

Мир науки. Социология, филология, культурология <https://sfk-mn.ru>

World of Science. Series: Sociology, Philology, Cultural Studies

2021, №3, Том 12 / 2021, No 3, Vol 12 <https://sfk-mn.ru/issue-3-2021.html>

URL статьи: <https://sfk-mn.ru/PDF/08KLSK321.pdf>

Ссылка для цитирования этой статьи:

Кораблина М.В., Дюпина Ю.В., Бутина Ю.В., Бабушкина О.Н. К вопросу о культурных контекстах современного досуга и влиянии глобальной пандемии на их трансформацию // Мир науки. Социология, филология, культурология, 2021 №3, <https://sfk-mn.ru/PDF/08KLSK321.pdf> (доступ свободный). Загл. с экрана. Яз. рус., англ.

For citation:

Korablina M.V., Dupina Ju.V., Butina Ju.V., Babushkina O.N. (2021). On the question of modern leisure cultural contexts and global pandemic influence on their transformation. *World of Science. Series: Sociology, Philology, Cultural Studies*, [online] 3(12). Available at: <https://sfk-mn.ru/PDF/08KLSK321.pdf> (in Russian)

УДК 379.83/.84

ГРНТИ 13.21.11

Кораблина Марина Викторовна

ФГБОУ ВО «Тюменский индустриальный университет», Тюмень, Россия

Доцент кафедры «Межкультурной коммуникации»

Кандидат культурологии, доцент

E-mail: marinakorablina@yahoo.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3514-6945>

РИНЦ: https://www.elibrary.ru/author_profile.asp?id=683832

Дюпина Юлия Владимировна

ФГБОУ ВО «Тюменский индустриальный университет», Тюмень, Россия

Доцент кафедры «Межкультурной коммуникации»

Кандидат филологических наук, доцент

E-mail: dupinajv@tyuiu.ru

Бутина Юлия Владимировна

ФГБОУ ВО «Тюменский индустриальный университет», Тюмень, Россия

Старший преподаватель кафедры «Межкультурной коммуникации»

E-mail: butinajv@tyuiu.ru

Бабушкина Оксана Николаевна

ФГБОУ ВО «Тюменский индустриальный университет», Тюмень, Россия

Преподаватель кафедры «Межкультурной коммуникации»

E-mail: babushkinaon@tyuiu.ru

**К вопросу о культурных контекстах
современного досуга и влиянии глобальной
пандемии на их трансформацию**

Аннотация. В работе раскрывается специфика и роль культурного контекста, влияющего на каждый аспект жизни человека, включая досуг, применяются историко-культурологический, компаративный, аналитический и феноменологический методы. Отмечается, что исследования проблемы досуга должны проводиться в совокупности с анализом социальных, экономических и технологических условий, на него повлиявших. Досуг развивается под влиянием многих факторов (локальных, национальных и глобальных), но отличительной чертой современных видов досуговой деятельности является их тесная связь

с быстро развивающимися технологиями. В национальные культурные контексты сегодня добавляются новые смыслы, в связи с чем происходит их трансформация. Быстрое развитие коммуникаций, технологий, прозрачность границ отражаются на досуговой деятельности, что проявляется, к примеру, в экспорте досуговых практик. В качестве иллюстрации авторы анализируют культурный контекст досуговой деятельности в Китае, который сегодня значительно расширяется за счет внедрения «чужих» культурных практик. Наряду с тенденцией экспорта досуговых практик, характерных для современных обществ, усиливается тенденция культурного разграничения, отказ от прямого копирования моделей досуга. Авторы полагают, что процесс трансформации культурных контекстов досуга будет углубляться, особенно под воздействием развития технологий. В какой-то степени это приведёт к ситуации схожести досуговых практик в разных обществах, но стремление сохранить идентичность позволит им удержать специфическое и уникальное. В статье также затрагивается актуальная проблема трансформации досуговых практик и предпочтений в глобальном масштабе под влиянием пандемии, которая заставила думать о смысле и месте досуга в жизни современного общества, его роли в поддержании качества жизни, в борьбе с длительным стрессом.

