

СООТНЕСЕНИЕ РЕАЛЬНОЙ И ВИРТУАЛЬНОЙ СФЕР РЕКРЕАЦИИ В УСЛОВИЯХ УРБАНИЗАЦИИ

УДК 159.9

ШВАЛЬ А.Ю.

Преподаватель кафедры общей психологии
НУЦЗУ, г. Харьков

Обсуждаются результаты исследования сфер рекреации в условиях урбанизации, которые позволяют предполагать возможность проектирования изменений рекреационных сфер с учетом интересов не только экономического или социального параметра потребителя, но и с учетом их психологической направленности указанного рода. Кроме того, мы рассматриваем возможность развития нового направления психологической практики: фасилитация активных форм рекреации.

Ключевые слова: *реальность, виртуальность, урбанизация, рекреация, образ жизни.*

СПІВВІДНЕСЕННЯ РЕАЛЬНОЮ І ВИРТУАЛЬНОЮ СФЕР РЕКРЕАЦІЇ В УМОВАХ УРБАНІЗАЦІЇ

Обговорюються результати дослідження сфер рекреації в умовах урбанізації, які дозволяють припускати можливість проектування змін рекреаційних сфер з урахуванням інтересів не тільки економічного чи соціального параметра споживача, але і з урахуванням їх психологічної спрямованості зазначеного роду. Крім того, ми розглядаємо можливість розвитку нового напрямку психологічної практики: фасилітація активних форм рекреації.

Ключові слова: *реальність, віртуальність, урбанізація, рекреація, спосіб життя.*

Процессы урбанизации, протекающие в современном обществе, затрагивают и вовлекают в себя все большее количество жителей Земли. При этом происходит неизбежное изменение привычного образа жизни каждого участника этого движения. Для кого-то эти изменения внезапны и катастрофичны, для кого-то ожидаемы и желаемы. В частности, меняя наш привычный образ жизни, затрагивается и сфера рекреации. И чем дальше развивается урбанистическая инфраструктура, тем более широко происходит замещение и вытеснение реальной рекреационной среды виртуальными симулякрами. В связи с этой тенденцией нас заинтересовали следующие вопросы: во-первых, каково соотношение реальной и виртуальных сред рекреации у городского населения; во-вторых, имеют ли место различия в переживаниях у указанного контингента по поводу изменений в избранной ими рекреационной среде; и, в-третьих, какие перспективы психологической практики открываются в свете данного явления.

Вопросы, связанные с процессом урбанизации широко освещены в различного рода исследованиях: от проблем градостроительства, до экономических и социальных нюансов. Не вдаваясь в

подробности, поскольку тема урбанизации как таковая, является в данном случае скорее фоном, считаем необходимым остановиться на нескольких моментах.

Урбанизация (от лат. Urbanus – городской) – процесс повышения роли городов в развитии общества. Предпосылки урбанизации – рост в городах промышленности, развитие их культурных и политических функций, углубление территориального разделения труда. Для урбанизации характерны приток в города сельского населения и возрастающее маятниковое движение населения из сельского окружения и ближайших малых городов в крупные города (на работу, по культурно-бытовым надобностям и пр.). Процесс, обратный урбанизации, называется рурализацией.[13]

Урбанизация тесно связана со многими политическими процессами в государстве (а часто и собственно появлением этого института). Гринин и Коротаяев указывают на тесную взаимосвязь между урбанизацией и эволюцией государственности. Так, первая фаза урбанизации наблюдались в IV – нач. III тыс. до н. э. и была связана со становлением ранних государств. Появление первого развитого государства (в середине II тыс. до н. э. в Египте) оказало заметное влияние на динамику урбанизации: в XIII в. до н. э. численность городского населения мира впервые превысила 1 млн человек. Урбанизационный взрыв XIX-XX вв. и мегаурбанизация (то есть роста численности населения сверхкрупных городов в общем населении мира) в сфере политического развития соотносятся с повсеместным распространением зрелой государственности[5].

Среди различных факторов урбанизации в свете обсуждаемого предмета следует выделить такие факторы, как: экологические и социально-культурные факторы.

