

- DOI: 10.31866/2410-1311.38.2021.247181
УДК 379.8-026.15:338.48-61

- **КРЕАТИВНА СКЛАДОВА СУЧАСНИХ РЕКРЕАЦІЙНО-ДОЗВІЛЛЄВИХ ПРАКТИК**

- Шибєр Оксана Олександрівна

- *Кандидат культурології,
ORCID: 0000-0001-9848-2420, e-mail: askim_oxana@ukr.net,
Київський національний університет культури і мистецтва,
вул. Є. Коновальця, 36, Київ, Україна, 01133*

- **Для цитування:**

Шибєр, О.О. (2021). Креативна складова сучасних рекреаційно-дозвіллевих практик. *Питання культурології*, (38), 343-353. doi: <https://doi.org/10.31866/2410-1311.38.2021.247181>.

- **Анотація**

Мета статті — виявити креативну складову сучасних рекреаційно-дозвіллевих практик й обґрунтувати особливості їхньої реалізації у вітчизняному культурному просторі. У статті досліджено креативну складову сучасних рекреаційно-дозвіллевих практик. Розкрито особливості їх реалізації в культурному просторі України. Актуальність наукової проблематики пов'язана з тим, що хоча вітчизняні вчені й досліджують окремі аспекти креативності в діапазоні різних культурних практик, проте сучасні рекреаційно-дозвіллеві практики, їх креативна складова залишаються поза межами уваги. Методологія дослідження зумовлена необхідністю застосування культурологічного, прикладного та філософського підходів для аналізу креативної складової рекреаційно-дозвіллевих практик. Наукова новизна полягає в тому, що вперше здійснюється спроба концептуального дослідження креативної складової рекреаційно-дозвіллевих практик у вітчизняному культурному просторі. З'ясовано, що у рекреаційно-дозвіллевій сфері з'являються нові види практик, складовою яких є креативність (перформанси, квести, паркур, дігерство і сталкерство, подієвий і «темний» туризм, Wellness & SPA тощо), оскільки вони орієнтовані на творчий підхід до проведення вільного часу. Акцентовано на тому, що креативність може культивуватися не лише в мистецтві, виробничому процесі, професійній діяльності, а й у сфері дозвілля та рекреації, де людина здатна бути не просто споживачем продуктів, послуг, вироблених «професіоналами», а й сама організувати своє дозвілля, займатися творчістю і співтворчістю. Висновки. Сучасні рекреаційно-дозвіллеві практики засвідчують злам стереотипів, зміну типу відпочинку на креативний процес, який формує такий стиль життя, коли потреба у релаксації, вміння відволікатися і відпочивати поєднуються з пошуком нового бачення світу, нового досвіду для креативної діяльності.

- **Ключові слова:** рекреаційно-дозвіллеві практики; культурні практики; креативність; перформанс; квест; подієвий туризм

- © Шибєр О. О., 2021

Стаття надійшла до редакції: 21.10.2021

Вступ

Домінування інтенції на креативність з кінця ХХ ст. у різних сферах соціуму змінює змістове наповнення понять «робота», «дозвілля», «рекреація», «гра», межі між якими розмиваються, як і межі між вільним і робочим часом, виробничим і дозвіллевим простором. У рекреаційно-дозвіллевій сфері з'являються нові види практик, складовою яких є креативність (перформанси, квести, паркур, діггерство і сталкерство, подієвий і «темний» туризм, Wellness & SPA тощо), оскільки вони орієнтовані на творчий підхід до проведення вільного часу. Творчість, будучи невід'ємною складовою людської життєдіяльності, здійснила визначальний вплив на розвиток світової цивілізації. Однак саме на сучасному етапі цивілізаційного розвитку творення-креативність є головною ознакою креативного відпочинку.

Володіючи потужним позитивним потенціалом, що виражається насамперед у релаксації та відновленні сутнісних сил, рекреаційно-дозвіллеві практики, за умови розробки відповідного алгоритму їх реалізації, сприяють перетворенню стандартизованих видів рекреаційно-дозвіллевої активності на креативні, для яких характерними є створення нових культурних смислів і творча самореалізація.

