

УДК 379.8:004

DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1311.34.2018.154070>

Шибер Оксана Олександрівна,
здобувач,
Київський національний університет
культури і мистецтв,
вул. Є. Коновальця, 36, Київ, Україна, 01133,
<https://orcid.org/0000-0001-9848-2420>
askim_oxana@ukr.net

РЕКРЕАЦІЯ І ДОЗВІЛЛЯ В ПАРАДИГМІ DIGITAL AGE

Мета статті: виявити головні напрями трансформації сфери дозвілля і рекреації в контексті становлення Digital Age й з'ясувати особливості реалізації дозвіллемо-рекреаційних практик засобами цифрових технологій. **Методологія дослідження** зумовлена необхідністю застосування культурологічного, психологічного та філософських підходів для аналізу сфери рекреації і дозвілля в умовах переходу до Digital Age, за допомогою яких уможлиблюється окреслення наявних тенденцій, що свідчить про появу нових форматів і видів дозвіллемо-рекреаційних практик. **Наукова новизна** полягає в тому, що вперше здійснюється спроба концептуального дослідження особливостей реалізації дозвіллемо-рекреаційних практик засобами цифрових технологій шляхом критичного аналізу трансформацій сфери дозвілля і рекреації в контексті становлення Digital Age. **Висновки.** Процес техномодифікації та розвиток NBICS-технології з перспективою їх конвергенції впливають не лише на суспільство, а й на саму людину, змінюючи процеси ідентифікації, соціалізації та персоніфікації, породжуючи нові вимоги до креативності й реагування на ризики, змінюючи когнітивні функції і формуючи нові запити щодо функціонування рекреаційно-дозвіллемої сфери, яка повинна сприяти самореалізації, самовдосконаленню, розвитку творчих здібностей тощо.

Ключові слова: дозвілля; рекреація; Digital Age; Римський клуб; «високі» технології; квести.

Шибер Оксана Александровна, соискатель, Киевский национальный университет культуры и искусств, ул. Е. Коновальца, 36, Киев, Украина

Рекреация и доступ в парадигме Digital Age

Цель статьи: определить основное направление трансформации сферы досуга и рекреации в контексте становления Digital Age и выявить особенности реализации рекреационно-досуговых практик средствами цифровых технологий. **Методология исследования** обусловлена необходимостью применения культурологического, психологического и философских подходов для анализа сферы рекреации и досуга в условиях перехода к Digital Age, с помощью которых становится возможным определение имеющихся тенденций, свидетельствующих о появлении новых форматів и видов досугово-рекреационных практик. **Научная новизна** заключается в том, что впервые осуществляется попытка концептуального исследования особенностей реализации досугово-рекреационных практик средствами цифровых технологий путем критического анализа трансформаций

сфери досуга і рекреації в контексті становлення Digital Age. **Висновки.** Процес техномодифікації і розвитку NBICS-технології з перспективою їх конвергенції впливають не тільки на общество, але і на самого человека, змінюючи процеси ідентифікації, соціалізації і персоніфікації, породжуючи нові вимоги до креативності і реагування на ризики, змінюючи когнітивні функції і формуючи нові запити щодо функціонування рекреаційно-досугової сфери, яка повинна сприяти самореалізації, самосовершенствованию, розвитку творчих здібностей і тому подібне.

Ключові слова: досуг; рекреація; Digital Age; Римський клуб; «Високі» технології; квесты.

