

194. – P. 403–405.

References

1. Makarenko N. V. Teoreticheskiye osnovy y / N. V. Makarenko // NYY problem voennoj medycyny Ukraynskoj voenno-metodyky professional'nogho psikhofyzyologicheskogho otdora voennykh spetsyalystov medycynskoj akademyy. – K., 1996. – 366 s.
2. Serghijenko L. P. Aktualjni psikhologichni problemy sportyvnoho vidboru / L. P. Serghijenko // Visnyk Chernihivskogo derzhavnogho pedagogichnogho universytetu imeni T. Gh. Shevchenka. Vyp. 44. Serija : pedagogichni nauky. Fizychno vykhovannja ta sport : Zbirnyk. – Chernihiv : ChDPU, 2007. – # 44. – S. 99–105.
3. Khoroshukha M. F. Osoblyvosti ghenetychnogho proghnozuvannja rozvytku psikhichnykh oznak ljudy (na prykladi myslennja) (povidomlennja pershe) / M. F. Khoroshukha // Naukovyj chasopys Nacional'nogho pedagogichnogho universytetu imeni M. P. Dragomanova. Serija # 15. "Naukovo-pedagogichni problemy fizychnoji kultury (fizychna kul'tura i sport)" : zb. nauk. pr. / za red. Gh. M. Arzjutova. – K. : Vyd-vo NPU imeni M. P. Dragomanova, 2011. – Vyp. 11. – S. 469–473.
4. Khoroshukha M. F. Osnovy zdorov'ja junykh sportsmeniv : monohrafija / Mykhajlo Fedorovykh Khoroshukha ; Nac. ped. un-t imeni M. P. Dragomanova. – K. : NUBiP Ukrainy, 2014. – 722 s.
5. Alkon D. B. Learning and memory / D. B. Alkon, D. G. Airioral, M. F. Bear, I. Black, T. I. Carev et al. // Brain Pas. Rev. – 1991. – V. 16, № 2. – P. 193–220.
6. Bjorklund David F. Organization versus item effects of an elaborated knowledge base on children's memory / David F. Bjorklund, Barbara R. Bjorklund // Brit. J. Educat. Psychol. – 1985. – V. 3. – P. 185–212.
7. Eric R. Kandel. Initial steps toward a molecular biology of long – term memory / R. Kandel Eric, Philip Goelet, Vincent Castellucci, Piergiorgio Montarolo, Nicholas Dale and Sam Schacher // Molecular Biology in Physiology. Editor Shu Chien. Raven Press. New York. – 1987. – P. 119–147.
8. Wayner M. J. Spinal synaptic delay in young and aged rats / M. J. Wayner, R. Emmers // Amer. J. Physiol. . – 1958. – V. 194. – P. 403–405.

DOI 10.31392/NPU-nc.series 15.2021.3K(131).103
УДК 796.5:004] (100)

Хотієнко С. В.,
старший викладач кафедри фізичного виховання та спорту факультету медичних технологій
діагностики та реабілітації,
Дніпровський національний університет ім. Олеся Гончара; м. Дніпро

ВПРОВАДЖЕННЯ ТА ВПЛИВ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА РОЗВИТОК СФЕРИ РЕКРЕАЦІЇ ТА ІНДУСТРІЮ ТУРИЗМУ

Розглядаються трансформації, які виникають в індустрії дозвілля, в результаті впровадження цифрових технологій, виявлено та проаналізовано актуальні тенденції, які є наслідком цифровізації соціального середовища.

У дослідженні використовувалося два підходи до вивчення термінологічної проблеми даної теми. Завдяки використанню в дослідженні соціологічного методу аналізу того, що відбувається, було з'ясовано як формуються нові тенденції в способі життя, смаки сучасної людини, у функціонуванні оздоровчої медицини, в індустрії туризму, спорту, а також розваг.

Охарактеризовано проблему гуманітарного характеру, яка формується під впливом цифрових технологій, в сфері рекреації-редукція, розуміння значимості інформації та, як наслідок, інформаційна безвідповідальність.