У педагогічній практиці креативність як здатність до творчості трактують В. Дружинін, Л. Єрмолаєва-Томіна, С. Сисоєва, О. Ярошинська, І. Подорожна, О. Приходько, В. Паленко. Одним із перших до проблеми рекреації у контексті педагогічної культурології звертався вітчизняний науковець В. Кірсанов (2004), який звертав увагу на те, що остання здатна акумулювати та розвивати культуротворчий потенціал особистості і педагогічний досвід культурно-освітньої роботи.

О. Копієвська (2018) розглядає креативність як визначальний чинник трансформації культурних практик в процесі становлення цифрового суспільства. О. Халепа при осмисленні специфіки медійних практик акцентує на їх ролі у створенні креативних просторів. Г. Меднікова, обґрунтовуючи авторський погляд на сутність і зміст поняття «культурні практики» доводить, що останні є основою розвитку креативних індустрій. Схожої думки, але в аспекті сучасної урбаністики дотримується К. Фаріньє (2017), зазначаючи, що креативність зарекомендувала себе як ключовий чинник перебудови міста та формування громадських практик, сприяючи соціокультурному відродженню регіонів (с. 27). Водночас особливого значення в «мікроперезавантаженні» міст вчена надає перебудові локацій громадського користування за допомогою проведення мистецьких та креативних заходів. Феномен креативності в умовах сучасного арт-ринку, що сприяє розвитку актуальних мистецьких практик академічної та позаакадемічної художньої освіти також досліджує І. Балтазюк.

Розробки, присвячені творчому потенціалу дозвіллевих практик здійснено О. Калімуліною, О. Лопухіною, Д. Меренковим. Л. Скокова та Л. Дикань аналізують сучасні культурно-дозвіллеві практики молоді, зокрема творчі практики, тобто такі, що володіють креативним потенціалом.

Попри те, що вітчизняні учені досліджують окремі аспекти креативності в діапазоні різних культурних практик, сучасні рекреаційно-дозвіллеві практики, їх креативна складова практично залишаються поза межами уваги українських науковців.

■ Мета статті

Мета статті — виявити креативну складову сучасних рекреаційно-дозвіллевих практик й обґрунтувати особливості їхньої реалізації у вітчизняному культурному просторі. Актуальність наукової проблематики пов'язана з тим, що хоча вітчизняні вчені й досліджують окремі аспекти креативності в діапазоні різних культурних практик, проте сучасні рекреаційно-дозвіллеві практики, їх креативна складова практично залишаються поза межами уваги українських науковців.

■ Виклад матеріалу дослідження

Креативність як ключова характеристика сучасних рекреаційно-дозвіллевих практик викликає зацікавленість у науковців різних галузей знань (філософів, соціологів, урбаністів, культурологів, педагогів).

Так, Д. Хезмондалш (2014) розглядає креативність як підґрунтя розвитку «креативних індустрій», серед яких телебачення, кінематограф, книговидання, музична індустрія, реклама тощо. Ці останні створюють особливий продукт: смисли і тексти — «символічну креативність» («symbolic creativity», терм. уведений П. Уїллісом), що й слугує основою для означення їх як креативних (с. 423).

Креативність як особливу ознаку функціонування різних сфер соціуму, яку сповідує «креативний клас» визначив Р. Флоріда (Флоріда, 2005). Серед представників креативного класу творчі особистості, які не бояться експериментувати і ухвалювати нестандартні рішення в стандартних ситуаціях. Подібний підхід до розуміння креативності, на нашу думку, може слугувати концептуальною основою для розвитку креативних напрямів і форм рекреаційно-дозвіллевих практик. Саме надання визначальної ролі творчості (креативності) в бізнесі призвело до появи гіпотези про те, що креативність стає джерелом інновацій в економіці, яка перетворюється на економіку креативу.

Схожої позиції щодо творчого характеру рекреаційно-дозвіллевих практик у контексті креативності («creatio») у самому широкому значенні дотримувався В. Кірсанов (2004а, 2004б), визначаючи рекреацію як відтворення людини у творчому, культурному, духовному аспектах, де вона набуває культуротворчого, креативного змісту в контексті становлення, розвитку і самореалізації людини.

У цьому контексті креативність постає цінністю, яка може бути перетворена в матеріальний чи духовний об'єкт та відповідно створена або реалізована під час професійної чи рекреаційно-дозвіллевої активності. З одного боку, рекреація і дозвілля постають певним підґрунтям щодо виявів творчих амбіцій (поривань), а з іншого — розвиток творчого потенціалу, творче змістовне наповнення вільного часу (креативність) є його кінцевою ціллю, вищою метою, що сприяє гармонійно (всєбічно) розвиненій особистості.