Shyber Oksana, PhD student, Kyiv National University of Culture and Arts; 36, Y. Konovaltsia St, Kyiv, Ukraine

Recreation and access in the Digital Age paradigm

The purpose of the article is to identify the main directions of the transformation of the field of leisure and recreation in the context of the establishment of the Digital Age and to find out the peculiarities of the implementation of recreational practices by means of digital technology. **The research methodology** was determined by the necessity of using cultural, psychological and philosophical approaches for the analysis of the sphere of recreation and leisure in the context of the transition to the Digital Age, through which it is possible to outline the existing trends, indicating the emergence of new formats and types of recreational practices. **The scientific novelty of the work** lies in the fact that for the first time an attempt is made to conceptualise the peculiarities of leisure and recreation practice realization by means of digital technology through critical analysis of the transformations of the sphere of leisure and recreation in the context of the establishment of the Digital Age. **Conclusions.** The process of techno-modification and the development of NBICS-technology with the prospect of their convergence affect not only the society but also the person themselves, changing the processes of identification, socialization and personification, creating new requirements for creativity and response to risks, changing cognitive functions and forming new demands for the functioning of the recreational-entertainment sphere, which should promote self-realization, self-improvement, development of creative abilities, etc.

Key words: leisure; recreation; Digital Age; Roman club; "High" technology; quests.

Вступ. Трансформаційні процеси, спричинені четвертою промисловою революцією (Шваб, 2018), сприяють становленню шостого технологічного укладу та епохи Digital Age, контури якої лише починають окреслюватися у країнах «Великої сімки», насамперед, в США, Японії і КНР та ґрунтуються на застосуванні «високих технологій» в усіх сферах функціонування соціуму. З розвитком інформаційних, біо- і нанотехнологій, генної інженерії, мембранних і квантових технологій, фотоніки, мікромеханіки, синтез досягнень яких повинен забезпечити вихід на принципово новий рівень в системах управління державами, суспільством, економікою, культурою, відбувається суттєва трансформація людської реальності, її природнього і соціального буття.

Впровадження цифрових, «високих» технологій у сферу дозвілля й рекреації перетворює їх на трендсетерів інновацій, спричиняючи, насамперед, появу нових форматів і видів в культурно-дозвіллевій сфері. Однак, безпрецедентна швидкість розвитку нових технологій, інтенсивний процес цифровізації розмиває межі між реальністю і віртуальністю, трансформує буття людини й неоднозначно впливає на індивідуальну та суспільну свідомість. Формування нової реальності, відмінної за своїми онтологічним змістом потребує й нової методології дослідження проблематики, пов'язаної з дозвіллям і рекреацією в парадигмі Digital Age.

Окремі аспекти впливу трансформаційних процесів, пов'язаних з впровадженням інформаційно-комунікаційних та «високих» технологій на функціонування сфери дозвілля і рекреації висвітлено в працях вітчизняних і зарубіжних науковців. Зокрема, ще у 70-ті рр. минулого століття Е. Тоффлер почав досліджувати зміни у сфері праці, комунікацій, управління, дозвілля, спричинених технічними мутаціями. Канадський вчений М. Маклюен вивчав вплив засобів комунікацій на культуру й на сферу дозвілля зокрема. М. Кастельс визначив діапазон перетворень у межах виробничого і дозвіллевого просторів в соціумі означеному вченим як Мережеве суспільство. Н. Постман, акцентував необхідність бути the loving resistance fighter – бійцем опору всього «людського» проти всього «технологічного», зокрема й під час проведення дозвілля й рекреації.

Представники Римського клубу, створеного в 1968 р. як міжнародний інтелектуальний центр прогнозування, підкреслюють важливість гуманітарних технологій, які сприяють самореалізації та самовдосконаленню людини, реалізації її творчого потенціалу. К. Шваб досліджує вплив цифрових технологій на всі сфери суспільного життя, водночас і на сферу дозвілля й рекреації.

П. Арора та М. Маяцький описують зміни в епоху цифрового і когнітивного виробництва відносин між працею і дозвіллям.

Аналіз психологічного впливу впровадження інформаційно-комунікативних та цифрових технологій у сфері дозвілля й рекреації, здійснив В. Ємелін, а І. Асєєва та В. Буданов – вплив конвергентних технологій на антропологічні, етичні й соціальні аспекти буття людини, зазначаючи й зміни в дозвіллево-рекреаційній сфері.

