

Андреева Антонина Викторовна

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ ДОСУГ КАК СФЕРА ПОЛИСУБЪЕКТНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

В статье рассмотрена онтология интеллектуального досуга в уровневой модели досуговой деятельности. Конструируется проблемное поле понятия "интеллектуальный досуг" с позиции интегративной модели досуговой деятельности. Полисубъектное взаимодействие изучается как качественный уровень развития досуговой общности, который проявляет феномен развития реальных субъектов, находящихся в субъект-субъектных отношениях.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/3/2014/12-3/1.html

Источник

Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2014. № 12 (50): в 3-х ч. Ч. III. С. 13-16. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/3.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/3/2014/12-3/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net
Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: hist@gramota.net

УДК 316:379.8

Философские науки

В статье рассмотрена онтология интеллектуального досуга в уровневой модели досуговой деятельности. Конструируется проблемное поле понятия «интеллектуальный досуг» с позиции интегративной модели досуговой деятельности. Полисубъектное взаимодействие изучается как качественный уровень развития досуговой общности, который проявляет феномен развития реальных субъектов, находящихся в субъект-субъектных отношениях.

Ключевые слова и фразы: социальное; деятельность; онтология; конструирование; досуг; интеллект; интеллектуальный досуг; модель; субъектность; полисубъект.

Андреева Антонина Викторовна, к. филос. н., доцент
Сибирский федеральный университет
schelling@mail.ru

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ ДОСУГ КАК СФЕРА ПОЛИСУБЪЕКТНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ[©]

*Статья опубликована при финансовой поддержке
ФБГУ «Российский гуманитарный научный фонд» (проект № 14-13-24002)
и КГАУ «Красноярский краевой фонд поддержки научной и научно-технической деятельности».*

Сфера свободного времени всегда являлась предметом научного интереса. Особую значимость досуговому времени придает перекрещивание интересов общества и отдельных индивидов и социальных групп. Досуговая сфера – это та среда, в которой возможно их совмещение и продуктивное взаимовлияние. Среди всего разнообразия существующих занятий в свободное время особую значимость приобретает интеллектуальный досуг. Этот вид деятельности на современном этапе не получает должного осмысления в теории социально-культурной деятельности, что не позволяет сформировать не только само понятие «интеллектуальный досуг», но и выявить его проблемное поле, обозначить ведущие тенденции развития этого вида досуговой деятельности выявить специфику социокультурного взаимодействия в этой сфере.

Для обозначения проблемной области понятия «интеллектуальный досуг», обратимся к существующему определению этого вида деятельности. Мы понимаем под досугом время, оставшееся у человека после реализации всех видов деятельности, продиктованных внешней необходимостью или целесообразностью, т.е. досуг – есть временный период, освобожденный от нежелательных и непреложных дел. Можно ли говорить о том, что досуг может быть приравнен к бездеятельности? Очевидно, что нет. Свободное время – это лишь временная граница, в которой деятельность продолжает осуществляться.

Основным признаком досуговой деятельности во всех существующих концепциях становится «свобода для» интересной деятельности, а не «свобода от» правил человеческого общежития. Другим является определенный набор занятий, предназначенных для отдыха, развлечений, физического и духовного развития человека.

Согласно существующей теории социально-культурной деятельности можно выделить некоторые качественные характеристики досуговой деятельности:

- специфическая деятельность в свободный период времени может быть обозначена как досуговая деятельность;

- как любой вид деятельности, само её существование обусловлено потребностью. В данном случае речь идет о потребности личности в самом процессе этой деятельности. Результатом досуговой деятельности становится её осуществление, т.е. в процессе досуговой деятельности осуществляется удовлетворение потребностей, которые не могли быть удовлетворены в процессе учебной или трудовой деятельности и связанных с ними занятий диктуемых нуждой и внешней целесообразностью;

