
ДОСУГ И СПОСОБЫ ЕГО ОРГАНИЗАЦИИ В УСЛОВИЯХ ПАНДЕМИИ

Ю.Ю. Малевич

*Гродненский государственный университет имени Янки Купалы,
ул. Ожешко 22, 230023, г. Гродно, Республика Беларусь
yulichzd@gmail.com*

Научный руководитель: Богуш Т.А, кандидат социологических наук, доцент

Актуальность данного исследования заключается в необходимости изучения досуговой сферы современной молодежи, поскольку свободное время является одним из важных средств формирования личности молодого человека. Использование свободного времени молодыми людьми является своеобразным показателем культуры, диапазона духовных потребностей и интересов конкретной личности молодого человека. Распространение в 2020 году пандемии COVID-19 вызвало беспрецедентные меры, а именно, социальное дистанцирование, в рамках проведения карантинных мероприятий были закрыты театры, клубы, кинотеатры, музеи, художественные галереи, образовательные центры. Так как в условиях современного общества досуговая самоорганизация молодежи является широко распространенным явлением, соединяющим в себе как положительные, так и негативные черты, возникла проблема организации досуга. Ведь досуг является важной составляющей жизни молодого поколения. В области досуга реализуется множество потребностей молодежи. К ним относятся моральные и эстетические, социокультурные и духовные, и даже физические потребности. Цель исследования – изучить особенности досуга студенческой молодёжи в условиях пандемии. Объект – студенческая молодёжь в условиях пандемии. Предмет – организация молодёжного досуга в условиях пандемии.

Ключевые слова: свободное время; досуг; организация свободного времени; пандемия.

В условиях пандемии возникла проблема реализации досуговой деятельности, в связи с сокращением контактов между людьми и последующей самоизоляцией. Однако современные информационные технологии могут помочь в реализации досуговой деятельности. Можно выделить множество способов организации досуга в сети Интернет, однако самыми распространённым являются: интеллектуальный досуг,

виртуальный туризм, дистанционное самообразование и самое банальное – просмотр фильмов, сериалов и компьютерные игры.

По мнению Ж. Дюмазедье, интеллектуальный досуг может быть рассмотрен как вид либо свободной, либо полусвободной деятельности. Если первая соотносится с различными видами неформального образования, то вторая представляет собой все разнообразие дополнительного образования, выбор которого осуществляется свободно, но реализация формализована, институционализирована. [3, с.83-88] Сперва определим, что относится к интеллектуальному труду, отметим, что в связи с пандемией COVID-19 представленные ниже виды интеллектуального досуга носят дистанционный характер:

- Участие в публичных образовательных, культурных проектах как участник, слушатель или зритель;
- Посещение театра, творческих вечеров, выставок, концертов;
- Разработка проектов;
- Участие в научно-практических конференциях в стенах вуза, других городах, странах;
- Заниматься саморазвитием, читать дополнительную литературу;
- Принимать участие в бизнес-семинарах, специализированных конференциях и бизнес-форумах;
- Получать дополнительное образование, заканчивать курсы (языковые, компьютерные и т.д.);
- Посещать интеллектуальные игры;
- Слушать онлайн лекции;
- Принимать участие в образовательных онлайн-вебинарах, конференциях;
- Заниматься самосовершенствованием в творческой сфере;
- Самостоятельно путешествовать за рубежом (виртуальный туризм).

М. Вебер выделял функции регенерации (воспроизводства затраченных сил с помощью пассивного и активного отдыха), компенсации (удовлетворения нереализованных потребностей) и идеации (созерцательной деятельности ума). Интеллектуальный досуг в большей степени относится именно к этой последней категории, поскольку решает задачи общекультурного, мировоззренческого плана. Кроме того, интеллектуальный досуг выполняет и компенсаторную функцию, особенно, удовлетворяя потребности личности в интеллектуальной деятельности, не реализованные ею в профессиональной сфере.

Особенности современного интеллектуального досуга, разнообразие его форм и способов реализации позволяют увидеть и более широкий социальный контекст его функционирования. Функции интеллектуального досуга можно выделить на двух уровнях: личностном и социальном.

К личностным функциям относятся следующие:

- Интеллектуальный отдых (рекреационная деятельность);
- Интеллектуальные развлечения;
- Самореализация в сфере интеллектуальной деятельности;
- Самоидентификация с сообществами, занятыми интеллектуальным трудом и интеллектуальными видами отдыха;
- Компенсация неудовлетворенных интеллектуальных потребностей;
- Удовлетворение образовательных потребностей;
- Удовлетворение культурных потребностей личности;
- Удовлетворение коммуникативных потребностей личности посредством интеллектуальной деятельности в рамках неформальных и формальных сообществ.