Отже, креативність може культивуватися не лише в мистецтві, виробничому процесі, професійній діяльності, а й у сфері дозвілля та рекреації, де людина здатна бути не просто споживачем продуктів, послуг, вироблених «професіоналами», а й сама організувати своє дозвілля, займатися співтворчістю і творчістю.

Одним з креативних напрямів, який сьогодні активно використовується рекреантами задля реалізації рекреаційно-дозвіллевих практик є практика імерсивності або перформансу, що створює ефект повного занурення глядача

в сюжет постановки, внаслідок чого він стає безпосереднім учасником дійства. Відбувається поєднання «реального» з «уявним», де за допомогою мистецьких засобів матеріалізуються ідеї і уявлення, але не стільки через предмети і речі, скільки за допомогою людських тіл і емоційних станів.

Перформанс вважається успішним, якщо глядачеві вдається «вийти за межі» буденного сприйняття, пережити «досвід лімінальності» і переродитися, відтворитися духовно, якщо дійство в певному сенсі стає подібним до ритуалу. «Коли звичайне сприймається як незвичайне, коли бінарні опозиції руйнуються і речі перетворюються у свою протилежність, у глядача з'являється відчуття магії», — зазначає Фішер-Ліхте (Фишер-Лихте, 2015, с. 327). Тобто уможливується досягнення стану катарсису під час освоєння практиками перформансу й у такому розумінні вони стають рекреаційно-дозвіллевими. Варто зазначити, що під катарсисом розуміємо почуття свободи, яке виражається у поєднанні чуттєвого сприйняття і розумових процесів.

Так, українська компанія «Uzahvati» пропонує вистави нового емоційного досвіду поза межами звичних театральних просторів і майданчиків. Спектакль «DIALOGY» відбувається в бібліотеці, Неспектакль «День Тінь» — на квартирі, а «Remote Kyiv» («THE TIME» (Час)) — на вулицях столиці.

Імерсивність як один з інноваційних трендів світової культури, зокрема і культури України, представлена в реалізації віртуальних або гібридних форматах івент- та кіноіндустрії. Завдяки використанню сучасних технологій розширеної реальності (XR) продюсери сучасних онлайн-заходів створюють імерсивний віртуальний продукт, який є конкурентоспроможним з подіями офлайн. Варто зазначити, що XR-реальність (extended reality) — це весь спектр розробок, що охоплює всі реальні і віртуальні середовища й містить як AR (доповнену реальність), так і VR (віртуальну реальність).

В Україні технології XR-реальності, які використовуються в модусі проведення вільного часу й можуть поставати рекреаційно-дозвіллевими практиками, представлені в клубах віртуальної реальності, віртуальних квестах, під час різноформатних івентів.

Українська компанія «XR Hub IT-coworking», надаючи послуги занурення у віртуальну реальність на новорічні свята 2021 року запропонувала віртуальний квест «Різдво» для всієї сім'ї. Розробники проєкту наголосили на сімейному проходженні квесту, що сприятиме спільному проведенню дозвілля та отриманні незабутніх вражень, які покращать психоемоційний стан всієї родини. Ще одним яскравим прикладом використання технологій XR-реальності під час різдвяних свят є запропонований віртуальний квест від компанії «ADVIN Ukraine» в ТРЦ «Ocean Plaza», де учасники повинні були пройти квест в доповненій реальності з чарівним 3D-ельфом, допомагаючи йому знайти шлях до своїх друзів.

Інноваційний навчально-розважальний центр «WOW park» містить інтерактивну, розважальну та ігрові зони, пропонує різноманітні активності, спрямовані на розумовий і фізичний розвиток дітей будь-якого віку. А інтерактивна кімната з проєкцією в форматі 360° передбачає активний ігровий процес, де дія проєкції за допомогою спеціальних камер і сенсорів пов'язується з кожним рухом і дотиком гравця.