Экологические факторы урбанизации сегодня оказывают ощутимое влияние на концентрацию населения и производства в городе и пригородной зоне, пространственные особенности расселения, состояние городской среды, поведение горожан в пространстве. В оценке экологических факторов происходит пересмотр некоторых традиционных представлений. В частности урбанизация вовсе не обязательно ведет к уничтожению природной среды, особенно при разумном управлении этим процессом.

Социально-культурные факторы урбанизации, связанные с формированием культурной среды города, ее влиянием на изменения поведения, психологической структуры личности оказывают непосредственное влияние на пространственные формы урбанистического развития. [3]

В начале XX века возникает новая, возможно, несколько утопичная, градостроительная концепция – город сад. Впервые идея города-сада была описана в книге «Города-сады будущего», напи-

санной английским социологом-утопистом Эбенизером Говардом. Ко второй половине XX века классическая концепция города-сада потеряла популярность. Успехи и популярность городов-садов оказалась ниже ожидаемой. Многие пригородные районы-сады превратились в спальные районы. Однако многие идеи, заложенные в концепции города-сада, теперь используются современными градостроительными концепциями, например движением нового урбанизма. [4]

В начале 1980-х годов группа американских архитекторов-новаторов стала экспериментировать с принципами иного подхода к застройке новых поселков и реконструкции старых кварталов. Эта идеология получила имя «новый урбанизм». Новый урбанизм – градостроительная концепция, подразумевающая возрождение небольшого компактного «пешеходного» города (или района), в противоположность «автомобильным» пригородам. Движение возникло в начале восьмидесятых годов в США, первым примером нового урбанизма считается городок Сисайд, построенный во Флориде. [13]

Одна из главных проблем города эпохи модернизма, пережившая и в наш «постмодернистский период», – сама его организация. И в капиталистических, и в социалистических странах город разнесли на районы для сна и районы для работы. Офисно-торгово-музейный центр и удаленные от него жилые стандартизированные окраины, связанные автодорогами и железными дорогами, – вот типичный портрет современного города. И чем больше город, тем дальше по нему ехать, тем больше жители отчуждены от него. [10] На настоящий момент, со всей очевидностью констатируется наличие проблематичной, в силу нелинейности и парадоксальности, связи между процессами урбанизации и здоровьем, как физическим, так и психическим людей, вовлеченных в этот процесс.

«Мир быстро урбанизируется, что приводит к значительным изменениям в нашем жизненном уровне, образе жизни, социальном поведении и здоровье, – говорит д-р Джейкоб Кумаресан, директор Центра Всемирной организации здравоохранения по развитию здравоохранения в Кобе, Япония. – Темпы урбанизации опережают способности правительств в области строительства основных инфраструктур, которые делают жизнь в городах более безопасной, благоприятной и здоровой, особенно в странах с низким уровнем дохода. Мы достигли важный поворотный пункт истории, где мы можем принять конкретные меры для решения проблем со здоровьем, связанных с этими тенденциями урбанизации». [2]

Таким образом, мы можем отметить наличие прямого перехода в понимании процессов урбанизации от приоритетно производственного к потенциально паритетному и, возможно, в не

далекомбудущем, сосмещением паритета в сторону рекреационного развития. Город перестает быть территорией производства товаров, а все больше становится местом производства услуг. В частности – услуг рекреационного толка. [11]

Рекреация имеет не только большое социальное, но и огромное экономическое значение. У хорошо отдохнувшего человека высокая работоспособность, он существенно меньше болеет. Снижение числа дней временной нетрудоспособности по болезни после оздоровительного отдыха и повышение производительности труда находят реальное экономическое выражение в стоимости дополнительно произведенной продукции, в снижении расходов на здравоохранение и выплат по социальному страхованию.

В начале XXI века в связи с загрязнением окружающей среды, повышенными психоэмоциональными нагрузками, высокой утомляемостью и гиподинамией рекреационные занятия человеку совершенно необходимы. Роль свободного времени в жизни общества постоянно увеличивается. Разнообразные занятия людей в свободное время, направленные на восстановление здоровья и физических сил, всестороннее развитие личности, называются рекреационной деятельностью. Рекреационная деятельность отличается высокой подвижностью населения, обменом людьми между разными регионами внутри страны и между различными странами. Рекреационная деятельность основана на использовании рекреационных ресурсов. К ресурсам рекреации относятся – природные комплексы и их компоненты, культурные и исторические памятники, города и др. населенные пункты, уникальные технические сооружения. К социальным рекреационным ресурсам относятся: здания и инженерные сооружения, а также санатории и курортные лечебницы, сооружения спортивного и культурного назначения. [12]

Обобщая вышесказанное, можно выделить несколько основных типов или способов рекреации, а именно:

1. Биологическую, включающую в себя такие формы реализации как еда, сон, пассивный отдых и т.п.

