

Почему выдохлась критика праздного класса? Реалии фактические и дискуссионные

НАТАЛЬЯ ЛЕБЕДЕВА

Младший научный сотрудник, Центр социологических исследований, Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте РФ (РАНХиГС). Адрес: 119571, Москва, пр-т Вернадского, 84.
E-mail: n.dm.lebedeva@gmail.com.

Ключевые слова: праздный класс; демонстративное потребление; социально-экономический статус; досуг; рабочие места; цифровые технологии.

В статье анализируются концептуальные и исторические предпосылки перехода от классической теории праздности к современным исследованиям досуга. Центральным вопросом работы в том, какие «дискуссионные» и «фактические» реалии оказали наибольшее влияние на формирование новой повестки исследований. В первой части статьи производится реконструкция вебленовской концептуализации праздного класса, связанной с наличием большого объема свободного времени, определенными типами досуга, демонстративным потреблением результатов производительного труда и социально-экономической состоятельностью представителя некоторой группы, которая закреплялась за ним в результате следования нормам «престижного» образа жизни. Показано, почему фокусировка на устойчивых, воспроизводимых паттернах поведения высшего сословия оказалась нечувствительной к различению новых досуговых практик, а также стратификационной диффузии праздности.

Автор описывает три экзогенных фактора, определивших отказ от традиционного понимания праздности в социальных науках: преобразование темпоральной структуры работы и отдыха в результате масштабного распространения цифровых технологий; размывание границ между рабочей и досуговой зонами; трансформация ресурсов хозяйственных взаимодействий и системы конвертации различных типов капиталов на рынке труда. Изменение базовых критериев праздного образа жизни позволило проблематизировать исходные интуиции Веблена и привело к появлению новых дисциплинарных коалиций. В заключение рассматривается проблема описания современного праздного класса: исследуется вопрос о том, является ли возникновение альтернативных досуговых практик достаточным основанием для выделения новых праздных групп и что является необходимым условием для социологической «переборки» теории праздности.

Введение: критика праздного класса

Критические исследования «современной денежной культуры» или «общества потребления» опираются на несколько базовых допущений. Во-первых, выдвигается тезис, что описанное Торстейном Вебленом в «Теории праздного класса» (1899)

... демонстративное потребление теперь охватывает... все общество, включая маргинальные в социально-экономическом отношении группы¹.

Во-вторых, утверждается, что новые формы праздности оказываются гораздо прочнее связаны между собой, нежели с трудовой деятельностью, и сегодня «репрезентируются в бесконечной череде развлечений»². Предпосылкой подобных высказываний является исчезновение любых значимых статусных иерархий. В данной модели «паразитизм и демонстративное потребление крупных собственников»³, которые стремительно распространяются на общество в целом, рассматриваются как предвестники социально-экономического кризиса. Развитие этого тезиса закономерно приводит к выводу, что возросшие масштабы расточительного потребления требуют радикальных изменений в сфере праздного поведения, например прогрессивного налогообложения, культивирования осознанного потребления, дискриминационных налогов на наследство или налогов на престижное потребление.

Примечательно, что во второй половине XX века в социальных науках уже было предпринято критическое осмысление новых форм праздности. Парадоксальным образом оно привело не только к изменению программы исследований (переносу фокуса внимания с института праздного класса на различные способы времяпрепровождения), но и к окончательной дискредитации са-

Статья подготовлена по итогам научно-исследовательской работы «Теория нового праздного класса: исследование социальных практик праздности» (2017), проведенной Институтом экономической политики им. Е. Т. Гайдара.

1. Новак М. В. Праздные субкультуры общества потребления // Наука. Искусство. Культура. 2016. Т. 11. № 3. С. 116.
2. Там же.
3. Хамидулина К. Р. Исследовательская стратегия демонстративного поведения Т. Веблена // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия «Социология. Политология». 2015. № 1. С. 45.