Детально описана проблема можливості широкого поширення інформації, в тому числі обміну враженнями і впливом на смаки, за допомогою мережевих комунікацій, які сприяє формуванню моди на незвичайні види практик в області дозвілля.

У статті було зроблено висновок, що такі соціологічні показники, як соціальна нерівність і соціальна девіація, потрібно розглядати під іншим кутом внаслідок впливу цифрових технологій в наш час.

Ключові слова: цифрова економіка, рекреація, туризм, соціальна девіація.

Хотієнко С. В. Внедрение и влияние цифровых технологий на развитие сферы рекреации и индустрии туризма. В статье уделено внимание проблеме влияния цифровых технологий на сферу рекреации и туризма. Рассматриваются трансформации, которые возникают в индустрии досуга, в результате внедрения цифровых технологий, выявлено и проанализировано актуальные тенденции, которые являются следствием цифровизации социальной среды.

В исследовании использовалось два подхода к изучению терминологической проблемы данной темы. Благодаря использованию в исследовании социологического метода анализа происходящего, было выяснено как формируются новые тенденции в образе жизни, вкусах современного человека, в функционировании оздоровительной медицины, в индустрии туризма, спорта, а также развлечений.

Охарактеризовано проблему гуманитарного характера, которая формируется под влиянием цифровых технологий, в сфере рекреации-редукция, понимание значимости информации и, как следствие, информационная безответственность.

Подробно описана проблема возможности широкого распространения информации, в том числе обмена впечатлениями и влиянием на вкусы, с помощью сетевых коммуникаций, которые способствует формированию моды на

необычные виды практик в области досуга.

В статье был сделан вывод, что такие социологические показатели, как социальное неравенство и социальная девиация, нужно рассматривать под другим углом вследствие влияния цифровых технологий в наше время.

Ключевые слова: цифровая экономика, рекреация, туризм, социальная девиация.

Khotienko Svetlana Implementation and influence of digital technologies on the development of the recreation sphere and the tourism industry. The article focuses on the problem of the impact of digital technologies on the field of recreation and tourism. The paper examines the transformations that occur in the leisure industry as a result of the introduction of digital technologies, identifies and analyzes current trends that are a consequence of the digitalization of the social environment.

The study used two approaches to studying the terminological problem of this topic. The use of digital technologies in the field of leisure, recreation, tourism, which are disclosed in this work, is described not only as a problem of the practical development of the conditions for introducing digital means into the industry, but also as a reason for theorizing. Thanks to the use of the sociological method of analyzing what is happening in the study, it was found out how new trends are formed in the life style, tastes of a modern person, in the functioning of health-improving medicine, in the tourism, sports and entertainment industries.

The article describes the problem of a humanitarian nature, which is formed under the influence of digital technologies, in the field of recreation-reduction, understanding the importance of information and, as a consequence, information irresponsibility.

The problem of the possibility of wide dissemination of information, including the exchange of impressions and influence on tastes, with the help of network communications, which contributes to the formation of a fashion for unusual types of practices in the field of leisure, is described in detail.

The article concluded that sociological indicators such as social inequality and social deviation should be viewed from a different angle due to the influence of digital technologies in our time.

Key words: digital economy, recreation, tourism, social deviation.

Постановка проблеми: Активне поширення цифрових технологій в економічній і політичній сферах, їх впровадження в професійні компетенції та повсякденне життя спорту формують нове проблемне поле, що в свою чергу актуалізує необхідність вивчення і розуміння цих процесів. Питання про входження світу в цифрову економіку є ключовим в політичному порядку денному, воно формує мейнстрім обговорень в професійних і бізнес-спільнотах, виявляє свою актуальність в повсякденних практиках сучасної людини.