О. Грімов, розкриваючи зміст і базові характеристики когнітивних технологій в соціо-антропологічній проекції, акцентує на їх застосуванні в сфері дозвілля. О. Янковський зосереджується на новій формі проведення дозвілля у містах, що виникає завдяки віртуалізації – «реаліті-квест». Описуючи сучасні тенденції в підтриманні здорового способу життя, а відтак і проведенні рекреації в цифрову епоху, М. Кляйнеберг акцентує на популярності практик, що сприятимуть самореалізації, самовиміру та велнесу.

Проте недостатньо дослідженими в працях зарубіжних і вітчизняних науковців залишаються трансформації у сфері дозвілля й рекреації в контексті становлення Digital Age.

Мета статті – виявити головні напрями трансформації сфери дозвілля і рекреації в контексті становлення Digital Age й з'ясувати особливості реалізації дозвіллево-рекреаційних практик засобами цифрових технологій.

Виклад основного матеріалу дослідження. Digital Age – це епоха «високих технологій», NBICS-конвергенції, цифровізації всіх сфер соціуму, а відтак й повсюдна віртуалізація, становлення якої ґрунтується на досягненнях попередньої Інформаційної, «Комп'ютерною», «Електронної» та «Нових медіа» епохи, зародження якої пов'язують з ім'ям американського математика Клода Е. Шеннона.

Е. Тоффлер, автор трактату «Третя хвиля», одним з перших почав досліджувати революційний вплив технологій, означених як «технічні та інформаційні мутації», на розвиток цивілізації у сфері праці, комунікацій, управління тощо. (Тоффлер, 1999, с. 53). Акцентуючи увагу на необхідності нового підходу до розуміння природи людини в постіндустріальну епоху, вчений прогнозує появу нових, більш різноманітних, пов'язаних з мистецтвом видів дозвіллево-рекреаційних практик (Тоффлер, 1999).

М. Маклюен, аналізуючи дозвіллево-рекреаційну сферу, надавав особливого значення у функціонуванні розвитку високошвидкісних міських автомагістралей. Зазначаючи при цьому, що сільська місцевість перестає бути центром праці, а місто – осередком святковості й дозвілля, акцентуючи, що саме впровадження високих технологій спричинило вдосконалення доріг і транспортних засобів і фактично перевернули давню конфігурацію, зробивши міста центрами праці, а заміські місцевості – місцем дозвілля, релаксації й відновлення сил (Маклюен, 2003, с. 48). У такому контексті виявляється тенденція до бажання проведення усамітненого дозвілля, що сприяє душевному спокою та відновленню гармонії й рівноваги. Активне функціонування заміських центрів дозвілля засвідчує їх популярність й сьогодні, особливо, якщо вони поєднують оздоровчу, зокрема Wellness&Spa з розважальною та пізнавальною діяльністю. В Україні найвідомішими такими центрами є Grand Admiral Resort&Spa в Київській області, SPA-центр «4 сезони» в Буковелі, SPA-готель «Оазіс» на Закарпатті, «Аквадар» у Черкаській області. Подібні центри включають дозвіллево-рекреаційні послуги як відвідування басейнів, джакузі під відкритим небом, хамаму, японських контрастних купелів Офуро, римської, тирольської, фінської, інфрачервоної та аромасаун, контрастної доріжки Кнейпа і душу вражень. Основне гасло заміських курортів – «Відпочинок без сучасних гаджетів, інтернету, мобільних телефонів, Фейсбуку, ватсапу, вайберу тощо», тобто без атрибутів досягнення комунікаційно-інформаційної та технологічної революції. Німецький соціолог М. Кляйнеберг, описуючи тенденції підтримання здорового способу життя в цифрову епоху, акцентує увагу на самореалізації, самовимірі та велнесі (Кляйнеберг, 2018, с. 20). Автор розглядає смартфон та інтернет-додатки різноманітними фітнес-трекерами і селф-трекінгами, які фіксують, вимірюють, записують, зберігають, оцінюють і порівнюють показники тіла людини й водночас є ключовими елементами нової тілесності, оскільки вони дозволяють підвищити захисні сили здоров'я людини. Подібні додатки постають як автоматичні тренери, що контролюють досягнення поставлених людиною цілей і спонукають до переходу на новий рівень. Важливим є те, що такі програми здатні контролювати не лише фізичні дії людини (прийом їжі, ритм сну або час, проведений за роботою в Інтернеті, частоту серцебиття, тиск, рівень цукру в крові), а й зміни в психоемоційному стані (зміни настрою,