мого жанра критики праздной культуры. Если критика общества потребления так или иначе связана с интенсификацией показателей, выделенных Вебленом для анализа стратегий праздных групп (интенсивное развитие инфраструктуры развлечений, высвобождение большего объема свободного времени, распространение влияния высшего сословия на остальные), и их генерализацией, то ставка новейших исследований заключается, скорее, в спецификации и детализации ключевых различий. Отсюда попытки составить каталог различных «праздных субкультур» на основании досуговых практик, равно как и прогнозы о приближающейся «гибели общества», сегодня кажутся малоубедительными.

Основное напряжение в дискуссиях о современной праздной культуре возникает в результате проблематизации аксиоматики классической теории Веблена. В этой статье будет показано, чем обусловлен переход от изучения института праздного класса к гетерогенным исследованиям досуга и какие следствия этот переход имеет для социологического анализа новых форм праздности.

Классическая теория праздности

В конце XIX века формируется классическая модель изучения праздности, в которой уровень благосостояния членов той или иной социальной группы соотносится с определенной стратегией поведения. Социальному и экономическому поведению класса собственников соответствовало потребление результатов материального труда, закрепленное в качестве нормы благопристойности. Кодекс почетного существования предписывал членам высшего общества избегать занятий, способных поставить под сомнение их репутацию. Недостойной признавалась любая деятельность, в которой увеличение достатка осуществлялось посредством производительных усилий. Соответственно, достижение высокого социального статуса, напротив, обеспечивалось воздержанием от труда и высоким уровнем престижного потребления, выражавшими приверженность ценностям денежной (собственнической) культуры.

Чтобы поддерживать репутацию состоятельного господина, хозяин дома и члены его семьи должны заниматься определенными видами деятельности, служившими «признаком превосходства в денежных делах и общепризнанным показателем степени заслуженного почета»⁴. Одним из ключевых индикаторов принад-

4. Веблен Т. Теория праздного класса / Пер. с англ. С. Г. Сорокиной; под общ. ред. В. В. Мотылевой. М.: Прогресс, 1984. С. 85.

лежности к социальной и экономической элите стал досуг. Участие в «нематериальных» видах деятельности подчеркивало полную свободу членов господствующего класса от работы, обеспеченную их знатным происхождением. Должностные обязанности представителей праздного класса также должны были относиться к непроизводительной деятельности (военное дело, управление, религия, спорт, развлечения). Однако в случае профессиональной дифференциации значение имело «внутреннее», второстепенное различие родов занятий по степени их престижности.

Поскольку праздный класс не был однородной социальной группой, благородной считалась в том числе работа по изготовлению оружия, дрессировке собак или работа придворных слуг, которые составляли низший слой праздного класса. Они выполняли вспомогательную работу по отношению к занятиям высшего слоя общества:

...низкими являются те занятия, которые должным образом падают в разряд производственных, — это ремесло или другой производительный труд, работа лакеев и пр. Однако низкая работа, выполняемая для лица, занимающего очень высокое положение, может стать весьма почетной обязанностью, таковы, например, должность фрейлины или придворной дамы при королеве, королевского конюха или королевского «хозяина гончих»⁵.

Досуг представителей праздного сословия прежде всего требовал включенности в такие сферы общественной жизни, как этикет, мода, искусство, высшее образование, религия и спорт, — сферы, совершенствование в которых не приносило прибыли и не было мотивировано необходимостью извлечения материальной выгоды. «Высокие» занятия, а также необходимые навыки благородного поведения определяли образ жизни господ, начиная от манеры держать себя в обществе и заканчивая непроизводительными усилиями, затраченными на потребление материальных благ: покупка дорогостоящих предметов домашнего обихода, одежды, содержание домашних животных, употребление в пищу определенных продуктов, алкоголя и т. д.

Анализ базовых принципов общественной и экономической жизни позволил описать в том числе организацию времени различных слоев населения: наличие свободного времени, которое тратится на непроизводительные виды деятельности, в данной модели исследований являлось предиктором праздного образа

5. Там же. С. 116.