Ключевые слова: культура; культурный контекст; досуг; история досуга; экспорт досуговых практик; технологии и досуг; досуг и пандемия

Прежде чем перейти к рассмотрению вопроса, обозначенного в названии статьи, проясним смысл дефиниций «культура», «культурный контекст», «досуг». Как выразился Й. Хейзинга, «невозможно дать такую дефиницию, которая бы целиком исчерпала все содержание понятия «культура» [1, с. 362], но сам обозначал её как равновесие духовных и материальных ценностей. По мнению другого нидерландского исследователя Г. Хофстеде, культура — это «коллективное ментальное программирование, отличающее членов одной группы или категории людей от другой», это «способ, которым люди думают, чувствуют и действуют», «неписанные правила социальной игры» [2].

Понятие «контекст» есть смыслообразующая категория, т. е. в контексте производится и воспроизводится смысл. «Культурный контекст — убеждения, ценности, отношения, социальная иерархия, религия, роли групп и понятие о времени» [3]. Он может существовать как на уровне страны, континента и даже полушария, так и на уровне семьи, здания, деревни и пр. Именно он всегда дает возможность узнать «своих» во всех смыслах (традиции, язык и т. д.). Понятие «контекст» уже вошло в категориальный строй науки и определяется как «набор характеристик, которые уточняют условия существования феномена, подлежащего изучению, т. е. локализуют события или процессы в пространстве и времени, представляет собой набор особых условий, в рамках которых происходят описываемые события или действия»¹. Вездесущие культурные контексты влияют на каждый аспект жизни, включая досуг, задевая не только язык, пищу, одежду, но и тонкие, едва уловимые нюансы, которые не всегда различимы.

Досуг — это «время, проведенное вне контекста дел, работы или домашней рутины. К нему также не имеют отношение такие базовые потребности, как сон, еда и обязательное образование» [4]. Это период времени, который индивид может потратить на то, что ему захочется (от домашнего тихого отдыха до космического туризма), считает С. Позер [5].

Исследования проблемы досуга проводятся в совокупности с анализом социальных, экономических и технологических условий, на них повлиявших. Так называемое «общество досуга» — феномен, имеющий социальную, экономическую и культурную важность — появился в Западной Европе в 1980-е. Досуг развивается под влиянием многих факторов

¹ Социологический словарь — М.: Университетское, 1991. — 528 с.

(локальных, национальных и глобальных). Отличительной чертой современных видов досуговой деятельности является их тесная связь с быстро развивающимися технологиями.

До конца 19 века лидером в социальной, экономической и технической областях была Великобритания, что привело к быстрой технологической эволюции и в сфере досуга: на Первой Всемирной Выставке в 1851 г. в Лондонском Кристалл Паласе были представлены различные технические достижения; паровые машины, железная дорога, пароходы, спорт и массовый туризм появились в Англии раньше, чем в остальной Европе. Заимствованные из Англии во второй половине 19 в. многие виды спорта стремительно распространились по всему континенту, что позволило связать активный досуг и здоровье, а также привлечь как можно больше людей к спорту.

Во второй половине 20 века целью досуга стало потребление (машины, телевизоры и одежда), выросшее до символов статуса. Рост общества потребления совпал с развитием шоппинга как времяпрепровождения для всех классов, что привело многих к приобретению таких досуговых аксессуаров, как игры, книги и фотоаппараты, музыкальные и видео- центры, спортивные принадлежности и атрибуты. В 1980-е реклама уже активно связывает шоппинг с туризмом [5].

Позднее первостепенной стала цель приобретения какого-либо опыта, иногда содержащего потенциальный риск и выброс адреналина. Одной из типичных характеристик досугового потребления технологий, как считает С. Позер, — это тенденция совершать с ее помощью даже социально подрывные акты. С 1990-х метро-серфинг (S-Bahn) стал одним из любимых времяпровождений в Германии с его комбинацией чувства свободы и чувства опасности.

На предпочтения в досуговой сфере во многом влияют региональные культурные факторы.

Например, досуг в Австралии надо рассматривать в исторически-культурном ракурсе. Большинство населения бывшей британской колонии — ссыльные преступники и персонал колоний, золотоискатели, свободные переселенцы. Маскулинная культура до сих пор проявляется в стиле жизни и досуговых приоритетах. Культ сильного, здорового, тренированного тела естественно находит отражение в весомом перевесе спортивных интересов над какими-либо другими, что поддерживается правительством, выделяющим на развитие спорта изрядные суммы. Выгодный климат и сильная экономика только способствуют высокому рейтингу спортивного досуга в стране. Колоссальным спросом и популярностью пользуются водные виды спорта, начиная от плавания и прыжков с трамплина и заканчивая экстремальными видами спорта: спуски на байдарках, серфинг, катание на водных лыжах. Океан также стал частью досуга австралийцев (многочасовые прогулки вдоль пляжа, пикники с семьей на пляже, плавание, походы с палаткой и т. д.). В рейтинге стран (2021 г.) по качеству жизни Австралия занимает 6-е место в мире, по здоровью высокое 3-е место.