щасливі моменти) (Кляйненберг, 2018, с. 22). Ці тенденції у функціонуванні дозвіллевої, зокрема рекреаційної сфери, на нашу думку, є надзвичайно важливими, адже вони постають певним симбіозом впровадження «високих технологій» та прагнення до самовдосконалення не лише тілесного здоров'я і привабливості, а й покращення емоційної стабільності та психологічного благополуччя, що зможе протидіяти негативним наслідкам сучасної епохи Digital Age.

Варто зазначити, що М. Маклюен також зосереджував увагу на характерній особливості епохи інформатизації та «Нових медіа» – феномену непередбачуваних наслідків використання останніх, «побічних ефектів» технологій, де найвагомішим визначається вплив техніки на формування загальної картини світу, що в результаті може призвести до сприйняття штучної, віртуальної реальності як справжньої і єдино можливої (Маклюен, 2003, с. 14–15).

В Доповіді Римського клубу, яка присвячена 50-ти річчю його заснування і в контексті глобальної занепокоєності розвитком цифрових технологій, обговорюється їх нестійкість та експоненціальність, наголошується на наявності реальної небезпеки неконтрольованого впровадження та неетичного використання останніх (Weizsäcker, Wijkman, 2018). У центрі Доповіді – ідея «нової просвіти», проблеми розвитку людини, її самовдосконалення та самореалізація (Weizsäcker, Wijkman, 2018). І тому, на нашу думку, сфері дозвілля й рекреації, яка сприяє відновленню психофізичних сил людини, самовдосконаленню, самореалізації, повинна надаватися домінуюча роль в осмисленні функціонування суспільства в період повсюдної віртуалізації та у парадигмі Digital Age.

Наймасштабніша спроба створення моделі віртуальності була зроблена М. Кастельсом, який розглядав технологічну революцію і глобальну культуру медіа основними ознаками формування нового світопорядку. У його фундаментальній праці «Інформаційна ера: економіка, суспільство і культура» аналізуються тенденції розвитку нового суспільства, яке він назвав Мережевим (Кастельс, 1999).

М. Кастельс визначає межі інформаційно-технологічної парадигми, зазначаючи, що нові технології охоплюють всі види людської діяльності. Вчений вважає, що в 1970-х рр. почалися якісні трансформаційні процеси в організації праці й виробництва, а відтак і в сфері вільного часу й дозвілля, адже саме перегляд трудових відносин, який передбачає економію трудових витрат і введення автоматизованих робочих місць збільшило частку вільного від роботи часу (Кастельс, 1999). Ці зміни впливають, насамперед, на організацію суспільної діяльності, де відбувається розмиття межі трудового та дозвіллевого часу, повного робочого дня, чіткого визначення посадових обов'язків, а також й на характеристики робочого місця.

Найповніше описали зміни в епоху цифрового і когнітивного виробництва відносин між працею й дозвіллям П. Арора та М. Маяцький, довівши, що після індустріальної епохи закінчується і чіткий розподіл й протиставлення праці дозвіллю. Автори визначають, що деякі компанії сьогодні свідомо вводять елементи дозвілля в виробничий простір, серед яких сквери з гамаками, більярдні столи, волейбольні поля, кімнати для відеоігор, фортепіано, столи для пінг-понгу

і зали для йоги стають характерною рисою цих нових умов праці (Арора, 2015, с. 88; Маяцький, 2009).