К социальным функциям относятся:

- Культурная социализация личности;
- Группообразование по видам и ценностям интеллектуальной деятельности;
- Развитие субкультур, связанных с интеллектуальным досугом;
- Трансляция культурных образцов и видов интеллектуальной деятельности;
- Организация досуга как сферы деятельности в обществе;
- Воспроизводство индустрии интеллектуального досуга;
- Развитие услуг в сфере интеллектуального досуга;
- Развитие разных видов неформального и дополнительного образования;
- Развитие систем непрерывного образования;
- Развитие человеческого капитала.

Интеллектуальный досуг можно определить как социально-значимую деятельность, обусловленную интеллектуальными потребностями и интересами личности (социальной группы), свободным или полусвободным выбором форм её самосовершенствования с целью реализации на практике познавательного и творческого потенциала, являющуюся важным фактором развития человеческого капитала в обществе.

Пандемия COVID-19 оказала огромное воздействие на индустрию туризма во всем мире. Сектор туризма может воспользоваться преимуществами новых технологий (например, виртуального туризма), во избежание экономических потерь.

Виртуальный туризм - деятельность индивида, позволяющая посредством использования современной компьютерной техники и коммуникационных сетей создать и получить максимально реалистичную сенсуальную информацию о желаемой дестинации из числа реально существующих без фактического перемещения в нее.

Сегодня тема виртуального туризма, безусловно, актуальна, но пока еще недостаточно освещена в научной литературе. В целом можно сказать, что виртуальный туризм заменяет собой реальный туризм. Такое «туристическое путешествие» более комфортно, удобно и безопасно, особенно во время пандемии, т.к. оно осуществляется в пределах дома.

Виртуальность предполагает погружение человека в искусственно созданные условия, вызывая комплекс разнообразных ощущений. Виртуальная среда основывается на трехмерном пространстве, в котором можно менять точки обзора то приближая, то удаляя их. Виртуальный тур основан на моделировании туристического объекта с помощью видеороликов, специальных изображений на которые накладывается музыка, звуковые эффекты, планы объекта, помогающие воссоздать реалистичное представление об объекте, его истории, людях с ним связанных. Он позволяет видеть разные места, не выходя из дома, тестируя услуги. Виртуальный тур подразумевает соединение нескольких 3D панорам, соединенных между собой переходами: прямыми или перекрестными, благодаря которым посетитель перед покупкой реального тура приобретает возможность выяснить для себя нюансы маршрута, рассмотреть все интересующие его мелкие детали, представить атмосферу места назначения, а туроператору сэкономить время на пояснение данных нюансов.

Существует несколько типов виртуальных туров: видео-туры или панорамные, фототуры, виртуальные экскурсии. Можно выделить AR, MR и VR-туризм. AR – это результат использования технологий для наложения информации – изображений, звуков, текста на окружающий мир, это добавление цифровых элементов к окружающей жизни. VR – это использование компьютерных технологий для создания моделируемой среды на основе таких устройств как HTC Vive, Oculus Rift или Google

Cardboard. MR – это смешанная реальность, сочетающая AR и VR, когда взаимодействуют реальные и цифровые объекты, она основывается на технологиях Microsoft HoloLens. Виртуальные экскурсии используются в образовательной, музейной, досуговой, развлекательной среде на протяжении последних пятидесяти лет и за этот период накоплен достаточно большой опыт.

Ценность виртуального туризма заключается в том, что имеет такие свойства как:

- Минимальное расходование личных ресурсов: времени и денег - виртуальные туры на данный момент бесплатны, они не требуют времени на сборы, к тому же в любой момент такое путешествие можно прервать и затем при желании продолжить в удобное время.
- Возможность виртуально посетить регионы и объекты, недоступные в офлайн-путешествии. Это одно из самых главных преимуществ виртуального туризма, так как он открывает перспективы для людей с ограниченными возможностями, для подростков, которые не могут пересекать границу без сопровождения родителей т.д.
- Безопасность. Виртуальные туры ни при каких обстоятельствах не ставят под угрозу жизнь и здоровье путешественника.
- Бесконтактный способ знакомства с регионом является комфортным для путешественников, не владеющих иностранными языками, т.к. он не предполагает прямой вербальной коммуникации с коренным населением и позволяет таким образом избежать трудностей, связанных с незнанием языка и нехваткой знаний о регионе пребывания. Для некоторых людей виртуальный туризм является подготовкой к реальному путешествию.