Згідно з висновками дослідження аналітиків International Data Corporation, опублікованого в 2016 р., загальні світові витрати на технології цифрової трансформації будуть щорічно рости на 16,8% і вже до 2019 р. досягнуть суми в 2,1 трлн дол. За прогнозами консалтингової компанії Accenture, використання цифрових технологій має додати в 2021 р. 1,36 трлн дол., або 2,3% ВВП в загальному обсязі ВВП провідних світових економік. ВВП розвинених країн зростає за рахунок цифрової економіки на 1,8%, а ВВП країн, що розвиваються - на 3,4%. The Boston Consulting Group прогнозує, що обсяг цифрової економіки до 2035 р. може досягти 16 трлн дол. Ці цифри не тільки вказують на тотальне поширення цифрових технологій, демонструючи масштаб фінансових інвестицій і політичного значення процесів цифровізації, а й говорять про можливість формування соціальних загроз, близьких за масштабом [9].

Перш за все, поширення цифрових технологій запускає нові механізми організації бізнесу, вносячи суттєві зміни не тільки в технологічні процеси, але і в зміст діяльності підприємств різних галузей. Вивчення можливостей впровадження та потенціалу застосування інформаційних технологій в дозвільній та туристично-рекреаційній сферах становить актуальну дослідницьку проблематику.

Вивчення впливу цифрових технологій на спосіб життя, досягало переваги, вибір пропозицій в індустрії туризму і рекреації дозволяє сформувати актуальну проблематику у галузі соціології спорту і туризму. Саме ця тематика виступає смисловим контекстом нашого дослідження.

Метою статті є розгляд трансформацій, що виникають в індустрії дозвілля, рекреації і туризму внаслідок впровадження цифрових технологій, виявлення і аналіз актуальних тенденцій, які є наслідком цифровізації соціального середовища.

Результати дослідження. Аналіз проблем впровадження цифрових технологій в сферу дозвілля, рекреації та індустрію туризму неможливий без термінологічної пропедевтики. Перш за все, необхідно визначитися з дефініцією поняття «цифрова економіка», так як його широке використання в різних теоретичних і практичних контекстах аж ніяк не гарантує однаковість його трактувань. Вперше ще у 1995 р. термін вжив визнаний фахівець в області інформатики професор Массачусетського інституту технологій Н. Негропonte, який протиставив його традиційній, «аналоговій» економіці. Термін не тільки прижився, але і утворив дослідний і технологічний мейнстрім. На сьогоднішній день можна говорити про існування принаймні двох підходів до розуміння цього поняття. Перший підхід передбачає, що цифрова економіка - це економіка, заснована на застосуванні цифрових технологій. Така інтерпретація цифрової економіки описує її як частину економічної сфери, яка по суті є зведеною до області електронних товарів і послуг. Прикладом, такого підходу можуть служити телемедицина або дистанційне навчання.

Другий підхід визначає цифрову економіку як все економічне виробництво і споживання, пов'язане з використанням цифрових технологій. Можна побачити, що таке розуміння є розширеним, так як втягує в свою орбіту не тільки бізнес-процеси, які вузько розуміються, а й так звані інтернет речі, Індустрію 4.0, мережі зв'язку п'ятого покоління, інші інноваційні явища.

В останні роки ці підходи були доповнені в зв'язку з тим, що багато галузей, які зараховують до реального сектору, зазнають серйозну цифрову трансформацію. Особливо актуальними процеси цифровізації стали в сфері обслуговування. Найбільш охопленими цифровими технологіями виявилися ритейл, пасажирські і вантажні перевезення, туризм, сільське

господарство, громадське харчування, готельний бізнес, медицина, держуправління. Підприємства, які належать до цих індустрій, підхопили тренд і почали впровадження інновацій. В подальшому ж саме вони стали, по суті, інтернет-компаніями.

Застосування цифрових технологій в сфері дозвілля, рекреації, туризму стає не тільки проблемою практичного розвитку умов впровадження цифрових засобів в галузь, а й приводом для теоретизування. Як відзначають дослідники, цифрові технології в галузі дозвілля, рекреації і туризму являють собою «всю сукупність засобів і методів, за допомогою яких реалізуються процедури реєстрації, збору, передачі, зберігання, обробки, видачі інформації та прийняття управлінських рішень в різних інформаційних системах» [5, с. 34]. Перш за все, мова йде про інформаційні системи електронного пошуку, бронювання, продаж, а також у програмах, що забезпечують взаємодію підприємств галузі, технологіях, які спрямовані на формування і просування інноваційних турпродуктів. Крім того, важливу роль починають грати технології та інновації, що застосовуються в індустрії готельної справи. Так, можна вказати на активне використання додатків для мобільних гаджетів, які деякі готельні підприємства пропонують встановити гостям і користуватися своїм смартфоном як універсальним ключем до всіх послуг готелю.