В других странах ситуация со спортивным досугом не такая блестящая, как в Австралии. Британские ученые провели масштабное исследование в 23 странах с разным уровнем экономического развития с участием более 19000 студентов на предмет их занятий физическими упражнениями во время досуга, взглядами на здоровый образ жизни и понимания влияния активного образа жизни на их здоровье. Причиной для подобного исследования послужили статистические данные о хронических заболеваниях и ожирении в большинстве западных стран, что связано во многом с физической пассивностью. Результаты показали, что досуг 23 % студентов из стран северно-западной Европы и США, 30 % — центральной и восточной Европы, 39 % — из стран Средиземноморья, 42 % — Азии и стран Тихоокеанского побережья, 44 % — из развивающихся стран — физически неактивный. Результаты опроса по информированности студентов о влиянии физической активности на здоровье показали, что

всего 40–60 % знали, что между риском сердечных заболеваний и физической активностью существует прямая связь. Таким образом, уровень активного досуга ниже желаемого проявился у большинства студентов, что, по мнению авторов, тесно связано с культурными факторами и уровнем национально-экономического развития [6].

М. Эгвайер и Е. Хёрст провели масштабное исследование времени, затрачиваемого на разные виды досуга современными американцами по категориям «Мужчины / Женщины / Семейные / Одинокие». По подсчетам досуговое время увеличилось по сравнению с 1970 на 45 минут в день, но по ощущениям американцев его стало меньше. Возможно, потому что средний американский взрослый проводит 2,5–3 часа в день за просмотром телевизора. И если у них образуется дополнительный свободный час, то 30 минут этого часа также уходит на любимое времяпрепровождение [7]. Домашние вечеринки и так называемый «чиллинг» как форма пассивного отдыха с друзьями становятся все более популярными в Америке, хотя в последние годы усиливается пропаганда занятий спортом, направленных на сохранение здоровья и хорошее физическое состояние.

В культурные контексты сегодня добавляются новые смыслы, в связи с чем происходит их трансформация. Быстрое развитие коммуникаций, технологий, прозрачность границ отражаются на досуговой деятельности, что проявляется, к примеру, в экспорте досуговых практик.

В частности, в Китае исторически традиционным досугом считались театр, маджонг, живопись, сочинение стихов, посещение чайного дома или ресторана, возможно, гейши; позднее добавилось караоке. Сегодня все большую популярность завоевывает спорт, особенно командные виды. С одной стороны, для молодых китайцев это становится способом упрочения социальных связей, с другой — возможностью показать свой социальный статус, обеспечивающий им достаточно свободного времени и больше средств на игры и удовольствия, более роскошную жизнь, чем у других. Статусными видами спорта считаются теннис и гольф. Молодое поколение стремится показать свое отличие от старших, занимаясь скалолазанием, планеризмом, BMX (велосипедные трюки), скейтбордингом и т. д. Эти виды спорта становятся все популярнее среди молодежи, так как считается, что заниматься хобби, недавно завезенным с Запада, это значит «отличаться от других» [8]. Таким образом, культурный контекст Китая сегодня значительно расширяется за счет внедрения «чужих» культурных практик.

Одновременно с этим в разных провинциях страны сохраняются виды традиционного досуга, но с учётом роста требований современной индустрии досуга, диктующих, в каком направлении развивать культурно-досуговую деятельность, они претерпевают изменения.