2. Физическую, проявляющуюся как «Двигательный активный отдых и развлечения с использованием физических упражнений, подвижных игр, различных видов спорта, в результате которых получается удовольствие и достигается хорошее самочувствие и настроение»[3]

3. Социальную, проявляющуюся в общении с представителями близких социальных микрогрупп (родственники, друзья, члены клуба).

4. Виртуальную, отличающуюся от предыдущих не обязательностью репрезентации в реальности рекреационных агентов. В

данном случае речь идет о таких способах восстановления как сон, но не в физиологическом понимании, а в понимании «сновидения», которое скорее ближе к терминам К. Кастанеды и шаманских практик. Игры, основанные на манипулировании компьютерной или аналогично смоделированными симулякрами и .т.д.

Данный тип представляет собой новый, еще слабо изученный пласт миротрансформирования. Ранее реализуемый исключительно в фантазиях, позднее, в книгах, теле- и кинофильмах, сейчас набирает все больший вес в силу глобального распространения компьютеров и людей, пользующихся предоставляемой средой не только (и не столько), для производства, сколько именно в рекреационных целях.

Социологические опросы показали, что около половины участников интернет-общения выходят на просторы Сети в основном для того, чтобы расширить свой круг общения. Существующие многочисленные чаты, различные форумы, виртуальные клубы по интересам и, конечно, электронная почта неопровержимо это подтверждают. С развитием компьютеризации сформировался новый вид взаимодействия «человек – компьютер». Развитие Интернета к возможности взаимодействия «человек – компьютер» добавило возможность коммуникации «человек – компьютер – человек». Мощность компьютеров и пропускная способность каналов связи постоянно растут. Сеть стала посредником с особыми свойствами, а в сетевой виртуальной реальности возникли «виртуальные сообщества», - миры, сформированные Интернет-общением и обладающие специфическими психологическими характеристиками. «И не может ли получиться так, что растущее племя уйдет в виртуальные миры и мы не сумеем понять, вернется оно к нам или нет» - написал А.Г.Асмолов в комментарии к книге Бурлакова И.В. «Homo Gamer: психология компьютерных игр». [1]

По данным Эдварда Кастронови в 2006 году в виртуальные реальности играет более 15 миллионов пользователей. Годовой доход от виртуальных миров в 2006 году составил несколько миллиардов долларов. Сейчас уже есть виртуальные миры, насчитывающие порядка 7 000 000 пользователей. Несколько лет назад появились и русскоязычные виртуальные миры некоторые насчитывают около 1 000 000 пользователей.[6]

Родоначальник виртуальной психологии Н. А. Носов так определил понятие виртуальная реальность – это реальность, обладающая следующим рядом свойств: порожденность (виртуальная реальность продуцируется активностью какой-либо другой реальности, внешней по отношению к ней; психологические виртуальные реальности порождаются психикой человека), актуальность (виртуальная реальность существует актуально, только «здесь и

теперь», только пока активна порождающая реальность), автономность (в виртуальной реальности свое время, свое пространство и свои законы существования), интерактивность (виртуальная реальность может взаимодействовать со всеми другими реальностями, в том числе и с порождающей, как онтологически независимая от них). Константная реальность – понятие, вводимое в сопоставлении с виртуальной реальностью. Константная реальность – привычная реальность, в которой происходит обычный, привычный ряд событий, переживаемый человеком привычным образом. Система взаимопорождений и свертываний виртуальных и константных реальностей образует онтологическую модель. [7,8]

Приведенное выше разделение форм и способов рекреации побудило нас к проведению исследования, в котором первым вопросом было выявление степени распространенности упомянутых рекреативных типов у представителей городского населения. В нашем исследовании мы принимали выборку как гомогенизированную по признаку «городской житель», подразумевая следующие допущения:

1. Участник проживает в городе с более чем 1 млн. жителей.
2. Участник проживает в городе 5 и более лет.
3. Участник позиционирует себя как активного жителя, т.е. включенного в производственные или аналогичные им отношения.