Також серед сучасних тенденцій організації робочого місця можна виявити ігрові мотиви, які знижують дисциплінарну практику контролю робочого простору, а відтак і сприяють появі нових креативних ідей і підвищенню продуктивності праці. Офіс у період становлення Digital Age перестає бути основним місцем роботи, задля ефективної творчої суспільної діяльності сучасний працівник віддає перевагу парку, кафе, будинку. Тобто, у такому ракурсі відбувається злиття робочого й дозвіллевого, зокрема рекреаційного просторів, де учасник виробничого процесу, він же рекреант має можливість під час виконання різноманітних завдань здійснити за потреби й рекреаційну функцію, що сприятиме відновленню, перезавантаженню власних сутнісних сил.

З бурхливим розвитком всесвітньої мережі Інтернет, який прискорив передачу й обробку інформації, а також завдячуючи процесу діджиталізації та цифровізації пов'язано створення за відносно короткий проміжок часу потужних ІТ-компаній, діяльність яких спрямована на задоволення найрізноманітніших потреб споживачів і саме вони сьогодні визначають функціонування Інформаційної епохи Digital Age. Серед них впливові брокери компаній, від Марка Цукерберга в (Facebook) до Білла Гейтса (Microsoft) й від Стіва Джобса (Apple) до Джека Патріка Дорсі (Twitter).

Показовим є те, що створені онлайн-компанії виключно для задоволення дозвіллево-рекреаційних та інформаційно-комунікаційних потреб (Facebook, Instagram, Twitter) сьогодні перетворилися на потужний інструмент у налагодженні економічної, бізнесової, політичної, культурної діяльності. Навіть величезні корпорації (Microsoft, які раніше негативно ставилися до використання працівниками соціальних мереж, сьогодні активно розміщують на своєму сайті корпоративні блоги, де співробітники можуть висловити власну думку з означеної проблематики, обмінюватися думками й ідеями (Арора, 2015, с. 92). Популярність блогів та блогерів у онлайн-просторах вказує на досить нову тенденцію в проведенні дозвілля й рекреації, в основі якої віртуалізація, інтерактивність, що володіє величезним повністю невивченим потенціалом. Завдяки останнім можна бути в тренді відомих культурних подій, дізнаватися та пізнавати нові види проведення дозвілля, ставати «ближче» до кумирів та визначних місць світу. Однак, не варто забувати, що саме процес діджиталізації за відсутності критичного мислення і свідомого підходу сприяє зміні моделей поведінки, інтересів, способів задоволення потреб у дозвіллево-рекреаційному просторі, а відтак сприяє розповсюдженню соціальних дисфункцій, асоціальних психофізіологічних явищ, серед яких емоційне згорання людини, її психологічне виснаження, втрата сенсу життя, депресивні розлади, що нерідко призводять до нової форми інтернет-відчуження людини від людини, роблячи її асоціальною.

У результаті дозвілля породжує незадоволеність і перетворюється на «беззмістовне» проведення часу, вороже сутності людини. Вільний час замість того, щоб протистояти негативним тенденціям епохи Digital Age з точністю до навпаки породжує відчуття туги і самотності, а також невпевненості в своїх власних силах.

Аналіз психологічного аспекту впровадження інформаційно-комунікативних та цифрових технологій у сфері дозвілля й рекреації досить ґрунтовно здійснив В. Ємелін, за твердженням якого останні здатні фокусуватися на емоційному стані й вираженні емоцій, але в меншій мірі спрямовані на переосмислення і перетворення переживань, пов'язаних зі спілкуванням. Емоційно-орієнтовані технології виконують функцію аплікатора, прискорюючи і посилюючи впровадження в психологічні межі людини (Ємелін, Розказова та Тхостов, 2014 с. 51). Ці зміни можуть призводити до змін в структурі психологічного благополуччя. (Ємелін, Розказова та Тхостов, 2014, с. 52). У такому контексті проведення дозвілля й рекреації засобами інформаційних цифрових технологій має виражене емоційне забарвлення, де при сукупності сприяючих факторів, вдало підібраній індивідуальній формі реалізація дозвілєво-рекреаційних практик сприяє емоційному піднесенню, психологічній рівновазі, синергетично-рекреаційному ефекту, а в протилежному – розчаруванню, деградації, втраті на небажанні розвивати соціально-комунікативні навички.