жизни высшего сословия. Непроизводительное потребление времени характеризовало, с одной стороны, пренебрежительное отношение представителей господствующего класса к труду, а с другой — финансовую возможность придерживаться праздного стиля поведения, уделяя время образованию, развлечениям, совершенствованию хороших манер или собственного внешнего вида. Расточительное использование времени и товаров взаимно предполагало друг друга и служило достижению единой цели: предъявить окружающим высокий уровень материального достатка, показав, что платежеспособность членов той или иной семьи не могут нарушить большие траты (денег и времени), связанные с их отказом от участия в производстве. Иными словами, поскольку расходование имеющихся у господ денежных средств и времени было выражением их классового статуса, оно носило демонстративный характер. Показная расточительность обозначала «непредрасположенность» высших слоев общества к труду, нацеленную на сохранение и приумножение собственного благополучия.

Таким образом, традиционное определение праздности складывалось из нескольких показателей, характеризующих специфическое поведение и образ жизни. Воспроизводство праздных стратегий поведения предполагало наличие большого объема свободного времени, определенные типы досуга, демонстративное потребление результатов производительного труда и социально-экономическую состоятельность представителя некоторой группы, которая закреплялась за ним в результате следования нормам «благопристойной» жизни.

Описанная система индикаторов легла в основу критических высказываний о негативном влиянии праздного класса на темпы и глубину проникновения технологического прогресса. Утверждалось, что само его существование

...способствует снижению эффективности общественного производства и препятствует приспособлению человеческого характера к требованиям, выдвигаемым современным производством⁶.

Поскольку применение социально-классовой логики анализа предполагает асимметрию в отношениях производительных и непроизводительных видов деятельности, выводом подобных исследований становились обобщенные представления об устройстве «нового экономического порядка». Согласно центральной идее

6. Там же. С. 243.

критики праздного класса, в обществах консервативного типа, где праздный класс распространяет свое влияние на другие сословия, существует консенсус относительно того, «что репутация зависит от расточительного расходования средств»⁷. Следовательно, реформирование института праздного класса и социальной структуры в целом должно осуществляться путем подавления (или искоренения) стратегий поведения высшего сословия.

Но вернемся к вопросу о том, почему критика общества потребления оказалась нерелевантна как новым способам времяпрепровождения, так и моделям описания современных феноменов праздности.

Праздность как объект дискуссий

За прошедшее столетие актуальная повестка исследований праздности существенно изменилась. Тема праздного образа жизни и поведения вышла далеко за пределы первоначальной сферы изучения — как институциональной экономики, так и экономической социологии — и стала общей для нескольких дисциплинарных областей: городских исследований, различных направлений феминистских и марксистских теорий, политической экономии времени, исследований спорта, позитивной психологии и культурной антропологии. С 1970–1980-х годов исследования свободного времени (*Leisure Studies*) — благодаря основанию Ассоциации исследований досуга в Великобритании (1975) и публикации первого номера журнала *Leisure Studies* (1982) — выделились в качестве самостоятельного дисциплинарного направления⁸.

На уровне отдельных исследовательских проектов можно проследить, как менялась проблематика теории праздности. Если отправной точкой канонической работы Веблена было установление «места и значения праздного класса как экономического фактора» в жизни общества⁹, то в фокусе внимания современных авторов находятся вопросы влияния ритмов повседневной жизни на восприятие телевизионного контента¹⁰, смещение границ между тру-

7. Corrigan P. *The Sociology of Consumption: An Introduction*. L.: Thousand Oaks; New Delhi: Sage Publications, 1997. P. 26.

8. Подробнее о программе изучения досуга см., напр.: *A Handbook of Leisure Studies* / C. Rojek et al. (eds). Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2006.

9. Веблен Т. Указ. соч. С. 55.

10. Müller H. H. et al. Influence of Circadian Rhythms on Television Viewers' Behaviour: Is There a Need for New Programming? // *Leisure Studies*. 2016. Vol. 35. № 1. P. 100–112.

дом и досугом, произошедшее сначала в ресторанном бизнесе¹¹, а позднее — обратный сдвиг, когда функцию рабочего пространства стали выполнять «третьи места» (например, кофейни¹²), роль досуга в оптимизации развития и благополучия (*well-being*) человека¹³, социальной жизни¹⁴ или регулировании рынка¹⁵. Единицей анализа является уже не столько институт праздного класса, сколько различные показатели праздного стиля жизни, которые дают возможность уточнить и дополнить исходную дефиницию.