В южной провинции Хайнань, расположенной на одноименном тропическом острове, работает круглогодичный курорт Санья (в трёх заливах находится большинство отелей и основные зоны отдыха острова). Индустрия отдыха и развлечений здесь развита на современном уровне: у горы «Наньшань» находится Международная зона туризма Наньшань (пл. 50 кв. км), открытая в 1999 г. Этнографические достопримечательности, памятники буддийской культуры, храмы, статуя богини Гуаньинь из 140 кг чистого золота (самая большая золотая статуя в Азии), статуя бодхисаттвы Гуаньинь (108 метров), вулкан Ма Ань со смотровой площадкой по диаметру кратера с видами на застывшую лаву и др. делают эту зону притягательной для туристов. По контрасту в провинции Сычуань, окруженной горами, развиты экологический и горный туризм, прогулки по питомнику панд и заповеднику. Стиль жизни (неторопливый и расслабленный) и спокойные виды досуга в этом регионе определены его географическим положением и историческим развитием (горы защищали в войну и ограничивали перемещение).

В Пекине нет природной защиты, и активный стиль жизни здесь также обусловлен географически и исторически. Досуг — преимущественно урбанистический (за 10–20 лет в

Китае укрепилась экспортированная с Запада культура пабов и баров, которую молодежь быстро приняла как новое средство взаимодействия с другими людьми).

Наряду с тенденцией экспорта досуговых практик, характерных для современных обществ, усиливается тенденция культурного разграничения, отказ от прямого копирования моделей досуга.

Р. Вайт, главный управляющий компании по организации досуга и обучения «Вайт Хатчинсон» убежден, что если раньше большинство досуговых центров следовали парадигме использования стандартного западного дизайна, то сегодня этого мало для успеха. Дизайн должен базисно учитывать местный культурный контекст — как сюжетно, так и тематически. В результате получается создание брендовой идентичности с сильным эмоциональным посылом. Такой подход требует профессиональных наблюдений, обширных социологических и антропометрических исследований, тесной работы с потребителями. Культуру надо принимать в расчет в каждом аспекте дизайна — географическое положение, набор и дизайн развлечений, программирование, маркетинг/брендинг и операции, считает Р. Вайт². Интерес вызывает его точка зрения на важность учета культурных предпочтений женщин и детей, т.к. большинство досуговых проектов являются андроцентричными (сфокусированными на мужчине), тем самым дискриминируются другие группы. Но как подтверждают исследования, почти во всех культурах именно женщины (80 % и более) решают, где и когда семья проведет свой досуг и сколько потратит на это денег; дети имеют сильный голос в вопросе, куда семья *не* поедет. Компания Вайта установила 8 возрастных детских групп (т.н. «досуговые возрасты») от новорожденных (0–10 месяцев) до старших подростков (15–17); перед каждым проектом сотрудники «погружаются» в культурный контекст, учитывают мнение женщин и приглашают специалистов по развитию детей, социологов и местных экспертов по культуре.

Стандартным досуговым центрам и тематическим паркам в стиле западного дизайна не хватает эмоциональной связи с местным сообществом, по мнению Вайта, этого можно достичь только с помощью культурно ориентированного дизайна. Самый лучший способ — воспроизвести само сообщество (оно со своей культурой, ценностями и стилями жизни само становится брендом); тогда общество начинает гордиться своей культурой и это одушевляет дизайн. Во многих современных досуговых проектах нет души; поверхностным или «западным» темам не хватает некоего реального смысла и релевантности сообществу, сетует Р. Вайт².

Таким образом, очевидно, что происходит процесс трансформации культурных контекстов досуга, и далее он будет углубляться. Некоторые авторы предсказывают, что новые технологии сделают общества похожими друг на друга. Да, считает Г. Хофстеде, технологическая модернизация — это важная сила, приводящая к изменениям в культуре и частично к схожим тенденциям развития в одних сферах в разных обществах, но «нет ни малейшего сомнения в том, что это не сотрет разнообразие в других измерениях». Она может даже увеличить различия, так как разные общества в соответствии со своей системой ценностей по-разному используют продукты технологической модернизации [9]. Своеобразным парадоксом современности является тот факт, что все больше людей желают сохранить свою самобытность, опираются на исторические ценности своей культуры. Культурный контекст характеризуется удержанием уникального, специфического, того, что отражает целостность человека как носителя и создателя культуры. Человек, по выражению Н. Бердяева, входит в человечество не как отвлеченный человек, а как национальный человек, как англичанин, француз или русский, через национальную индивидуальность.

² White R. The Role of Culture in Location-Based Leisure Design / R. White. — URL: <http://www.whitehutchinson.com/leisure/articles/57.shtml>. Accessed 25.06.2021.