Актуальною для нашого дослідження є теорія Н. Постмана, що ґрунтується на необхідності стати the loving resistance fighter – бійцем опору всього «людського» (самовираження, віри, демократії, свободи, міжособистісних відносин, духовних практик, креативності) проти всього «технологічного» (науки, статистики, автономності ефективності, новизни) (Postman, 1993).

Н. Постман вважав, що комп'ютер – це найяскравіший приклад тоталітарності сучасних технологій, оскільки він опосередковує все, зокрема творчі та соціальні потреби людини, що виявляються під час проведення дозвілля зокрема (Postman, 1993).

У той же час І. Асєєва та В. Буданов вважають, що важливим мотивуючим фактором діяльності на сучасному етапі технологічного розвитку суспільства й відповідно ері «Digital Age» є не тільки задоволення матеріальних потреб, а й необхідність в індивідуальній творчій самореалізації. У цьому контексті простір дозвілля й рекреації постає провідним, здатний розкрити творчий та креативний потенціал людини (Асєєва, 2017; Буданов, 2014).

При цьому І. Асєєва також зазначає, що осмислення нових ціннісних акцентів – важливе соціально-епістемологічне завдання не тільки в аспекті констатації і вивчення існуючих реалій, але й особливо актуальна з урахуванням технологічних ресурсів для конструювання і маніпулювання цінностями під впливом конвергентних NBICS-технологій VI укладу (Асєєва, 2017, с. 129), зокрема мережевих когнітивних технологій (Грімов, 2015).

На сучасному етапі історичного розвитку відбувається формування матриці можливостей і потреб людини, що базується на взаємозв'язку інформаційних (мережевих) з когнітивними технологіями. Як зазначає О. Грімов, когнітивні технології, засновані на технологіях мережевих проєктів, призначені для вирішення прикладних завдань. При цьому під мережевим проєктом О. Грімов розуміє спільну навчальну, пізнавальну, науково-дослідну, творчу або ігрову діяльність певної кількості учасників, організовану з застосуванням засобів Інтернет-комунікації та інших інформаційно-мережевих технологій (О. Грімов, 2015, с. 57). У такому аспекті дозвілля й рекреація на сучасному етапі розвитку

можуть бути реалізовані засобами інформаційно-когнітивних та інформаційно-мережових технологій, через організовану творчу або ігрову діяльність орієнтовану на досягнення спільного результату.

Застосування таких технологій у сфері дозвілля й рекреації сприяли виникненню популяризованої форми останніх у міській культурі як «реаліті-квест». Квест у реальності постає художньо-ігровою формою сучасної масової культури, що характеризується впровадженням елементів комп'ютерних ігор та постмодерністських жанрів мистецтва, таких як інсталяція, енвайронмент і перформанс в практики дозвілля й рекреації.

«Реальна віртуальність» (Янковський) виникає під впливом віртуальної реальності й пов'язана з перенесенням віртуального досвіду (в який можна включити весь екранний досвід взагалі) в реальне життя, припускаючи розігрування таких моделей поведінки і стратегій мислення, які створюються завдяки симбіозу характерних рис інсталяцій і можливостей сучасних інтерактивних технологій, розширюючи при цьому межі зорового, звукового, тактильного образу, запропонованого в комп'ютерних іграх (Янковський, 2018, с. 296).