Новые направления исследований складываются как попытка развития интуиций, закреплённых в теории праздности благодаря работе Веблена, однако не получивших дальнейшего осмысления применительно к современным культурам праздности. В этом смысле ключевой проблемой концепции Веблена является мотивационное, или «генеалогическое», объяснение стратегий праздного поведения, в котором поведение собственников связывается с эволюцией определённого типа социальных привычек. В традиционной модели исследований распределение индивидов по группам рассматривалось в качестве производной от их поведенческих стратегий, возникших вместе с зарождением института (частной) собственности и способствовавших укреплению специфических культурных черт.

Именно здесь, как указывает Веблен, нужно искать объяснение характерных черт праздной культуры — оно лежит в плоскости этнологии. В теории праздного класса занятость в производительной или непроизводительной сфере соответствовала различению «миролюбивого», кочевнического и «хищнического», варварского типов деятельности. В качестве главной предпосылки формирования праздного сословия в американском обществе 1890-х годов Веблен выделяет институт частной собственности, появление которого укрепило черты ранней варварской культуры — завистническое соперничество и демонстративную устранимость от участия в производительной деятельности. Веблен указывает, что

11. *Marshall G.* The Workplace Culture of a Licensed Restaurant // *Theory, Culture and Society*. 1986. Vol. 3. № 1. P. 33–47.
12. *Shiau H.-C.* Guiltless Consumption of Space as An Individualistic Pursuit: Mapping Out the Leisure Self at Starbucks in Taiwan // *Leisure Studies*. 2016. Vol. 35. № 2. P. 170–186.
13. *Positive Leisure Science: From Subjective Experience to Social Contexts* / T. Freire (ed.). Dordrecht: Springer, 2013.
14. *Roew S.* Modern Sports: Liminal Ritual or Liminoid Leisure? // *Victor Turner and Contemporary Cultural Performance* / G. S. John (ed.). N.Y.: Berghahn Books, 2008. P. 127–148.
15. *Veal A. J.* Economics of Leisure // *A Handbook of Leisure Studies*. P. 140–161.

...если бы институт праздного класса не возник сразу же с появлением частной собственности, уже в силу бесславия, приписываемого занятости в производительном труде, он появился бы в любом случае в качестве одного из первых последствий обладания собственностью¹⁶.

Тезис о преемственности праздного образа жизни предполагает, что в основании стремления к обладанию имуществом и непрерывного накопления богатства лежит мотив завистнического (или денежного) соперничества. На поздних стадиях развития общества этот мотив становится центральным: выражение собственной экономической состоятельности обуславливает воздержание членов праздного класса от труда, а также связанное с ним демонстративное потребление времени и товаров. Рассмотрим данный аргумент более подробно и проследим, к чему приводит принятие этой аксиоматики в современных исследованиях праздности.

Веблен формулирует конечную цель своего исследования следующим образом:

Интересующими нас моментами являются происхождение и природа традиционного праздного класса, с одной стороны, и истоки индивидуальной собственности как освященного традицией права или справедливого притязания — с другой¹⁷.

То есть в логике становления праздного класса как отдельной (хотя и неоднородной) социальной группы значение имели стратегии поведения, воспроизводство которых обязывало представителей высшего сословия к потреблению результатов труда.

Представлялось, что исторической предпосылкой праздного образа жизни было появление института частной собственности, ставшего источником развития «архаичных черт человеческой природы в условиях современной культуры»¹⁸: пренебрежения к работе (поскольку упорство в производительной деятельности представлялось признаком бережливости и подчинения) и завистнического соперничества, которое побуждало оценивать размеры собственности как результат конкуренции с остальными членами общества и поддерживало стремление к накоплению богатства.

16. Веблен Т. Указ. соч. С. 86.

17. Там же. С. 73.

18. Там же. С. 72.

Присущее обладателю собственности чувство превосходства и мотив завистнического соперничества с другими людьми рассматривались в качестве главных характеристик агента, определяющих его социальные и экономические стратегии поведения. На основании этого делался вывод об объединении доминирующих культурных черт в результате развития общества, что привело к возникновению феномена демонстративного потребления: праздность становится «знаком почета и доблести», поскольку служит наглядным подтверждением власти и состоятельности.