Продолжающаяся в глобальном масштабе пандемия COVID-19 оказала парализующий эффект на сферу досуга во всём мире. Так называемая «ковидная революция» нанесла громадный урон экономике, политике, бизнесу, здравоохранению и т. д. всех стран без исключения. В большой степени пострадала и подверглась существенным изменениям сфера досуга, поскольку первоочередным анти-ковидным действием стало сворачивание общественных пространств и путешествий, связанных с отдыхом. Возникли ограничения на перемещение не только за пределы своей страны, но и внутри страны, на посещение всех досуговых мероприятий и институтов. Люди оказались в состоянии локдауна и пережили глубокий стресс. Никогда за всю историю современных Олимпийских игр их не отменяли и не переносили. Не закрывали музеи и курорты, отели, стадионы и парки, леса и торгово-развлекательные центры, рестораны и детские центры, площадки для массовых развлечений, не отменяли чемпионаты мира. Неожиданно оказавшись запертыми внутри квартиры, дома, района, города, области, страны, люди были вынуждены заново переосмыслить роль досуга в их жизни, в жизни человека в целом. Стало явно ощутимым, что «зелёные пространства» (парки, леса, туристические тропы), пляжи очень важны для их психического здоровья и качества жизни и что переносить стресс от их снижения будет сложно. Отдых, досуг играют колоссальную роль в человеческой жизни, помогая оправиться после болезни, отдохнуть от домашней рутины, сменить обстановку, снять стресс, пережить трагические моменты и прочее.

Оказалось, что досуг, который в доковидную эпоху (именно так сейчас разделяют современную жизнь — «до» и «после» пандемии специалисты и учёные, которым в ближайшее время придётся отразиться все произошедшие в обществе события и перемены) казался таким привычным и устоявшимся в жизни людей, подвергся невиданным испытаниям и переживает серьёзные трансформации. «Общество досуга», создававшееся на протяжении десятков лет, ожидает испытание, от которого оно не скоро оправится и никогда его не забудет.

В последние два года произошёл всплеск, резкий рост публикаций как в России, так и за рубежом, посвящённых анализу изменений, которым подверглись практически все сферы жизни человека и общества во время пандемии. Появились первые исследования в области досуговой деятельности в контексте пандемии, которая продолжает ломать привычки, традиции, стереотипы и устои. Коллапс в сфере досуга, особенно туризма и структур малого бизнеса, с ним связанного, от которого пострадали люди всех возрастов и социальных категорий, привёл, по мнению специалистов, в первую очередь, к пониманию того, что досуг играет громадную роль в жизни человека. Лишённый привычных рекреационных занятий, человек испытывает психологический и физический стресс, включая депрессию. В течение первого года пандемии, когда ограничения были самыми строгими, многим пришлось переориентировать свои досуговые практики, ограничившись тем пространством, которое осталось в их распоряжении после ввода комендантского часа, закрытия всех общественных, культурных зданий и т. д.

Столкнувшись с проблемой изоляции и ограничений, люди стали изобретать новые способы времяпровождения, занятий спортом, общения с друзьями, коллегами и родными. Привыкли отмечать дни рождения со смартфонами, установленными на столе для связи с онлайн-гостями, праздновать свадьбы без свидетелей, подбадривать пожилых родственников. Чтобы справиться со стрессом, люди пели песни на балконах в Италии, играли на музыкальных инструментах на своих верандах, шутили, танцевали и т. д.

Прочувствовав, как грустно протекает жизнь без реальных культурных, спортивных, социальных мероприятий, человек не только оценил своё отношение к культуре, искусству, спорту, но и осознал в целом ценность общественного пространства в своей жизни. Люди научились заполнять увеличившееся свободное время альтернативными досуговыми практиками, находить смысл в простых вещах, которые ранее воспринимались как сами собой

разумеющиеся (дети, семьи, родители, естественный мир). Стресс, страх и неуверенность в будущем заставили переоценить смысл человеческого существования, понять, что радость и свободу можно обнаружить в простых вещах (цветущие деревья, озеро в деревне, юмор и т. д.), простых удовольствиях, традиционных досуговых занятиях (шитьё, вышивание, вечера на веранде в кругу семьи, игра в лото или карты).