Найвідомішими та затребуваними видами реаліті-квестів сьогодні є гоом-квести та квести містом. З огляду на більш наявну рекреаційну складову в квестах містом, зупинимося детальніше на останніх. Квести містом або міські квести передбачають організацію пізнавально-розважального маршруту вулицями міста, включаючи історичні екскурсії по садибах і музеях поєднуючи відпочинок та пізнання з виконанням певних ігрових завдань. Квести на природі, в парках, зелених зонах мають неабиякий рекреаційний потенціал, допомагають зміцнити фізичне та психічне здоров'я. Місто перетворюється на певний магічний простір, де можна відчути себе в ролі детектива або історичного персонажа, що й стає головним мотивуючим фактором, задоволенням інстинкту гри (Янковський, 2018, с. 298). Квести містом, таким чином, виконують кілька функцій, крім розважальної, пізнавальної, соціальної, також рекреаційну. У квесті містом змінюється повсякденна реальність міста, його звичне сприйняття й усталені ролі самих учасників. Оскільки «зміна обстановки», певне «переключення» є однією з найкращих способів відпочинку та релаксації, квест містом у такому сенсі постає актуальною та популярною формою здійснення рекреації й альтернативою поїздки в інше місто або в іншу країну.

Наукова новизна полягає в тому, що вперше здійснюється спроба концептуального дослідження особливостей реалізації дозвіллево-рекреаційних практик засобами цифрових технологій шляхом критичного аналізу трансформацій сфери дозвілля і рекреації в контексті становлення Digital Age.

Висновки. Отже, процес техномодифікації та розвиток NBICS-технологій з перспективою їх конвергенції впливають не лише на суспільство, а й на саму людину, змінюючи процеси ідентифікації, соціалізації та персоніфікації, породжуючи нові вимоги до креативності й реагування на ризики, змінюючи когнітивні функції і формуючи нові запити щодо функціонування рекреаційно-дозвіллевої сфери, яка повинна сприяти самореалізації, самовдосконаленню, розвитку творчих здібностей тощо. У той же час, вплив «високих» технологій

на простір дозвілля й рекреації неоднозначний. З одного боку становлення епохи Digital Age призводить до появи нових ефективних видів та форм дозвілля й рекреації, а з іншого – надмірне «перебування» в мережі, всепоглинаюча реклама, інтернет-спілкування, електронні інтернет-співтовариства тощо при відсутності критичного мислення призводять до примітивізації, деградації людини і суспільства в цілому.

Список використаних джерел

1. Арора П. Фабрика досуга: производство в цифровой век. *Логос*. Москва, 2015. Т. 25, №3 [105]. С. 88–120.
2. Асеева И. А. Аксиологические приоритеты VI технологического уклада *Эпистемология и философия науки*. Москва, 2017. Т. 51. № 1. С. 124–137.
3. Буданов В. Г. Проблемы коэволюции антропо- и техносферы, квантово-синергетический подход. *Сложность. Разум. Постнеклассика*. Москва, 2014. №4. С. 34–47.
4. Гримов О. А. Сетевые аспекты когнитивных технологий и их социо-антропологические проекции. *Символ науки*. Москва, 2015. № 7. С. 56–58.
5. Емелин В. А., Рассказова Е. И., Тхостов А. Ш. Влияние информационных технологий на трансформацию совладающего поведения. *Вопросы психологии*. Москва, 2014. № 4. С. 49–59.
6. Кастельс М. *Информационная эпоха: Экономика, общество и культура*. Москва : Гос. ун-т. Высш. шк. экономики., 2000. 606 с.
7. Кляйнеберг М. Болезнь и здоровье в эпоху велнеса, селф-трекинга и самооптимизации на пути к обществу здоровья? *Вестник Санкт-Петербургского Государственного университета. Серия: Философия и конфликтология*. Санкт-Петербург, 2018. Т. 34. Вып. 1. С. 17–23.
8. Маклюэн Г. М. *Понимание медиа: внешние расширения человека*. Москва: Канон-пресс-Ц, Кучково поле, 2014. 462 с.
9. Маяцкий М. *Курорт Европа*. Москва: Ад Маргинем Пресс, 2009. 176 с.
10. Шваб К. *Четвертая промышленная революция*. Москва: Изд-во «Э», 2018. 208 с.
11. Тоффлер Э. *Третья волна*. Москва: АСТ, 1999. 784 с.
12. Янковский А. Н. Феномен «Реальной виртуальности» в современной культуре развлечений. *Культура и цивилизация*. Москва, 2018. Т. 8. № 1А. С. 294–301.
13. Postman N. *Technopoly: The surrender of culture to technology*. New York: Knopf, 1992. 222 pp.
14. Weizsäcker, E.U. *Wijkman Springer Science+Business Media, Come On!* New York, 2018, 220 pp. [online] Available at: <https://batrachos.com/sites/default/files/pictures/Books/Weizsacker_Wijkman_2018_Come%20on.pdf> (Accessed: 10. 11. 2018).