Таким образом, в классической модели исследований праздности в фокусе изучения находилось выявление устойчивых паттернов социального и экономического поведения. Поведение представителей высшего сословия, по сути, объяснялось существованием и воспроизводством универсальных привычек, архаических паттернов действий и типов мышления. При таком способе анализа потенциал трансформации стратегий праздного поведения, а также отдельных компонентов праздного образа жизни оставался непроясненным: в концепции Веблена акцент был сделан не на изменчивых условиях формирования праздного класса и вариативности стратегий праздного поведения, а на общекультурных принципах поведения, которые предположительно могли определять образ жизни высшего общества в конце XIX века.

Именно поэтому теория праздного класса Веблена оказалась нечувствительной к трансформации доминирующих стратегий праздного поведения и появлению новых форм праздности. Она практически полностью игнорировала феномен стратификационной диффузии праздности — проникновения праздных практик в иные социальные страты. Это позволило многочисленным критикам Веблена заключить, что специфика современного праздного поведения или праздного образа жизни может быть выявлена только на основании конкретных исторических условий его возникновения. В свою очередь, это означает, что традиционные критерии демаркации праздного класса не соответствуют социальным и экономическим изменениям, произошедшим за последнее столетие, а концептуальная модель Веблена не может быть ресурсом описания новых форм производства и потребления.

Современные исследователи указывают, в частности, на то, что классовая модель анализа не способна отразить социальные и политические преобразования, которые способствовали возникновению альтернативных форм праздной культуры. Известный социальный теоретик досуга Крис Роджек отмечает, что новые стратегии праздного поведения могут формироваться не посредством

«завистнического соперничества» и подражания образу жизни, основанному на расточительном потреблении, а, напротив, через его неприятие:

Веблен не предвидел появления политических структур, которые, по крайней мере частично, обязаны своей идентичностью критике культуры излишества и неумеренности. Примерами таких структур являются движение «зеленых», антитабачные комитеты, движение против автомобилей и фитнес-субкультуры (*gym subcultures*). <...> Следовательно, праздная идентичность формируется не только посредством эмуляции. Она также возникает как критика и обособление от доминирующих или традиционных практик [праздного поведения]¹⁹.

Сюда также можно отнести преступность и ночную жизнь как примеры праздного поведения членов

... бывшего промышленного рабочего класса, которые пытаются справиться с меняющимися требованиями развивающейся капиталистической экономики²⁰.

В современных исследованиях досуговые практики насилия и вандализма, шумные домашние вечеринки с употреблением алкоголя и наркотиков и т. д. получили название «девиантного досуга»²¹.

Второй аргумент против классической модели исследований связан с тем, что зарождение института праздного класса в Америке XIX века было обусловлено сложившейся на тот момент конфигурацией социальных и экономических факторов. (Стоит напомнить, что Веблен пишет свою работу в 1890-е годы, на пике технологической революции, в период мощнейшего роста экономики США.) Во-первых, с развитием фабричного производства, промышленных предприятий и железнодорожного транспорта, который, в свою очередь, способствовал росту производства стали и угольной промышленности, изменился характер труда и экономических отношений. Во-вторых, в 1890-х годах интенсивно развиваются средства массовой коммуникации, которые привели к «росту осознания важности репрезентативных кодов»²² и визу-

19. Rojek C. *Leisure and Culture*. L.: Palgrave Macmillan, 2000. P. 90–91.

20. Winlow S., Hall S. *Violent Night: Urban Leisure and Contemporary Culture*. Oxford, NY: Berg, 2006. P. 1.

21. Stodolska M. et al. *Gangs and Deviant Leisure // Leisure Sciences*. 2017. Vol. 0. № 0. P. 1–16.

22. Rojek C. *Leisure and Culture*. P. 53.

альной культуры в целом. В результате этих преобразований стала возможна новая логика экономического и статусного распределения, определившая образ жизни праздного класса.