Для многих выходом из создавшегося положения стала жизнь онлайн, социальные сети и веб-платформы (не только по работе в удалённом режиме, но и в часы досуга), онлайн-развлечения и путешествия, онлайн-общение. Цифровой мир настолько крепко охватил человека, что последствия резкого увеличения доли онлайн-бытия в ближайшее время будет одной из самых популярных и актуальных тем для исследования в различных научных областях. Интересную работу о сетевой структуре досуговой деятельности в период локдауна представили американские исследователи A. Bond, P. Widdop, D. Cockayne, D. Parnell. Так как все форматы досуга, где происходит тесный контакт людей, от музеев до тематических парков, оказались физически закрытыми для публики, это повлекло за собой переход в виртуальные формы досуга. Увеличение рекреационного времени и одновременное ограничение досуговых возможностей вынудило к поиску альтернативных способов проведения досуга, переосмыслению и переориентированию досуговых возможностей [10]. You Tube, Twitter, Tik-Tok, Zoom и другие веб-платформы стали местом общения миллионов людей. Контент, который отбирался самими пользователями по принципу интересной, полезной или просто забавной информации, проходил через процесс обмена (новостными статьями, видео, блогерскими сюжетами, комментариями, лайками). Актуализировалось значение коммуникативной функции досуга, его способности связывать людей друг с другом, стать своего рода «бальзамом для души» в период изоляции. Парадокс заключался в том, что именно в период, когда исторически коммуникации на глобальном уровне стали легкодоступными, удар пришёлся, в первую очередь, по ним.

Когда стало понятно, что пандемия не отступает и продолжается уже второй год, настроение стало иным. Раздражение от ограничений в сфере досуга, свободного перемещения, от закрытых границ, усталость от ограниченных пространств привели к маршам и манифестациям, обращениям к правительствам ослабить или снять эти ограничения. Встал вопрос о произвольном характере некоторых ограничений, многие из которых кажутся нелогичными, противоречивыми, слабо освещёнными в СМИ и вводимыми насильственно. Правительства обвиняют в грубом нарушении конституционных прав человека и общества, ущемлении самовыражения и религиозной свободы. Люди больше не хотят виртуального моря, они хотят быть в нём физически, потому что именно такой отдых воспринимается ими как полноценный и качественный. То, что в июле 2021 года в течение одной недели в турецкие аэропорты самолёты садились каждые 4 минуты (несколько тысяч рейсов) и привезли более 500 000 только россиян, иллюстрирует непреодолимое желание людей вернуться к своему прежнему формату отдыха, несмотря на возможные риски для здоровья.

Подводя итог вышесказанному, следует заметить: в последние годы произошли грандиозные изменения в сфере досуга, что можно назвать «революцией», которую никто не готовил и не ждал, но она стихийно произошла в конце зимы 2020 года.

Глобальная пандемия заставила думать о месте досуга в жизни современного общества, о его роли в поддержании качества жизни и в борьбе с длительным стрессом, в способности оказать мощную поддержку человеку во время эпидемии, которая в короткий срок превратила материальный мир с его разнообразными досуговыми возможностями в недоступную опцию, что привело к трансформации и рождению нового мира, к смещению из области материального в область цифрового мира, который сейчас воспринимается всеми как норма. Зависимость досуговой деятельности от цифровых технологий стала могущественнее и крепче.

События последних двух лет способствовали обновлению интереса к вопросу и о сущности досуга, его современном состоянии, обновлённой ценности для людей.

Последствия разрушительного и в то же время созидательного воздействия пандемии на сферу досуга требуют обширной рефлексивной деятельности учёных и специалистов, прогнозирования будущего досуга, анализа его нового потенциала.

