользования.

Большинство исследователей сходятся во мнении, что у потребителей Интернета повышается уровень политических знаний, участия в различных мероприятиях, активного долголетия и системы медико-санитарного обслуживания. Пожилые люди используют самообразование для получения знаний; поиска соответствующей информации и загружают файлы с программами, разъясняющими продолжительность, интенсивность и другие аспекты физической активности, чтобы адаптировать их к собственному общему состоянию здоровья и здоровому образу жизни. Они обычно используют социальные сети для того, чтобы поделиться знаниями в дискуссионных группах, а также получать поддержку и советы относительно физической активности.

ВЫВОДЫ

Таким образом, анализ выполненных в последние десятилетия исследований свидетельствует об активном процессе цифровизации досуга, возникновении и расширении социально-культурного феномена онлайн-досуга.

Научная новизна исследования определяется компаративным анализом тенденций развития цифрового досуга, уточнением сущности и специфики данного социокультурного явления. Практическая значимость исследования состоит в конкретизации направлений совершенствования медиатехнологий социально-культурной деятельности, связанной с максимальным удовлетворением потребностей различных социально-демографических категорий населения. Инновационные мультимедийные технологии предлагают новые способы организации жилого, рабочего и игрового пространства. Досуг сегодня проникает в самые разные виды деятельности, размывает границы между трудом и

досугом. Большинство сегментов сферы досуга становятся так или иначе оцифрованными. Формированию цифровой культуры досуга способствует создание вариативных приложений для смартфонов, обеспечивающих взаимодействие в социальных сетях, загрузку фильмов, музыкального контента, онлайн-игры, спортивные трансляции в прямом эфире и другие социально-культурные события. Вместе с тем в исследованиях констатируется возрастной разрыв, определяющийся снижением участия старшего поколения в различных видах онлайн-досуга; развития тенденций деструктивного или аддиктивного поведения в сфере онлайн-досуга, а также вытеснение онлайн-досугом временных и пространственных компонентов офлайн-досуга. Все это требует дальнейших исследований, направленных на разработку профильных социально-культурных программ, в том числе содержательно связанных с адаптацией и реабилитацией незащищенных (подверженных зависимости) групп населения.

Список литературы

1. Паяль А. Фабрика досуга: производство в цифровой век // ЛОГОС. 2015. Т. 25. № 3 (105). С. 88-115.
2. Lupton D. Foreword: lively devices, lively data and lively leisure studies // Leisure Studies. 2016. № 35 (6). P. 709-711.
3. Mollick E.R., Rothbard N.P. Mandatory fun: consent, gamification and the impact of games at work // The Wharton School Research Paper Series. 2014. Vol. 21 (1). P. 3-54. <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.2277103>
4. McGrath L.C. Adoption of social media by corporations: a new era // Business and Economic Review. 2010. № 13. P. 14-19.
5. McGrath L.C. Social media and employment: is there a limit? // Interdisciplinary Journal of Contemporary Research in Business. 2012. Vol. 4. № 1. P. 17-24.
6. Digital Labor: the Internet as Playground and Factory / ed. by T. Scholz. N. Y.: Routledge, 2013. 274 p.
7. Spracklen K. Digital Leisure, the Internet and Popular Culture. Communities and Identities in a Digital Age. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2015. 228 p. <https://doi.org/10.1057/9781137405876>
8. Aloyayyed S., Hoekstra A.G., Piontek T. et al. Patterns for high performance multiscale computing // Future Generation Computer Systems. 2019. № 91 (6). P. 335-346. <https://doi.org/10.1016/j.future.2018.08.045>
9. Putnam R.D. Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community. N. Y.: Simon and Schuster, 2000. 544 p.
10. López-Sintas J., Rojas-DeFrancisco L., García-Álvarez E. Home-based digital leisure: doing the same leisure activities, but digital // Cogent Social Sciences. 2017. Vol. 3 (1). <https://doi.org/10.1080/23311886.2017.1309741>
11. Turkle S. Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other. N. Y.: Basic books, 2011. 384 p.
12. Churchill S.L., Clark V.L.P., Prochaska-Cue K. et al. How rural low-income families have fun: a grounded theory study // Journal of Leisure Research. 2007. Vol. 39. № 2. P. 271-294.

13. Ioannidis K., Treder M.S., Chamberlain S.R. et al. Problematic internet use as an age-related multifaceted problem: Evidence from a two-site survey // *Addictive Behaviors*. 2018. № 81. P. 157-166. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2018.02.017>
14. Beutel M.E., Braehler E., Glaesmer H. et al. Regular and problematic leisure-time Internet use in the community: results from a German population-based survey // *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*. 2011. Vol. 14. № 5. P. 291-296. <https://doi.org/10.1089/cyber.2010.0199>
15. Gallistl V., Nimrod G. Media-based leisure and wellbeing: a study of older Internet users // *Leisure Studies*. 2019. Vol. 39. № 2. P. 251-265. <https://doi.org/10.1080/02614367.2019.1694568>
16. Zach S., Lissitsa S. Internet use and leisure time physical activity of adults: a nationwide survey // *Computers in Human Behavior*. 2016. Vol. 60. P. 483-491. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.02.077>
17. Rojas H., Puig-i-Abril E. Mobilizers mobilized: Information, expression, mobilization and participation in the digital age // *Journal of Computer-Mediated Communication*. 2009. Vol. 14 (4). P. 902-927. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2009.01475.x>
18. Banjanin N., Banjanin N., Dimitrijevic I., Pantic I. Relationship between internet use and depression: focus on physiological mood oscillations, social networking and online addictive behavior // *Computers in Human Behavior*. 2015. № 43. P. 308-312. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.11.013>