- действительный мотив – это общая специфичная особенность для всех видов деятельности на досуге. Как известно, предметов досуговой деятельности существует великое множество (более полумиллиона). Следовательно, никакая характеристика предмета досуговой деятельности не может служить системообразующим фактором для моделирования педагогического процесса в сфере досуга. Равно как невозможно определить, что оказывает более развивающее влияние на личность – хоровое пение, спорт, туризм или встречи с друзьями и просмотр телевизора;

- цели и содержание досуговой деятельности избираются человеком самостоятельно, что усиливает сложность в педагогизации досуга, с одной стороны, и говорит о необходимости тщательного изучения потребностей индивида или социальной группы, с другой стороны [3]. Конец XX века и научно-технический прогресс дали стимул стремительному развитию индустрии досуга и к прежним признакам добавились: массовость, доступность, стандартизация форм досуга, бескорыстие.

Интегративной характеристикой досуговой деятельности, в отличие от необходимых трудовых и учебных занятий, является культурная составляющая, направленная на развитие личности. В ней диалектически содержатся все остальные признаки. Напомним, что предметы досуговой деятельности не предполагают сравнительного анализа. Хотя они вполне могут подвергаться анализу с точки зрения временных и финансовых затрат, возможностей и условий реализации, количества человек, принимающих участие и т.д.

Зададимся в таком случае вопросом, что же в таком случае, может служить качественным критерием анализа досуговой деятельности? Что будет являться определяющим для явления, которое мы можем называть «интеллектуальным досугом»?

С нашей точки зрения критерием качественного анализа досуговой деятельности выступает отношение субъекта этой деятельности к её процессу. Обращаясь к существующей теории досуговой деятельности, мы обнаруживаем достаточно продуктивное деление её на несколько уровней.

Потребление культурных благ, которое, в свою очередь, подразделяется на три подуровня: потребление, творчество и экстерниоризация. Потребление является первичным и самым распространенным в досуговой деятельности, подразделяясь:

- на пассивное потребление (телевидение, прием гостей, застолье и т.п.);
- активное потребление (рыбалка, охота, турпоездки, театр, посещение выставок);
- целенаправленное активное потребление – активная досуговая деятельность, ориентированная на овладение определенными духовными ценностями. Также подразделяется на пассивное и активное потребление духовных ценностей (творчество всегда есть активное потребление духовных ценностей) – занятия спортом, коллекционирование и т.д.

На этапе творчества человек из субъекта потребления превращается в субъект созидания. Уровень экстерниоризации, делящийся на демонстрацию (выступление хора, персональные выставки), пропаганду (распространение знаний), организацию досуга дает возможность получить социальную оценку результатов досуговой деятельности.

Для моделирования понятия «интеллектуальный досуг», на наш взгляд, наиболее целесообразным будет обращение к интегративной модели досуговой деятельности, предложенной Дж. Келли [8]. Эта модель предполагает двухуровневую схему анализа досуговой деятельности, включающую исследования зависимости развития социальных связей, с одной стороны, а также выявление влияния досуга на развитие личности, т.е. при определении понятия «интеллектуальный досуг» мы будем опираться на тождество относительно самостоятельных подходов к исследованию досуговой деятельности: социального и экзистенциального. Особо отметим, что исходным основанием моделирования понятия становится непосредственный опыт участия индивида в досуговой деятельности, а передвижение по уровням этого вида деятельности обусловлено возрастающим интересом индивида. Уровневость модели интеллектуальной досуговой деятельности проявляет собой ступени продвижения в избранной форме досуга.

Выясним, на каком же уровне досуговой деятельности можно говорить об интеллектуальном досуге как её форме? Т.е. зададим онтологические рамки явлению интеллектуального досуга как некоего образования внутри досуговой деятельности. Для этого обратимся к понятию «интеллект», вычленив его базовые характеристики.

Под интеллектом понимается основа целеполагания, классификации ресурсов и построение стратегии достижения целей. Это целый комплекс определенных способностей, среди которых:

- общая способность к познанию и решению проблем, которые определяют успешность в любом виде деятельности;
- система всех познавательных (когнитивных) способностей индивида (ощущение, восприятие, память, представление, мышление, воображение);
- способность к решению ситуации без «проб и ошибок», в уме.