References

1. Arora, P. (2015). Fabrika dosuga: proizvodstvo v tsifrovoy vek [Factory of leaisure: production in the digital age]. *Logos*, vol. 25. no. 3. pp. 88–120.

2. Aseeva, I. (2017). Aksiologicheskie priority VI tekhnologicheskogo uklada [Axiological priorities of the fourth technological mode]. *Epistemologiya i filosofiya nauki*, vol. 51. no. 1. pp.124–137.

3. Bydanov, V. (2014). Problemy koevolyutsii antropo- i tehnosferyi, kvantovo-sinergeticheskiy podhod. [Problems of co-evolution of the anthropo- and technosphere, quantum-synergetic approach]. *Slojnost. Razum. Postneklassika*, no. 4. pp. 34–47.

4. Grimov, O. (2015). Setevyie aspektyi kognitivnyih tehnologiy i ih sotsio-antropologicheskie proektsii [Network aspects of cognitive technologies and their socio-anthropological projections]. *Simvol nauki*, no. 7. pp. 56–58.

5. Emelin, V., Rasskazova E., and Tshostov A. (2014). Vliyanie informatsionnyih tehnologiy na transformatsiyu sovladayushchego povedeniya [The impact of information technology on the transformation of coping behavior]. *Voprosyi psihologii*, no. 4. pp. 49–59.

6. Kastels, M. (2000). *Informatsionnaya epoha: Ekonomika, obschestvo i kultura* [Information Age: Economy, Society and Culture]. Moscow: State University. High School of Economics.

7. Kliainenberg, M. (2018). Bolezn i zdorove v epohu velnesa, self-trekinga i samooptimizatsii na puti k obschestvu zdorovya? [Illness and health in the era of wellness, self-tracking and self-optimization on the way to a health society?] *Vestnik Sankt-Peterburgskogo Gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Filosofija i konfliktologija*, vol.34.no.1. pp.17–23.

8. McLuhan, G. (2003). *Ponimanie media: vneshnie rasshireniya cheloveka* [Understanding Media: External Human Extensions]. Moscow: Kanon-press-TS, Kuchkovo pole.

9. Mayatsky, M. (2009). *Kurort Evropa* [Resort Europe]. Moscow: Ad Marginem Press.

10. Schwab, K. (2018). Chetvertaya promyishlennaya revolyutsiya. [Fourth industrial revolution]. Moscow: Izdatelstvo “E”.

11. Toffler, E. (1999). Tretya volna [Third wave]. “*Izdatelstvo ACT*”.784p.

12. Yankovskiy, A. (2018). Fenomen «Realnoy virtualnosti» v sovremennoy kulture razvlecheniy [The phenomenon of «real virtuality» in the modern culture of entertainment]. *Kultura i tsivilizatsiya*, vol. 8. no. 1A., pp.294–301.

13. Postman, N. (1992). *Technopoly: The surrender of culture to technology*. New York: Knopf.

14. Weizsäcker, E. (2018). *Wijkman Springer Science+Business Media, Come On!* New York, 2018, 220 pp. [online] Available at: <https://batrachos.com/sites/default/files/pictures/Books/Weizsacker_Wijkman_2018_Come%20on.pdf> [Accessed 10 November 2018].