Віртуальну медіа-арт виставку на тему Чорнобиля, розроблену для перегляду у VR-шоломах презентував український проєкт «ARTEFACT: CHOrnobyL». Варто зазначити, що перша digital-скульптура у реальному просторі була створена у центрі м. Прип'ять 2018 року. Інформацію про неї подали видання «The Guardian», «VICE», «Bloomberg» і з нею ознайомилося 80 млн людей з усього світу. А вже 2021 р. створені експонати з використанням XR-технологій, лазерних та відеоінсталяцій, нейроінтерфейсу та параметричної архітектури були повністю перенесені у віртуальний формат.

Проєкти з використанням інтерактивних технологій медіа-арту сьогодні відбуваються в київських артцентрах: «Artarea», «Мистецький Арсенал», «PinchukArtCentre», «Експоцентр України» (павільйон № 13 ВДНГ України). У січні 2020 р. жителі й гості столиці могли відвідати масштабну цифрову інсталяцію за мотивами творчості І. Босха «Химери, що оживають», виставки «Dali. Digital. Surrealism», «Пікассо: періоди геніальності» і «Магія імпресіонізму» в культурно-мистецькому центрі «Artarea». Варто зазначити, що «Artarea» — це артпростір, який складається з різних платформ, серед яких класична галерея (зали для експонування живопису, скульптури та графіки) і digital-галерея. Саме мистецтво живопису, відтворене за допомогою цифрових технологій в мультимедійній експозиції постає унікальним способом освоєння рекреаційно-дозвіллевих практик, оскільки уможлиблює не лише процес відтворення (рекреації), а й культурного збагачення в межах дозвілля.

На важливості арттерапії, спрямованої на подолання комплексного впливу «екстремального середовища», наголошує Л. Лебедева (Лебедева, 2012). Вчена переконує, що арттерапевтична робота сприяє вивільненню почуття роздратування, образи, відчаю і робить припущення, з яким ми цілком погоджуємося, що вільне вираження спонтанних переживань в невербальному семіотичному полі з використанням художніх матеріалів відкриває нові ресурси у подоланні негативних установок. Відтак арттерапія постає протидією негативним наслідкам дигіталізації та невизначеності буття, пов'язаного зі світовою пандемією, й може використовуватися як рекреаційно-дозвіллева практика.

Засоби імерсії активно використовуються в популярному виді рекреаційно-дозвіллевої практики — квестах, реалізація яких здійснюється з залученням квест-технологій і які поділяються на «реаліті-квести», «гоом-квести», «квести містом» та «віртуальні квести».

Нині квест — це гра з широким функціональним діапазоном від розважального й рекреаційного до пізнавального драматичного дійства (Сокол, 2014).

В «реаліті-квестах» відбувається занурення глядача в особливий змодельований художній простір, що провокує на отримання ролі активного учасника процесу. Останній на власному фізичному досвіді проходить випробування закладені автором інсталяції. Тобто квест — це пригодницька гра, в якій від учасника вимагають вирішення інтелектуальних завдань відповідно до сценарію. Гравці проходять повний цикл мотивації: від уваги до отримання вражень й задоволення, знайомляться з автентичним матеріалом, який дозволяє досліджувати, обговорювати і свідомо вибудовувати нові концепції і відносини в контексті проблем реального світу, створюючи проєкти, що мають практичну значущість.

Квести містом або міські квести передбачають організацію пізнавально-розважального маршруту вулицями міста, включно з історичними екскурсіями садибами і музеями, 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. Як зазначає А. Янковський (Янковский, 2018), місто перетворюється на певний магічний простір, де відбувається примірювання на себе ролі детектива або історичного персонажа, що й стає головним мотиваційним чинником, задоволенням інстинкту гри. Квести містом виконують крім розважальної, пізнавальної, соціальної, також рекреаційну функцію. У квесті містом змінюється повсякденна реальність міста, його звичне сприйняття й усталені ролі самих учасників.

В Україні найуспішнішими є такі квест-компанії: «Smart Adventures», «Escape Quest», «Kyiv Look City», «Genesis», «Кадрум», Квест Кімнати «LOCKY».

Квест також вчить цінувати вільний час в реальному світі й відповідним чином його організувати, перетворивши на дієву складову власного життя. Квест сприяє формуванню у його учасників таких особистих якостей, як критичність мислення, ініціативність, вміння аргументувати своє рішення, дисциплінованість, ерудованість, здатність до генерування нових ідей, вияву фантазії. Комунікативні здібності виявляються в налагодженні просторових, психічних і соціальних контактів з іншими учасниками квесту, вмінні взаємодіяти з кожним з них, гармонізувати соціальні контакти завдяки культурі спілкування.