Т.е. мы понимаем, что целью интеллектуального досуга может являться и является развитие интеллекта. Из приведенных характеристик понятия «интеллект» становится очевидным, что сфера бытования интеллектуального досуга выходит за рамки субъект-объектных отношений, свойственных пассивному потреблению культурных благ, закрепляясь в активном отношении человека к миру.

Таким образом, мы можем зафиксировать сферу бытования интеллектуального досуга (см. Схему 1) на уровне от целенаправленного потребления культурных благ, имеющего в основе целеполагание, до экстерниоризации. Именно качество отношения субъекта данной деятельности к её процессу, как содержащее активную позицию по отношению к этой деятельности и к её результатам становится основополагающей характеристикой интеллектуального досуга.

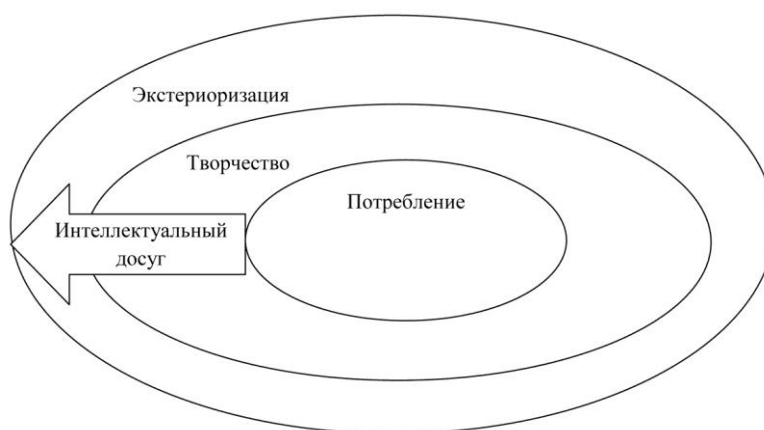


Схема 1. Сфера бытования интеллектуального досуга в уровневой модели досуговой деятельности

По сути, в ходе данного вида досуговой деятельности мы можем зафиксировать поэтапное движение от потребления к творчеству, опосредованное целеполаганием. Причем индивид, включаясь в деятельность, как потребитель культурного блага, чаще всего не в состоянии эксплицитно сформулировать цель этой деятельности, им руководит лишь поверхностный интерес. Интериоризация цели качественно перерождает поверхностный интерес в более глубокую стадию, становясь импульсом для творческого открытия. На этой стадии человек становится активным субъектом досуговой деятельности, включенным в производство культурного продукта. Стадии потребления и производства замкнуты между предыдущим опытом досуговой деятельности и её продолжением на новом уровне. Т.е. человек как субъект интеллектуально досуговой деятельности включается в неё, будучи продуктом культурной среды, и в процессе этой деятельности приобретает новые качественные характеристики, выходя на более высокий уровень досуговой деятельности как продукт, рожденный в процессе этой деятельности.

Для интеллектуального досуга как вида социокультурной деятельности ключевым остается понятие «взаимодействие». Оно придает ему качество социального явления. Как часть социокультурной деятельности интеллектуальный досуг представляет индивидам и социальным группам основу для взаимодействия, образуя социально-культурные общности для удовлетворения образовательных, развлекательных и иных потребностей.

В чем же специфика взаимодействия в данной форме досуга? Думается, ответ на это вопрос заключен в тезисе о бытовании интеллектуального досуга в области активной позиции человека по отношению к миру, в его настроенности на деятельность. Иными словами, в данной деятельности индивид способен обнаружить себя как субъекта [6].

Реализация такой интенции человека как субъектность возможна в пространстве интеллектуального досуга через проявление и реализацию себя как в пространстве собственного культурного мира (так рождается то, что мы называем «творчество для себя», когда то, что является открытием для тебя, может не являться таковым для других), так и в пространстве окружающего мира (порождая «творчество для других»). Качество субъектности может достаточно четко быть зафиксировано на границе целенаправленного активного потребления и творчества. Мы предполагаем, что качество субъектности является основным для участников в процессе исследуемой формы досуговой деятельности.