Неважко бачити, що цей комплекс цифрових інновацій, що корелює з високими споживчими стандартами, не тільки спрямований на задоволення клієнтських запитів в рівні зручності і комфорту, а й покликаний сформувати нові висоти в психології споживання. У зв'язку з цим особливого значення в індустрії рекреаційного обслуговування починають грати системи CRM (Customer Relationship Management) і клієнтської аналітики, які не видно споживачам, але дозволяють менеджерам краще розуміти клієнтів, прогнозувати їх запити і поведінку, формувати нові пропозиції, спираючись на попередні замовлення і усталені патерни споживання. За своєю суттю система CRM - клієнтська база даних, що дозволяє отримати повну аналітику по кожному клієнту, його прибутковості, купівельним перевагам. Ми бачимо, що за допомогою таких систем компанії можуть надавати більш високий рівень сервісу. Однак не можна не розуміти, що інтенсивний розвиток цифрового маркетингу актуалізує коло проблем, пов'язаних з соціальним контролем, маніпулюванням не тільки споживчим, а й політичною поведінкою, з кібербезпекою [6]. Таким чином, застосування цифрових технологій в цій сфері потребує свого осмислення та оцінки.

Як було показано ще класиками інформаційного суспільства, одним з досягнень поширення інформаційних технологій стала зміна в сприйнятті простору та часу. Теле-, відео-, інтернет-комунікації як частина цифрових технологій дозволяють сучасній людині побачити, почути, долучитися до подій, що мають культурно-рекреаційне значення незалежно від того, на якій відстані, в якому часовому поясі ця подія відбувається. Цифрові технології роблять їх більш доступними як в економічному, так і в статусному сенсі, тим самим розширюючи рекреаційні та дозвільні можливості сучасних людей і, що важливо, нівелюючи соціальні розриви. Можна сказати, що цифрові технології ініціюють утворення нових форматів соціальних просторів з новими можливостями соціальної ідентифікації. Важливим наслідком високотехнологічних трансляцій є створення умов залучення до заходів. Цифрові технології дозволяють не тільки побачити спортивні події, змагання, але завдяки інтерактивним технологіям в деякому сенсі стати їх співучасниками. Причому рівень якості показу, трансляції настільки високий, що глядач, що спостерігає за подією з TV або в інтернеті, як правило, має переваги перед людьми, які сидять на стадіоні.

Використання цифрових технологій сприяє розширенню глядацької аудиторії, зростання інтересу до теле- і інтернет-трансляції значущих подій. Трансляції стають своєрідною рекламою певних видів спорту, сприяючи їх перетворенню в індустрію цифрового мовлення, стають засобом реклами і просування не тільки подій, але і мест- подій, територій, які починають позиціонувати себе як туристичні дестинації, центри туризму. Як значиме слідство збільшення впливу засобів теле- і відеокommunікацій не можна не відзначити рекламу і просування певного способу життя, певних видів рекреації та дозвілля, які в кінцевому підсумку виявляються вбудованими в комплекс рекреаційного та туристичного обслуговування.

Незважаючи на те що цифрові технології прийнято сприймати як засоби полегшення, прискорення і здешевлення, не можна не звернути увагу на ті тенденції, пов'язані з їх застосуванням, які можуть бути потенційно проблемними.