Спорт является одним из самых распространённых видов организации досуга и эта ситуация не изменилась даже в период пандемии COVID-19. Наиболее успешным решением для реализации спортивной деятельности в условиях пандемии является так называемый коммерческий спорт, который развивается в социальных сетях и на онлайн платформах: огромное количество онлайн курсов. В силу ослабления экономики – стоимость на подобные услуги снижается с целью увеличения спроса, и они становятся доступными для большего количества людей. А онлайн-курсы и личные тренеры являются наилучшим решением вопроса домашней физической подготовки по целому ряду причин:

- Мотивация. Если человек заплатил деньги, то шанс, что он откажется от него уменьшается в разы.

- Доступность. Видеокурсы не требуют никакой подготовки.
- Популярность. Именно эта составляющая позволяет быстро найти отзывы о том или ином тренере, или курсе, понять, что именно необходимо клиентам и постоянно развивать данную сферу.

А также домашние тренировки стали популярной темой для видеоблогеров, они проводят занятия вместе с подписчиками, приглашая знаменитостей к себе на эфиры, но и тренируются самостоятельно, посвящая людей в эту сторону своей жизни. Мотивация от подобного контента неоспорима: среднестатистический подписчик стремится быть похожим на кумира или приблизиться к «картинке» им создаваемой на экране настолько, что следует советам и развивается в заданном векторе.

Как следствие можно сказать, что даже в условиях самоизоляции реализация досуга не останавливается, а наоборот развивается и становится ещё более креативной, возникают новые виды досуга, такие как виртуальный туризм, дистанционное образование. И как показывает практика почти все виды досуга можно реализовать дистанционно.

Библиографические ссылки

1. Бутенко И.А. Подростки: чтение и использование компьютера // Социологические исследования. 2001. Вып. №12.
2. Грушецкая, И. Н: «Типология современных технологий организации досуга молодежи» [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tipologiya-sovremennyh-tehnologiy-organizatsii-dosuga-molodezhi>. (дата обращения: 09.10.2022).
3. Дюмазедье Ж. На пути к цивилизации досуга // Вестн. МГУ. Сер. 12, Социально-политические исследования. 1993. № 1. С. 83–88.
4. Крестьянинова А.А: «Особенности досуговых предпочтений современной молодёжи» [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-dosugovyh-predpochteniy-sovremennoy-molodyozhi>. – Дата доступа: 09.10.2022.
5. Кузьмин А.В: «Ценностно-смысловой контекст досугового общения молодёжи» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsennostno-smyslovoy-kontekst-dosugovogo-obscheniya-molodyozhi>. – Дата доступа: 09.10.2022.
6. Титаренко, Л. Г. Динамика ценностных ориентаций студенческой молодежи и ее влияние на развитие модернизационного потенциала / Л.Г. Титаренко // Социологический альманах. – 2010. – Вып. 10. – С. 98 – 106.
7. Шарковская, Н.В: «Инновационные формы организации досуга студенческой молодёжи» [Электронный ресурс]. – Режим доступа:

<https://cyberleninka.ru/article/n/innovatsionnye-formy-organizatsii-dosuga-studencheskoy-molodyozhi>. – Дата доступа: 09.10.2022.

ФЕНОМЕН МЕТАВСЕЛЕННЫХ: К НЕОМАРКСИСТСКОЙ ПОСТАНОВКЕ ВОПРОСА

В.С. Михайловский

*Белорусский государственный университет,
Ул. Ленинградская, 8, 220030, Минск, Беларусь*
mikhailouskivs@bsu.by

Актуальный феномен метавселенных рассматривается с точки зрения неомарксистского критического подхода: как вопрос нового пространства свободы для современного пролетариата и как вопрос нового пространства эксплуатации современного пролетариата. Делается вывод, что пространства виртуального свободного труда на сегодняшний день не существует. Оно является предметом футурологии виртуальных технологий и новых моделей общественно-экономического устройства. Выдвигается тезис, что в условиях ограниченных ресурсов и продолжающегося экономического расслоения мирового населения капитал разрешит глобальное противоречие тем, что объявит метавселенные пространством потребительской компенсации: начиная от виртуального потребления товаров и услуг, заканчивая новыми формами эксплуатации труда.

Ключевые слова: виртуальность; метавселенная; неомарксизм; свободный труд; периферия; эксплуатация.

Метавселенная – это термин для обозначения постоянно действующего виртуального пространства. Особенность метавселенных в том, что они дают людям возможность взаимодействовать как с друг с другом, так и с цифровыми объектами. Взаимодействие может происходить с помощью различных технологических приспособлений. Метавселенные присутствуют на таких платформах как [VRChat](#) и [Decentraland](#), в видеоигре «[Second Life](#)», а также разрабатываются корпорациями Epic, Roblox, Microsoft, Meta (Facebook).

Как писал французский философ К. Касториadis, К. Маркс был первым, кто доказал, что значение теории «невозможно понять вне связи с исторической и социальной практикой, с которой она соотносится, в