Качество субъектности, опосредующее процесс досуговой деятельности, определяет и основные векторы данной деятельности. Они фиксируются в возможности увидеть, выделить в себе качества, детерминированные принадлежностью к группе, социальной среде, как-то отнестись к этим качествам, что позволит занять позицию вне этого влияния, не сливаясь с социальной ролью. В ходе рассмотрения уровней досуговой деятельности, которые проявляют сферу интеллектуального досуга, мы можем зафиксировать также векторы рефлексии, свойственные субъектам данного процесса. Механизмом рефлексии в данном случае становится интерес, фиксируемый на уровне рефлекса «что такое?».

Обратимся к векторам рефлексии субъектов досуговой деятельности, фиксируемым предлагаемой интегративной моделью. На уровне потребления культурных благ рефлексия будет совершаться по пути от «Я» к «Мы», формируя коллективный субъект со всеми присущими ему характеристиками (формирование состояния преактивности, взаимосвязанность действий, основой которых выступает чаще всего информативное или эмоциональное общение). На уровне целенаправленного активного потребления, творчества и экстериоризации мы будем иметь дело с вектором рефлексии «Я-Мы-Я», движущей силой которой будет выступать познавательный интерес.

Мы понимаем, что досуговая деятельность диктуется личностными потребностями человека, а интерес будет выступать в качестве доминирующего её мотива. Досуговая активность или пассивность человека в полной мере определяется наличием или отсутствием интереса к ней. Поэтому побуждение человека к тому или иному виду досуговой деятельности, как и включение в неё всегда происходит из учета его интересов, поскольку неучтенный интерес – это неудовлетворенная потребность. Интерес не только удовлетворяет потребность, но и способен породить её. То, чем раньше человек интересовался без видимой пользы (проявлял поверхностный интерес), может его увлечь, превратиться в объект постоянной деятельности, а, следовательно, в потребность (стать интересом постоянным и глубоким). Введение представления об уровнях досуга в модель понятия «интеллектуальный досуг» представляется методологически важным, так как позволяет охватить все аспекты этой деятельности: от развлечения до игры «творческих сил».

Цепочка «потребность-интерес, интерес-потребность, потребность-интерес» – это и есть та отправная точка, которая позволит включить человека в содержательную, социально значимую досуговую деятельность (в среде важнейших интересов – получение информации, интерес смены социальной роли и т.д.). Главным принципом интеллектуального досуга становится принцип интереса, переключающий внимание с эмоциональной составляющей досуговой деятельности на предметную область.

Вектор рефлексии внутри досугового пространства в интеллектуальных формах досуговой деятельности позволяет говорить о формировании в ходе этой деятельности не просто субъект-субъектных отношений, а отношений, содержащих рефлексии над субъект-субъектными. На наш взгляд речь здесь может и должна идти о сфере полисубъектного взаимодействия.

Под этим термином мы понимаем такую форму непосредственного взаимодействия субъектов друг с другом, которая способна порождать их взаимную обусловленность (реализуется через принцип совместной деятельности в игровой ситуации) и характеризуется особым типом общности – полисубъектом (качественным уровнем досуговой общности, проявляющимся как феномен развития реальных субъектов, находящихся в субъект-субъектных отношениях).

Очевидным становится и тот факт, что наиболее продуктивной формой интеллектуального досуга становится групповая форма. Именно в ней будут четко фиксироваться некоторые основные признаки полисубъектности:

- когнитивный – способность рассматривать себя как целостность (самодеятельные коллективы);
- высокая способность субъектов, входящих в полисубъект к осознанию отношений между субъектами;
- направленность деятельности на развитие себя и Другого;
- центрация (принцип доминирующего интереса, ставшего потребностью) [2].