Динамізм і мобільність сучасного соціуму зумовили появу моди на активний відпочинок і тому набувають популярності екстремальний або альтернативний туризм. Одним з таких видів є джипінг — проходження туристських маршрутів на автомобілях по бездоріжжю. Це позашляхові експедиції, рейди, фестивалі; спортивні заходи — чемпіонати, трофі-рейди, ралі-рейди. Подорожі на позашляховиках гірськими й лісовими дорогами, каньйонами і долинами річок, бездоріжжям пустелі захоплюють і дозволяють отримати гострі відчуття (Travelluxtour.info, 2014).

Варто зауважити, що джипінг та подібні форми рекреаційно-дозвіллевих практик задовольняють потреби в незвичайному, ексклюзивному відпочинку і є своєрідною реакцією на інтенсивний й всеохопний розвиток масового туризму.

Подієвий туризм поєднує задоволення від приємного відпочинку й нових вражень, можливості провести час в абсолютно іншому середовищі чи етнічній глибинці; знайомить з місцевими звичаями й традиціями. Подібне знайомство збагачує духовний світ людини і дозволяє відчути свою індивідуальність в загальній цілісній картині багатогранного світу різних народів і народностей. І, як писав А. Уайтхед (2009), досягти «єдності універсуму».

Ці форми креативної рекреації передбачають не просто пасивну участь споживачів як спостерігачів, а їх активне залучення до самого процесу творення продукту, події, послуги. Так, фудді, любителі гастрономічного туризму як одного із популярних і креативних напрямів сучасного туризму, мають можливість не лише скуштувати, а й приготувати страви національної, етнічної чи регіональної кухні за старовинними рецептами й технологіями. Це створює умови для міжкультурного діалогу і взаєморозуміння через гастрономічну співтворчість.

Особливого значення феномена подієвості набуває потреба в трансцендентних відчуттях — зміні повсякденної монотонності, втечі в «інший світ», емоційному піднесенні, моральному відпочинку.

Варто зазначити, що івент-події характеризуються святковою атмосферою, отриманням незабутніх вражень і індивідуальними умовами відпочинку та релаксації. Емоційна складова багаторазово посилюється ефектом єдиного емоційного підйому, що охоплює великі групи учасників заходу.

В Україні подієвий туризм відбувається під час проведення різноманітних фестивалів, концертів, святкових національних заходів, серед яких найвідомішими вітчизняними подіями, що володіють рекреаційним та креативним потенціалами є «Atlas Weekend» у Києві, «ЗахідФест» у Львові, «Юморина» в Одесі, Таврійські ігри у Новій Каховці, Національний Сорочинський ярмарок, Чорноморські ігри, «Джаз Коктебель», Міжнародний гуцульський фестиваль, «КиївМузикФест» тощо.

Проте варто пам'ятати, що зазначений вид туристичної індустрії в українському просторі лише розвивається, багато в чому наслідуючи світові традиції і набуває самобутньої специфіки, пов'язаної з вітчизняними культурними, історичними та соціально-економічними реаліями.

У такому контексті сучасні рекреаційно-дозвіллеві практики постають творчим процесом, діяльністю, під час якої виявляється креативний потенціал особистості і відбувається подальший розвиток її креативних здібностей. А рекреаційно-дозвіллева діяльність представляє «базисний факт нової події з усіма її відповідностями й невідповідностями, які будуть впорядковані в новому творінні».

Креативними рекреаційно-дозвіллевими практиками у вітчизняному культурному просторі постають практики тілесного вдосконалення, що реалізуються шляхом використання різних східних рекреаційно-дозвіллевих практик (медитації, флу-йога, хатха-йога, пранаяма, ішвара, сахаджа-йога), фіторекреації, таласорекреації, спортивної та музичної рекреації, фітнес і SPA.