Однією з проблем гуманітарного характеру, що формується під впливом цифрових технологій, в сфері рекреації є редукція розуміння значущості інформації і, як наслідок, інформаційна безвідповідальність. Цифрові технології створюють відкриті віртуальні майданчики. Легкість доступу до інформації, її надмірність і відсутність цензури, а часто і низький рівень освіти учасників обговорень сприяють формуванню «інформаційного шуму» або навіть «інформаційних звалищ» - потоків, змістовний контекст яких зводиться до коментування малоосвічених для малоосвічених, в супроводі візуального ряду. З соціологічної точки зору важливим є те, що ці дії самі по собі стають формою рекреації та дозвілля. Але так як явище набуває масового характеру, його значення виходить за рамки окремо взятої людини. Ми можемо констатувати формування соціальних явищ, часто знаходяться на межі девіацій, існування яких, у великій мірі, забезпечується застосуванням цифрових технологій, таких як селфізм та блогерство [7].

Можливість поширювати інформацію, ділитися враженнями, впливати на смаки, використовуючи мережеві комунікації, сприяє формуванню моди на незвичайні види дозвільних практик. Популярними стають нові види туристичного обслуговування - від селф-туризму до організації «похмурих», «темних», «вампірських» турів, різних хоррор-квестів.

Ще один тренд галузі, що виникає під впливом цифрових технологій, - бажання уникнути цифрового тиску, «інформаційного шуму», що заважають рекреації. Сьогодні ми можемо констатувати підвищення попиту і в зв'язку з цим формування нових напрямків в туристській і дозвільній сфері - організацію «турів тиші». У представників бізнес-еліти, серед деякої частини інтелектуальної молоді все більш популярними стають подорожі в регіони і туристські дестинації, де технологічна доступність до інформаційних джерел істотно обмежена. Слід зазначити, що ця тенденція не тільки демонструє зміни в специфіці туристського попиту-пропозиції, але і вказує на формування нового змісту фундаментальних соціологічних проблем соціальної диференціації, виявляючи зв'язок соціального та цифрової нерівності. Сьогодні ми можемо спостерігати, як традиційні схеми вертикального майнового розшарування витісняються химерними конфігураціями цифрового дисбалансу суспільства. Соціальна стратифікація вибудовується між полюсами спільнот, включених в цифрову взаємодію, і

групами, виключеними з нього. Як зазначав М. Кастельс: «диференціація між «Інтернет-заможними» й «Інтернет-незаможними» додає ще один фактор розколу до вже наявних джерел нерівності і соціальних обмежень» [4, с. 284]. Соціологічні обстеження показують, що серед комплексу соціодемографічних параметрів, що впливають на формування цифрового розриву, ключовими виступають рівень доходу і рівень освіти, що безпосередньо впливають не тільки на доступу ресурсів, але, що важливіше, на практики їх використання [1]. Можливість доступу до цифрових технологій, володіння навичками їх використання, формування професійних компетенцій, пов'язаних з їх застосуванням, стають новими факторами соціальної стратифікації, створюючи соціальні групи, потенційно виключені з професійної комунікації. Негативний контекст ситуації підсилює застосування цифрових технологій в автоматизації виробничих процесів і сфери обслуговування, що веде до функціональному заміщенню людей технологіями, скорочення робочих місць, безробіття [3]. Виникає ситуація, в якій чим більше сервісу і послуг переходить у віртуальний простір, тим важче стає людям, які не мають цифрових компетенцій, знайти роботу, підвищити свою освіту, досягти успіху в бізнесі.

Висновки. Залучення сфери дозвілля, рекреації і туризму в орбіту цифрової економіки призводить до суттєвих трансформацій в галузі у всьому світі. Зокрема в Україні сфера туризму поступово наближається до європейських і світових стандартів, що, у свою чергу, дозволить трансформувати вітчизняний туристський ринок і забезпечити впровадження світових стандартів туристського обслуговування. [1, с. 165] Ми можемо відзначити зміни, пов'язані з технологічними реновації та економічними ефектами, які виступають наслідками впровадження цифрових технологій. Але не менш істотним наслідком цифровізації рекреаційно-туристичної індустрії стає формування комплексу соціальних явищ, які формують соціологічну проблематику. Зміни дозвіллевих форм, практик рекреації, туристичних пропозицій виступають в якості показників формування нових соціальних трендів. Виникаючі тенденції не завжди очевидні: як правило, вони вбудовані в практики повсякденності, але зачіпають важливі аспекти особистісного буття, так і суспільного розвитку і тому потребують пильної дослідницької уваги.