Данные признаки позволяют рассматривать каждого участника с одной стороны, как человека, включенного в процесс урбанизации, а с другой стороны: как потребителя рекреационного продукта.

Сделанные допущения так же позволяют отчетливо осознавать перспективы разветвления дальнейших исследований в данном направлении, как например, в дифференцировке выборки по социальному, возрастному или гендерному признакам.

Нами была разработана анкета, основным акцентом в которой, были вопросы о преимущественно реализуемом способе рекреации, влиянии процессов урбанизации на изменение данной рекреационной формы и о переживаниях, возникающих по поводу данных изменений.

Полученные данные рассортировывались в типологическую матрицу по основаниям: Реальная среда – Виртуальная среда. При этом, следует уточнить, что в нашем понимании речь идет не о жестко фиксированных кластерах, а о градиентном континууме, т.е. каждый фактор может быть не только $= 0$ или $= 1$, но и быть в промежутке между крайними значениями.

Распределение производилось по следующему принципу: какая среда является базовой, образующей по отношению к данному типу рекреации. Проблемным оказалось распознавание ответов,

связанных с употреблением алкоголя и психотропных средств. Т.к. анкетирование производилось анонимно, что было вызвано стремлением к снижению социально-желаемого искажения, не представляется возможным уточнение направленности такого типа. Возможно понимание как биологического характера, так и виртуалистического. Либо психотропные препараты используются в качестве седирующих, релаксирующих или же тонизирующих средств, что дает основание отнести такой способ к первому типу, либо являются инициаторами запуска измененных состояний сознания, что перенаправляет данные ответы в четвертую категорию.

Однако, в нашем исследовании ответов такого рода было статистически не значимое количество, что позволило отметить данную проблему, но не решать ее.

Таблица 1

Таблица соотнесенности предпочитаемых типов рекреации.

Тип реальности		Константная	
		Низкий уровень представленности	Высокий уровень представленности
Виртуальная	Низкий уровень представленности	Сон. Пассивный отдых. Просмотр телепередач. 57% респондентов	Физическая активность в виде пеших или вело-прогулок, футбол, посещение парков. 31% респондентов
	Высокий уровень представленности	Компьютерные игры, интернет-общение, медитации. 44% респондентов	Карточные игры, шахматы, декоративно-прикладное творчество. 7% респондентов

Как мы можем видеть из приведенных в таблице данных, преобладающей формой рекреационной активности является, если так можно выразиться – рекреационная пассивность. Следующей за ней идет форма виртуальной рекреации, что возвращает нас к перспективе дифференцированного по выборке исследования. Активная рекреация в сфере «константной» реальности представлена всего

третьей частью респондентов, при этом не ясно, столь низкий приоритет вызван психологическими или социально-экономическими факторами. Четвертый блок, подразумевающий максимальную задействованность обеих сфер оказался ожидаемо не выраженным. Вероятно, данный факт можно соотнести с идеями Э. Фромма и Ж. Бодрийяра о формировании «общества потребления».

Касательно второго вопроса, а именно: степени влияния процессов урбанизации на изменение привычных форм рекреации, ответы распределились следующим образом.

Таблица 2

Оценка влияния урбанизации на изменение привычных форм рекреации (в %)

Изменили в лучшую сторону	74
Не затронули	11
Изменили в худшую сторону	15

В данном случае прослеживается четкая закономерность: ответы «не затронули» соотносятся с первым типом ответов в Таблице 1, т.е. респондентам, выбирающим максимально пассивную форму рекреации. Однако, кроме указанных, этот тип ответа поддержали респонденты 4 группы – выбирающие максимально активную форму отдыха. Видимо, на данном примере мы можем наблюдать диалектический переход, когда самые пассивные потребители не замечают (или принимают как должное) внешние изменения, равно как активные творцы не допускают эти же изменения в сферу своей рекреации. Изменения в худшую сторону соотносятся с респондентами группы 2, той ее части, которая в своих предпочтениях указывала «прогулки по местам естественной рекреации» (парковые и лесопарковые зоны). Ответы, отмечающие изменения как позитивные, встречаются во всех категориях. Следует отметить удовлетворение изменениями у категорий с направленностью на виртуальную среду рекреации, связанное с улучшением качества и увеличением выбора услуг интернет-провайдеров, а у категории лиц с направленностью на рекреацию в реальном пространстве – на улучшение спортивных площадок и зон активного массового отдыха, типа парков аттракционов и т.п.