ЛИТЕРАТУРА

1. Хёйзинга Й. Homo Ludens. В тени завтрашнего дня / Й. Хёйзинга. — М.: АСТ, 2004. — 539 с.
2. Hofstede G.H. Cultures and organizations: software of the mind / G.H. Hofstede. — New York: Mc. Graw Hill, 1997. — 279 p.
3. Вердербер Р. Психология общения: [Тайны эффектив. взаимодействия] / Р. Вердербер, К. Вердербер. — СПб.: Прайм-ЕВРОЗНАК; М.: Нева, 2003 — 318 с.
4. Dumazedier J. Leisure / J. Dumazedier // International Encyclopedia of the Social Sciences. — New York: Macmillan and Free Press, 1968. — URL: COPYRIGHT 2008 Thomson Gale. (Hide copyright information) <http://www.encyclopedia.com/topic/Leisure.aspx>.
5. Poser S. Leisure Time and Technology / S. Poser // European History. — URL: <http://www.ieg-ego.eu/en/threads/crossroads/technified-environments/stefan-poser-leisure-time-and-technology>.
6. Haase A., Steptoe A., Sallis J., Wardle J. Leisure-time physical activity in university students from 23 countries: associations with health beliefs, risk awareness, and national economic development / A. Haase, A. Steptoe, J. Sallis, J. Wardle // Preventive Medicine, Jul. 39(1), 2004. — PP. 182–190. — URL: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/15208001/>.
7. Aguiar M., Hurst E. Measuring Trends in Leisure: The Allocation of Time over Five Decades / M. Aguiar, E. Hurst // Federal Reserve Bank of Boston, No. 06–2, 2006. — URL: <https://www.bostonfed.org/publications/research-department-working-paper/2006/measuring-trends-in-leisure-the-allocation-of-time-over-five-decades.aspx>.
8. Lataud N. Culture in Modern China / N. Lataud. — URL: <http://blog.knowledgemust.com/archives/80-Leisure-Culture-in-Modern-China.html>.
9. Hofstede G. Dimensionalizing cultures: The Hofstede model in context / G. Hofstede. — URL: <http://www.ac.wvu.edu/~culture/hofstede.htm>.
10. Bond A., Widdop P., Cockayne D., Parnell D. Prosumption, Network and Value during a Global Pandemic: Lockdown Leisure and COVID-19 / A. Bond, P. Widdop, D. Cockayne, D. Parnell // Leisure Sciences, Volume 43, 2021. — PP. 70–77. — URL: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/01490400.2020.1773985>.
11. Stodolska M. Quarantine Challenge 2k20: Leisure in the Time of the Pandemic / M. Stodolska // Leisure Sciences, Volume 43, 2021. — PP. 232–239. — URL: <https://doi.org/10.1080/01490400.2020.1774007>.
12. Barre S., Stone G., McKeown J., Schroeder J. Thinking about leisure during a global pandemic / S. Barre, G. Stone, J. McKeown, J. Schroeder // World Leisure Journal, № 9, 2020. — PP. 306–310. — URL: <https://doi.org/10.1080/16078055.2020.1825264>.

Korablina Marina Viktorovna

Industrial University of Tyumen, Tyumen, Russia

E-mail: marinakorablina@yahoo.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3514-6945>

RSCI: https://www.elibrary.ru/author_profile.asp?id=683832

Dupina Julia Vladimirovna

Industrial University of Tyumen, Tyumen, Russia

E-mail: dupinajv@tyuiu.ru

Butina Julia Vladimirovna

Industrial University of Tyumen, Tyumen, Russia

E-mail: butinajv@tyuiu.ru

Babushkina Oksana Nikolaevna

Industrial University of Tyumen, Tyumen, Russia

E-mail: babushkinaon@tyuiu.ru

On the question of modern leisure cultural contexts and global pandemic influence on their transformation

Abstract. The article draws specifics and role of cultural context which influences upon every aspect of person's life, including leisure, implementing such methods as historical and culturally sensitive method, phenomenological, comparative and analytical methods. It is noted that a study of leisure should be conducted in combination with the analysis of social, economic and technological conditions affecting it. Many factors place pressure on leisure such as local, national and global, but the hallmark of modern leisure activity forms is their close link to rapid development of technologies. National cultural contexts absorb new meanings and they are therefore the subject to transformation. Fast-moving communications and technologies, porous nature of borders impact on recreational activities becoming the reason for leisure practices' export. The authors illustrate this situation analyzing the cultural context of leisure activities in China which is greatly widened today by the implementation of "alien" cultural practices. Together with the trend towards export of leisure practices, characteristic for modern societies, the tendency of cultural distinguishing and refusing to copy directly leisure patterns is increasing. The authors believe that the process of leisure cultural contexts' transformation will be further deepened, especially under the influence of technology development. To some extent this will lead to similarity of leisure practices in different societies, but the wish to save identity allows to keep the specificity and uniqueness. The article also touches upon the actual problem of leisure practices' and preferences' transformation under the influence of pandemic on a global scale that forced to think about the meaning and place of leisure in modern society life, its role in maintaining life quality and in struggle with long-term stress.

Keywords: culture; cultural context; leisure; leisure history; export of leisure practices; technologies and leisure; leisure and pandemic