Література

1. Абрамов В. В. Історія туризму / В. В. Абрамов, М. В. Тонкошкур. – Харків: Харк. нац. акад. міськ. госп-ва, 2010. – 294 с. – (ХНАМГ). – (ISBN 978-966-695-170-3).
2. Волченко О. В. Динаміка цифрового нерівності / О. В. Волченко. // Мониторинг общественного мнения: Экономические и социальные перемены. – 2016. – С. 163–182.
3. Кастельс М. Галактика Интернет: размышления об Интернете, бизнесе и обществе / М. Кастельс. – Екатеринбург: У-Фактория, 2004. – 357 с. – (Академический бестселлер).
4. Попов М. В. Институты виртуального пространства: механизм, закономерности формирования и новые угрозы / М. В. Попов, Ю. А. Коблова, Н. В. Муригина. // Вестник Саратовского государственного социально-экономического университета. – 2017. – С. 82–86.
5. Спиридонова Е. П. Паноптический модус власти: история и современность / Е. П. Спиридонова. // Вестник Саратовского государственного социально-экономического университета. – 2017. – С. 67–71.
6. Туристські спортивні маршрути. Спортивний туризм. Інформаційно-методичний збірник. // Постанова Президії ФСТУ. – 2002. – С. 68.
7. Усенков Д. Ю. Особенности реализации виртуальных экскурсий / Д. Ю. Усенков. // МГИИТ имени Ю.А. Сенкевича. – 2016. – №3. – С. 59–66.
8. Федотов Ю. Н. Спортивно - оздоровительный туризм: учебник / Ю. Н. Федотов, И. Е. Востоков. – Москва: Советский спорт, 2008. – 364 с.
9. J. Bradford De Long. The Next Economy? [Електронний ресурс] / J. Bradford De Long, A. Michael Froomkin // Internet Publishing and Beyond: The Economics of Digital Information and Intellectual Property (Cambridge: MIT Press). – 1997. – Режим доступу до ресурсу: <http://osaka.law.miami.edu/~froomkin/articles/newecon.htm>.

References

1. Abramov, V. V., & Tonkoshkur, M. V. (2010). Istorii turyzmu. Kharkivska natsionalna akademiia miskoho hospodarstva
2. Volchenko, O. V. (2016). Dinamika tsifrovogo neravenstva. In Monitoring obshchestvennogo mneniya: Ekonomicheskiye i sotsialnyye peremeny (pp. 163–182). Izdatelskiy dom VShE
3. Kastels, M. (2004). Galaktika Internet: razmyshleniya ob Internete. biznese i obshchestve. Ekaterinburg: U-Faktoriya.
4. Popov M. V. Koblova Y. A. & Murygina N. V. (2017). Instituty virtualnogo prostranstva: mekhanizm. zakonomernosti formirovaniya i novyye ugrozy. Vestnik Saratovskogo gosudarstvennogo sotsialno-ekonomicheskogo universiteta. (3 (67)). 82-86.
5. Spiridonova E. P. (2017). Panopticheskiy modus vlasti: istoriya i sovremennost. Vestnik Saratovskogo gosudarstvennogo sotsialno-ekonomicheskogo universiteta. (1 (65)). 67-71.
6. Postanova Prezydii FSTU (2002). Turystski sportivni marshruty. Sportyvnyi turizm. Informatsiino-metodychni zbiryk. FSTU.
7. Usenkov, D. Y. (2016). Osobennosti realizatsii virtualnykh ekskursiy. MGIIT imeni Yu.A. Senkevicha.
8. Fedotov, Y. N., & Vostokov, I. E. (2008). Sportivno - ozdorovitelnyy turizm: uchebnik. Sovetskiy sport.
9. Bradford De Long, J., & Michael Froomkin, A. (1997, April 6). The Next Economy? [DRAFT!]. University of Miami School of Law. <http://osaka.law.miami.edu/%7Efroomkin/articles/newecon.html>