Логичным и естественным представляется нам и результат по вопросу о переживании изменения привычных рекреационных зон. Те группы респондентов, которые отметили изменения как положительные, испытывают переживания (в эмоциональном понимании данного процесса) позитивной направленности и отмечают общее улучшение качества рекреации. Респонденты, отмечающие

изменения, как негативные, разрушительные, испытывают, соответственно, переживания фрустрации, беспомощности по отношению к «безжалостному катку цивилизации» и ухудшение качества рекреации. Интересным представляется тот факт, что изменения в сфере «константной» реальности не воспринимается как значимый сторонниками виртуального образ отдыха и наоборот. Так например: вырубка деревьев и перепланировка центрального гор. Парка им. Горького в Г. Харькове вызвала как позитивные, так и негативные отклики у респондентов группы 1 и 2 (Табл.1, 2), но при этом оставила равнодушными респондентов группы 3. А закрытие сайта EX.ua, отмечено респондентами группы 3 как разрушительное, но как безразличное для членов групп 1 и 2.

Данные факты позволяют предполагать возможность проектирования изменений рекреационных сфер с учетом интересов не только экономического или социального параметра потребителя, но и с учетом их психологической направленности указанного рода.

Еще одной перспективой, на наш взгляд является возможность развития нового направления психологической практики: фасилитация активных форм рекреации. Как показало наше исследование, активные рекреационные формы находятся в ингибированном, по отношению к пассивным формам, состоянии. Это приводит к тому, что человек чувствует себя бессильной игрушкой в мире железа и пластика. Локус контроля подвергается намеренной экстернализации, что ведет к снижению ответственности и «овощному» образу жизни. И если по отношению к формам рекреации, протекающим в сфере «константной» реальности существуют множественные наработки по обеспечению улучшения качества восстановительных процессов, то в сфере виртуальной рекреации на настоящий момент нет никаких доступных психологических услуг и практик.

Литература

1. А.Г.Асмолов. Стратегия социокультурной модернизации образования: на пути к преодолению кризиса идентичности и построению гражданского общества// Вопросы образования № 1, 2008 С.65-86
2. Бюллетень Всемирной организации здравоохранения Выпуск 88, номер 4, апрель 2010 г., 241-320
3. Владышевский А.Д., Владышевский Д.В., Гончаревич Н.А. Самодетельная рекреация в природной среде и ее социально-экономическое значение / Проблемы использования и охраны природных ресурсов Центральной Сибири. Вып. 6 / Гл. ред. В.Г. Сибгатулин. – Красноярск: ГПКК КНИИГиМС, 2004. – С. 187-189.
4. [А. Гутнов, В. Глазачев](#). Мир архитектуры: Лицо города. Москва, «Молодая гвардия», 1990, ISBN 5-235-00487-6 стр 85-95

5. [А. В. Коротаев, Л. Е. Гринин. Урбанизация и политическое развитие Мир-Системы: сравнительный количественный анализ // История и математика.2007](#)
6. Липков А. Ящик Пандоры: феномен компьютерных игр в мире и в России. М.: Изд-во ЛКИ, 2008, с. 81-91
7. Носов Н.А. Виртуальная реальность // Вопросы философии, 1999, N 10.
8. Носов Н.А. Словарь виртуальных терминов // Труды лаборатории виртуалистики. Выпуск 7, Труды Центра профориентации. – М.: «Путь», 2000. – 69 с.
9. Пивоваров Ю. Л. Мировая урбанизация на пороге XXI века / Ю. Л. Пивоваров // География. – 1997. - №6. – С. 8-9.
10. http://biostroy.siteedit.ru/page14/1/3/http://human_ecology.academic.ru/
11. <http://tourlib.net/recreation.htm>
12. 13. <http://ru.wikipedia.org>

The questions correlate various types of recreational activity in the urban population and the differences in the experience of changing recreational environment in the process of urbanization.

Keywords: *reality, virtuality, urbanization, recreation, lifestyle*