Варто зазначити, що методи йоги спрямовані на гармонізацію внутрішніх станів, зупинку потоку думок, зміцнення загального енергетичного стану. Провідні гуру йоги — М. Бабаджі, А. Рама, С. Рама (Гімалаї) запевняють, що практики йоги несуть в собі оздоровчий ефект як для тіла, так і для духу людини, тобто вони є рекреаційно-дозвіллевими практиками. Перевага рекреаційно-дозвіллевих практик, зокрема йоги полягає у тому, що освоювати ці практики можна як у групових колективах у відповідних центрах, так і самостійно вдома чи на лоні природи. З такої позиції йога як вид рекреаційно-дозвіллевих практик є економічним видом діяльності.

Існує думка, що медитування — це просто байдикування. Насправді ж це ґрунтовна та кропітка робота з власною психікою та фізіологією — це тренування не лише для м'язів, а й вправи, орієнтовані на ментальні структури. На Заході поширені два типи медитації: трансцендентальна медитація з концентрацією на мантру, щоб існували слова, звуки або вислови, повторюваною вголос або подумки, і медитація усвідомленості, під час якої концентрація відбувається на диханні (Семба, 2016). Слід зазначити, що для України східні практики вважа-

ються нетрадиційними, оскільки не мають культурного коріння й тому залишають у вітчизняній культурі широке поле для подальших досліджень.

Популярність практик йоги дозволяє зробити припущення, що нині відбувається процес кінестетизації дозвілля, де термін «кінстетика» постає сукупністю всіх видів сенсорних переживань, зокрема тактильних, вісцеральних і емоційних (відчуття тіла, враження і емоції, почуття рівноваги) (Дилтс, 1997). Йдеться про те, що з впровадженням конвергентних технологій актуалізується проведення дозвілля з елементами тактильності й чуттєвості. Прикладом таких рекреаційно-дозвіллевих практик можуть бути різноманітні види масажів, SPA, ароматерапії.

Найвідомішими закладами, які надають якісні рекреаційно-дозвіллеві послуги SPA в Україні є «Grand Admiral Resort&Spa», «Sobi Club», «Шале Десна», «Equides Club», «Джинтама-Бриз», SPA-центр «4 сезони», SPA-готель «Оазис», «Аквадар» тощо.

Подібні центри надають дозвіллево-рекреаційні послуги, серед яких відвідування басейнів, джакузі просто неба, хамаму, японських контрастних купелей Офуро, римської, тирольської, фінської, інфрачервоної та аромасаун, душу вражень тощо. Основне гасло замських курортів — «Відпочинок без сучасних гаджетів, мережі Інтернет, мобільних телефонів та інтернет-додатків».

■ Висновки

Отже, сучасні рекреаційно-дозвіллеві практики засвідчують злам стереотипів, зміну типу відпочинку на креативний процес, який формує такий стиль життя, коли потреба у релаксації, вміння відволікатися і відпочивати поєднуються з пошуком нового бачення світу, нового досвіду для креативної діяльності. Якщо раніше людина шукала місце для відпочинку, то зараз вона відчуває, що сам відпочинок — це певний тип життя, а життя — це відпочинок.

■ Список використаних джерел

- Дилтс, Р. (1997). *Изменение убеждений с помощью НЛП*. Класс.
- Кірсанов, В. В. (2004а). До визначення предмету рекреації у контексті педагогічних проблем дозвілля. *Вісник Книжкової палати*, (9), 28–31.
- Кірсанов, В. В. (2004b). Основні напрями дослідження рекреації. *Вісник Книжкової палати*, (10), 19–23.
- Копієвська, О. Р. (2018). *Трансформаційні процеси в культурних практиках України: глобальний, глокальний контекст та локальні особливості (кінець ХХ – початок ХХІ ст.)* [Автореферат дисертації доктора культурології, Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв].
- Лебедева, Л. Д. (2012). Восстановительная арт-терапия эмоциональных состояний онкобольных. *Клиническая и специальная психология*, 1(3). <https://psyjournals.ru/psyclin/2012/n3/55195.shtml>
- Семба, К. (2016, 18 февраля). *Дышите глубже: что нужно знать о медитации*. <https://www.wonderzine.com/wonderzine/health/wellness/217251-meditation>
- Сокол, И. Н. (2014). Классификация квестов. *Молодой ученый*, 6(2), 138–140.
- Уайтхед, А. Н. (2009). *Приключения идей* (Л. Б. Туманова, Пер.). ИФРАН.