References

1. Payal A. Fabrika dosuga: proizvodstvo v tsifrovoy vek [The leisure factory: manufacturing in the digital age]. *LOGOS*, 2015, vol. 25, no. 3 (105), pp. 88-115. (In Russian).
2. Lupton D. Foreword: lively devices, lively data and lively leisure studies. *Leisure Studies*, 2016, no. 35 (6), pp. 709-711.
3. Mollick E.R., Rothbard N.P. Mandatory fun: consent, gamification and the impact of games at work. *The Wharton School Research Paper Series*. Philadelphia, 2014, vol. 21 (1), pp. 3-54. <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.2277103>
4. McGrath L.C. Adoption of social media by corporations: a new era. *Business and Economic Review*, 2010, no. 13, pp. 14-19.
5. McGrath L.S. Social media and employment: is there a limit? *Interdisciplinary Journal of Contemporary Research in Business*, 2012, vol. 4, no. 1, pp. 17-24.
6. Scholz T. (ed.). *Digital Labor: the Internet as Playground and Factory*. New York, Routledge Publ., 2013, 274 p.
7. Spracklen K. *Digital Leisure, the Internet and Popular Culture. Communities and Identities in a Digital Age*. Basingstoke, Palgrave Macmillan Publ., 2015, 228 p. <https://doi.org/10.1057/9781137405876>
8. Alowayyed S., Hoekstra A.G., Piontek T. et al. Patterns for high performance multiscale computing. *Future Generation Computer Systems*, 2019, no. 91 (6), pp. 335-346. <https://doi.org/10.1016/j.future.2018.08.045>
9. Putnam R.D. *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*. New York, Simon and Schuster Publ., 2000, 544 p.
10. López-Sintas J., Rojas-DeFrancisco L., García-Álvarez E. Home-based digital leisure: doing the same leisure activities, but digital. *Cogent Social Sciences*, 2017, vol. 3 (1). <https://doi.org/10.1080/23311886.2017.1309741>
11. Turkle S. *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York, Basic books Publ., 2011, 384 p.
12. Churchill S.L., Clark V.L.P., Prochaska-Cue K. et al. How rural low-income families have fun: a grounded theory study. *Journal of Leisure Research*, 2007, vol. 39, no. 2, pp. 271-294.
13. Ioannidis K., Treder M.S., Chamberlain S.R. et al. Problematic internet use as an age-related multifaceted problem: Evidence from a two-site survey. *Addictive Behaviors*, 2018, no. 81, pp. 157-166. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2018.02.017>
14. Beutel M.E., Braehler E., Glaesmer H. et al. Regular and problematic leisure-time Internet use in the community: results from a German population-based survey. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 2011, vol. 14, no. 5, pp. 291-296. <https://doi.org/10.1089/cyber.2010.0199>
15. Gallistl V., Nimrod G. Media-based leisure and wellbeing: a study of older Internet users. *Leisure Studies*, 2019, vol. 39, no. 2, pp. 251-265. <https://doi.org/10.1080/02614367.2019.1694568>

16. Zach S., Lissitsa S. Internet use and leisure time physical activity of adults: a nationwide survey. *Computers in Human Behavior*, 2016, vol. 60, pp. 483-491. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.02.077>
17. Rojas H., Puig-i-Abril E. Mobilizers mobilized: Information, expression, mobilization and participation in the digital age. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 2009, vol. 14 (4), pp. 902-927. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2009.01475.x>
18. Banjanin N., Banjanin N., Dimitrijevic I., Pantic I. Relationship between internet use and depression: focus on physiological mood oscillations, social networking and online addictive behavior. *Computers in Human Behavior*, 2015, no. 43, pp. 308-312. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.11.013>

Информация об авторах

Долженкова Марина Игоревна, доктор педагогических наук, профессор, заведующий кафедрой культуроведения и социокультурных проектов, Тамбовский государственный университет им. Г.П. Державина, г. Тамбов, Российская Федерация, ORCID: [0000-0001-7656-7028](https://orcid.org/0000-0001-7656-7028), dolgenkovam@mail.ru

Бортникова Татьяна Геннадиевна, доктор культурологии, профессор, профессор кафедры зарубежной филологии и прикладной лингвистики, Тамбовский государственный университет им. Г.П. Державина, г. Тамбов, Российская Федерация, ORCID: [0000-0003-2947-9409](https://orcid.org/0000-0003-2947-9409), tatyana_bort@mail.ru

Информация о конфликте интересов: авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Статья поступила в редакцию 11.06.2021
Одобрена после рецензирования 09.07.2021
Принята к публикации 03.09.2021

Information about the authors

Marina I. Dolzhenkova, Doctor of Pedagogy, Professor, Head of Cultural Studies and Social and Cultural Projects Department, Derzhavin Tambov State University, Tambov, Russian Federation, ORCID: [0000-0001-7656-7028](https://orcid.org/0000-0001-7656-7028), dolgenkovam@mail.ru

Tatyana G. Bortnikova, Doctor of Cultural Studies, Professor, Professor of Foreign Philology and Applied Linguistics Department, Derzhavin Tambov State University, Tambov, Russian Federation, ORCID: [0000-0003-2947-9409](https://orcid.org/0000-0003-2947-9409), tatyana_bort@mail.ru

Information on the conflict of interests: authors declare no conflict of interests.

The article was submitted 11.06.2021
Approved after reviewing 09.07.2021
Accepted for publication 03.09.2021