Представленная выше историческая (или, иначе, контекстуалистская) перспектива анализа позволяет ввести в фокус рассмотрения исследователей особенности формирования праздной культуры, а также оценивать влияние тех или иных факторов на изменение стратегий праздного поведения. Тогда как в «эволюционной» перспективе ответ на вопрос о том, кто сегодня является представителем праздного класса, оказывается проблематичным. Поскольку концепция Веблена не позволяет оценить возможность модификации праздного поведения и степень его адаптируемости к конкретной ситуации, описание новых форм праздной культуры стало задачей альтернативных исследовательских проектов. В настоящее время вебленовскую концепцию праздности вытесняют конкурирующие модели описания, позволяющие адаптировать ее инструментарий для изучения новых форм праздной культуры, начиная от шопинга²³ и музыкальных фестивалей²⁴ и заканчивая социальными²⁵ и экономическими²⁶ стратегиями праздного поведения, возникшими в эпоху третьей промышленной революции.

Новые формы праздного времяпрепровождения

Трансформация понимания праздности и активное развитие этой проблематики, которое происходит в различных дисциплинах, прежде всего вызваны тремя экзогенными факторами.

1. Расширение тематического поля исследований связано с изменением (темпоральной) структуры работы и отдыха в результате масштабного распространения цифровых технологий. Новые модели рабочих отношений сегодня опосредованы технологическими формами взаимодействия, которые позволяют

23. *Timothy J. D.* Shopping Tourism, Retailing and Leisure. Clevedon, Buffalo, NY: Channel View Publications, 2005.
24. *Mohr L. K.* Dancing Through Transformational Music Festivals: Playing with Leisure and Art. A thesis submitted in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Arts in Recreation and Leisure Studies. Edmonton: University of Alberta, 2017.
25. *Стеббинс Р. А.* Свободное время: к оптимальному стилю досуга // Социологические исследования. 2000. № 7. С. 64–72.
26. *Sevilla A. et al.* Leisure Inequality in the United States: 1965–2003 // *Demography*. 2012. Vol. 49. № 3. P. 939–964.

регулировать требования, предъявляемые к производственному процессу руководством компаний, клиентами и работниками. С этими моделями связаны как новые перспективы развития бизнеса, так и ограничения, затрагивающие образ жизни сотрудников, их способы распределения и использования свободного времени.

Внедрение цифровых и медиатехнологий в рабочее пространство позволило руководителям компаний улучшить условия труда и тем самым способствовать увеличению производительности. Предполагалось, что инновационный бизнес возможен в инновационной корпоративной среде, которая стимулирует производство новых идей и повышает работоспособность сотрудников. Кроме того, игровые стратегии, или стратегии «геймификации», изначально ориентированные на усиление инициативности членов фирмы, стали поддерживать вовлеченность клиентов в текущие бизнес-проекты. Согласно главному принципу виртуальной экономики XXI века, только

... применяя в своей компании то, что вы пропагандируете, вы сможете доказать ценность своего подхода еще до того, как распространите его на людей за пределами организации, и воспользуетесь его преимуществами для себя²⁷.

И напротив, использование геймификационных продуктов зачастую служит первым этапом профессиональной подготовки сотрудников из числа пользователей той или иной платформы компании.

Яркий пример случая, когда игровая активность является основным способом привлечения аудитории, — разработка американскими сухопутными войсками компьютерной игры «Американская армия» (*America's army*), первая версия которой была выпущена в июле 2002 года. Цель проекта заключалась в том, чтобы пополнить ряды военнослужащих новыми добровольцами и дать потенциальным новобранцам возможность оценить все преимущества армейской жизни. По инициативе автора этой идеи, отставного полковника и экономиста Кейси Вардынски, опыт солдата был перенесен в виртуальный мир игры: с помощью компьютерной графики воссозданы полный курс тренировок, оказание первой медицинской помощи и перестрелка с вражескими силами

27. Зикерманн Г., Линдер Дж. Геймификация в бизнесе. Как пробиться сквозь шум и завладеть вниманием сотрудников и клиентов / Пер. с англ. И. Айзятуловой. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2014. С. 18.