- Фаринья, К. (2017). *Розвиток культурних та креативних індустрій в Україні*. https://www.culturepartnership.eu/upload/editor/2017/Research/Creative%20Industries%20Report%20for%20Ukraine_UA.pdf
- Фишер-Лихте, Э. (2015). *Эстетика перформативности* (Н. Кандинская, Пер.). Канон+.
- Флорида, Р. (2005). *Креативный класс: люди, которые меняют будущее*. Классика-XXI.
- Хезмондалш, Д. (2014). *Культурные индустрии* (И. Кушнарева, Пер., А. Михалева, Ред.). Издательский дом Высшей школы экономики.
- Янковский, А. Н. (2018). Феномен «Реальной виртуальности» в современной культуре развлечений. *Культура и цивилизация*, 8(1А), 294–301.
- Travelluxtour.info. (2014, 3 мая). *Экстремальный туризм*. <https://travelluxtour.info/vidy-turizma/ekstremalniy-turizm/dzhipping-vpered-po-bezdorozhju/>

References

- Dilts, R. (1997). *Izmenenie ubezhdenii s pomoshch'yu NLP [Changing Belief Systems With NLP]*. Klass [in Russian].
- Farinia, K. (2017). *Rozvytok kulturnykh ta kreatyvnykh industrii v Ukraini [Development of Cultural and Creative Industries in Ukraine]*. https://www.culturepartnership.eu/upload/editor/2017/Research/Creative%20Industries%20Report%20for%20Ukraine_UA.pdf [in Ukrainian].
- Fisher-Likhte, E. (2015). *Estetika performativnosti [Aesthetics of Performativity]* (N. Kandinskaya, Trans.). Kanon+ [in Russian].
- Florida, R. (2005). *Kreativnyi klass: lyudi, kotorye menyayut budushchee [Creative Class: People who Change the Future]*. Klassika-XXI [in Russian].
- Khezmondalsh, D. (2014). *Kul'turnye industrii [Cultural Industries]* (I. Kushnareva, Trans., A. Mikhaleva, Ed.). Izdatel'skii dom Vysshei shkoly ekonomiki [in Russian].
- Kirsanov, V. V. (2004a). Do vyznachennia predmetu rekreatsii u konteksti pedahohichnykh problem dozvillia [To determine the subject of recreation in the context of pedagogical problems of leisure]. *Bulletin of the Book Chamber*, (9), 28–31 [in Ukrainian].
- Kirsanov, V. V. (2004b). Osnovni napriamy doslidzhennia rekreatsii [The main directions of recreation research]. *Bulletin of the Book Chamber*, (10), 19–23 [in Ukrainian].
- Kopiiievskia, O. R. (2018). *Transformatsiini protsesy v kulturnykh praktykakh Ukrainy: hlobalnyi, hlokalnyi kontekst ta lokalni osoblyvosti (kinets XX – pochatok XXI st.) [Transformational Processes in Cultural Practices of Ukraine: Global, Glocal Context and Local Features (the End of the 20th – the Beginning of the 21st Century)]* [Abstract of DSc Dissertation, The National Academy of Culture and Arts Management] [in Ukrainian].
- Lebedeva, L. D. (2012). Vosstanovitel'naya art-terapiya emotsional'nykh sostoyanii onkopol'nykh [Restorative art therapy of emotional states of cancer patients]. *Clinical Psychology and Special Education*, 1(3). <https://psyjournals.ru/psyclin/2012/n3/55195.shtml> [in Russian].
- Semba, K. (2016, February 18). *Dyshite glubzhe: chto nuzhno znat' o meditatsii [Breathe Deeper: What You Need to Know About Meditation]*. <https://www.wonderzine.com/wonderzine/health/wellness/217251-meditation> [in Russian].
- Sokol, I. N. (2014). Klassifikatsiya kvestov [Classification of quests]. *Molodyi Vchenyi*, 6(2), 138–140 [in Russian].

- Travelluxtour.info. (2014, May 3). *Ekstremal'nyi turizm [Extreme Tourism]*. <https://travelluxtour.info/vidy-turizma/ekstremalni-turizm/> [in Russian].
- Whitehead, A. N. (2009). *Priklyucheniya idei [Adventures of Ideas]* (L. B. Tumanova, Trans.). IFRAN [in Russian].
- Yankovskii, A. N. (2018). Fenomen "Real'noi virtual'nosti" v sovremennoi kul'ture razvlechenii [The phenomenon of "realvirtuality" in modern entertainment culture]. *Culture and Civilization*, 8(1A), 294–301 [in Russian].