Рассмотрев сферу бытования интеллектуального досуга, его принципы и векторы рефлексии его участников, скажем несколько слов о результатах этой деятельности, обеспечивающих искомое чувство удовольствия от досуга. К результатам можно отнести: самоупорядочивание, формирование феномена воли и ориентированность на саморазвитие. Под «самоупорядочиванием» мы понимаем способность приводить свои действия в соответствие со свойствами окружающего мира, т.е. феномен целеполагания. «Самопричинение», т.е. формирование феномена воли, актуализирует способность субъекта самому стать причиной изменения в своем субъективном мире, в том числе стать «причиной себя», суметь самостоятельно управлять своей жизнью. Саморазвитие формирует способность выходить за пределы собственных границ и за рамки обстоятельств. Здесь можно говорить об одном из результатов данной деятельности в форме формирования неадаптивной активности, т.е. способности человека подниматься над уровнем требований ситуации, ставить цели, избыточные с точки зрения основной задачи. Неадаптивная активность выступает в явлениях творчества, познавательной активности, «бескорыстного риска».

Понятие «интеллектуальный досуг» представляет собой качественную характеристику досуговой деятельности, приобретающую некоторые особенности в связи с глобализационными процессами. Высокоразвитые и модернизирующиеся страны выдвигают отдых в число важнейших человеческих ценностей, т.е. досуг приобретает индивидуализирующий характер, оформляя пространство самости личности, делая её для-себя-значимой. Однако формирование осознанного для-себя-времени опосредуется культурой массового потребления, что проявляет важность первого уровня досуговой деятельности. Свободное время воспринимается как знак принадлежности к определенной социальной группе, формируя стереотипное мышление, навязываемое на этапах пассивного потребления (рекламное мышление, выработка потребительских установок, готовые картинки «красивой (праздной)» жизни), усиленное эксплуатационно-потребительским «хочется все и сразу». Следовательно, ключевой проблемой организации досуговой деятельности становится не только развитие личности в процессе этой деятельности, но и формирование потребности в интеллектуальном досуге.

Список литературы

1. **Абульханова К. А.** Мировоззренческий смысл и научное значение категории субъекта // Российский менталитет: вопросы психологической теории и практики / под ред. К. А. Абульхановой, А. В. Брушлинского, М. И. Володиной. М.: ИП РАН, 1997. С. 56-75.
2. **Вачков И. В.** Полисубъектный подход к педагогическому взаимодействию // Вопросы психологии. 2007. № 3. С. 16-29.
3. **Воловик А. Ф.** Введение в интерес. М.: Советская Россия, 1983. 124 с.
4. **Кемеров В. Е.** Общество, социальность, полисубъектность. М.: Академический проспект; Фонд «Мир», 2012. 252 с.
5. **Новиченко О. В.** Проблема социальной субъектности молодежи // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2013. № 4 (30): в 3-х ч. Ч. I. С. 134-136.
6. **Ханова М. Н.** Роль потребностей в формировании социальных субъектов // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2013. № 8 (34): в 2-х ч. Ч. II. С. 190-193.
7. **Kelly J. R.** Commodification of Leisure: Trend or Tract? // *Loisir et Societe*. 1986. № 9 (2). P. 455-475.
8. **Kelly J. R.** Leisure. Second ed. Englewood Cliffs, N. J.: Prentice Hall, 1990.

INTELLECTUAL LEISURE AS SPHERE OF POLY-SUBJECT INTERACTION

Andreeva Antonina Viktorovna, Ph. D. in Philosophy, Associate Professor
Siberian Federal University
schelling@mail.ru

The article considers the ontology of intellectual leisure in the level model of leisure activity. The problematical field of the notion "intellectual leisure" is constructed from the position of the integrative model of leisure activity. Poly-subject interaction is researched as a qualitative level of leisure community development that reveals the phenomenon of the development of real subjects, which are in subject-subject relations.

Key words and phrases: social; activity; ontology; construction; leisure; intellect; intellectual leisure; model; subjectivity; poly-subject.