CREATIVE COMPONENT OF MODERN RECREATIONAL AND LEISURE PRACTICES

Oksana Shyber

PhD in Cultural Studies,

ORCID: 0000-0001-9848-2420, e-mail: askim_oxana@ukr.net,

Kyiv National University of Culture and Arts,

Kyiv, Ukraine

Abstract

The purpose of the article is to identify the creative component of modern recreational and leisure practices and justify the features of their implementation in the domestic cultural space. The article examines the creative component of modern recreational and leisure practices. The features of their implementation in the cultural space of Ukraine are revealed. The urgency of the scientific issue is due to the fact that although domestic scientists study certain aspects of creativity in a range of different cultural practices, however, modern recreational and leisure practices, their creative component are not considered by Ukrainian scientists. The research methodology arises from the need to apply culturological, applied and philosophical approaches to analyse the creative component of recreational and leisure practices. The scientific novelty is that the paper represents the first attempt to conceptually study the creative component of recreational and leisure practices in the domestic cultural space. It is established that in the recreational and leisure sphere new types of practices are emerging, the component of which is creativity (performances, quests, parkour, digging and stalking, event and "dark" tourism, Wellness & SPA, etc.), since they are focused on the creative approach to leisure activities. It is emphasised that creativity can be cultivated not only in art, production process, professional activities, but also in the field of leisure and recreation, where a person can be not just a consumer of products and services produced by "professionals", but also organise his own leisure time, engage in creativity and co-creation. Conclusions. Modern recreational and leisure practices indicate a break in stereotypes, a change in the type of recreation to a creative process that forms a lifestyle where the need for relaxation, the ability to distract and relax are combined with the search for a new vision of the world, new experience for creative activities.

Keywords: recreational and leisure practices; cultural practices; creativity; performance; quest; event tourism

КРЕАТИВНАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ СОВРЕМЕННЫХ РЕКРЕАЦИОННО-ДОСУГОВЫХ ПРАКТИК

Шибер Оксана Александровна

Кандидат культурологии,

ORCID: 0000-0001-9848-2420, e-mail: askim_oxana@ukr.net,

Киевский национальный университет культуры и искусств,

Киев, Украина

Аннотация

Цель статьи — выявить креативную составляющую современных рекреационно-досуговых практик и обосновать особенности их реализации в отечественном культурном пространстве. В статье исследована креативная составляющая современных рекреационно-досуговых практик. Раскрыты особенности их реализации в культурном пространстве Украины. Актуальность научной проблематики связана с тем, что хотя отечественные ученые исследуют отдельные аспекты креативности в диапазоне различных культурных практик, однако современные рекреационно-досуговые практики, их креативная составляющая остаются вне внимания. Методология исследования обусловлена необходимостью применения культурологического, прикладного и философского подходов для анализа креативной составляющей рекреационно-досуговых практик. Научная новизна заключается в том, что впервые осуществляется попытка концептуального исследования креативной составляющей рекреационно-досуговых практик в отечественном культурном пространстве. Установлено, что в рекреационно-досуговой сфере появляются новые виды практик, составляющей которых является креативность (перформансы, квесты, паркур, диггерство и сталкерство, событийный и «темный» туризм, Wellness & SPA и т.д.), поскольку они ориентированы на творческий подход к проведению свободного времени. Акцентируется на том, что креативность может культивироваться не только в искусстве, производственном процессе, профессиональной деятельности, но и в сфере досуга и рекреации, где человек способен быть не просто потребителем продуктов, услуг, производимых «профессионалами», но и сам организовывать свой досуг, заниматься творчеством и сотворчеством. Выводы. Современные рекреационно-досуговые практики свидетельствуют об изломе стереотипов, изменении типа отдыха на креативный процесс, который формирует такой образ жизни, когда потребность в релаксации, умении отвлекаться и отдыхать сочетаются с поиском нового видения мира, нового опыта для креативной деятельности.

Ключевые слова: рекреационно-досуговые практики; культурные практики; креативность; перформанс; квест; событийный туризм



This is an open access journal, and all published articles are licensed under a Creative Commons Attribution 4.0.