(различить противников и союзников, а также оценить состояние раненого бойца участникам «Американской армии» необходимо самостоятельно, без помощи подсказок). Помимо обучения тактическим приемам, навыкам владения оружием и управления военной техникой, симулятор предполагает освоение базовых принципов кооперативной игры: во время сражений солдатам необходимо действовать сообща и мыслить стратегически, в интересах организации как единого целого, чтобы вне зависимости от трудностей конкретного игрока при любых обстоятельствах привести свой отряд к победе, в том числе ценой собственной жизни. Тем самым, наряду с практическими умениями, при выполнении заданий участники игры должны проявлять воинские доблести: долг, отвагу, готовность к самопожертвованию.

По прошествии десяти лет командование Армии США представило в Конгрессе официальный доклад о том, что конечная цель проекта была достигнута. Создание игры позволило существенно увеличить набор призывников и обеспечить необходимый уровень подготовки солдат, зачастую превосходящий навыки «рядовых» новобранцев. Солдаты, которые принимали участие в миссиях «Американской армии», демонстрировали более высокий уровень психологической устойчивости, выносливость и способность принятия решений в экстренных ситуациях. По данным Массачусетского технологического института, после прохождения игры у 30% американцев в возрасте от 16 до 24 лет сложилось положительное впечатление о военной службе, а «Американская армия» стала самым действенным и экономически выгодным инструментом рекрутинга в армейской истории²⁸. В настоящее время на содержание современных виртуальных комплексов из оборонного бюджета США выделяются десятки миллионов долларов, что значительно ниже стоимости реальных военных учений.

Несмотря на коммерческий успех отдельных разработок, в долгосрочной перспективе распространение технологий имело серьезные экономические последствия для обеспечения прибыли предприятий. Поскольку новые способы упорядочивания и ритмизации активности постепенно сократили эффективность служащих на рабочих местах, руководителям компаний потребовалось пересмотреть политику распределения производственного времени. В ряде крупных бизнес-холдингов традиционный ре-

28. *Susca M. A. Why We Still Fight: Adolescents, America's Army and the Government-Gaming Nexus // Global Media Journal. 2012. Vol. 20. № 12. P. 1–16.*

жим работы был замещен принципом «24/7», воплотившим требования к доступности сотрудников вдали от местоположения фирмы и дистанционному выполнению должностных обязанностей. Основной причиной этого нововведения парадоксальным образом оказалось размывание темпоральных границ труда и отдыха.

Став неотъемлемой частью трудового процесса, технологические инновации привели к масштабным изменениям в организации времени: модификации трудового цикла, стиля проведения свободного времени и темпов общественной жизни в целом. Новые формы времяпрепровождения, обеспечившие тесную взаимосвязь сфер труда и досуга, такие как блоги и социальные сети, электронные способы отчетности, «геймификация» труда и удаленная работа через интернет, оказались источниками фрагментации повседневной активности. Сегодня рутинная деятельность горожанина, погруженного в медиасреду, складывается из чередующихся циклических эпизодов работы и отдыха, различение которых становится все более проблематичным за счет «ощущения одновременности» происходящего²⁹, устранения темпоральных разрывов и иерархий, инструментального объединения «пространств» и «периодов» досуга и работы в единой цифровой среде (смартфон позволяет одновременно отвечать на рабочие письма и, например, потреблять игровой контент). Граница между состояниями труда, игры и досуга и критерии различения времени, которое используется для работы и отдыха, стали предметом новых дискуссий в социальных науках.

Вопрос о специфике времени, затраченного на производительные и непроизводительные виды деятельности, встает особенно остро, если мы обращаемся к проблеме регламентации институциональных отношений. Благодаря «расширенным технологиям работы» (*WET, work extending technologies*)³⁰ пользователи смартфонов и ноутбуков получили возможность распределять свободное время, используя «базовые» трудовые часы для общения с членами семьи или развлечений и обеспечивая выполнение работы за пределами офиса в любое время суток. Поскольку большинство людей стало выполнять свои задачи вне стационарного места работы, изменились и их доминирующие способы исполь-

29. Маккуайр С. Медийный город. Медиа, архитектура и городское пространство. М.: Strelka-Press, 2014. С. 33.

30. IDC Research. Web Interfaces Deliver Increased Productivity to Your Virtual Workforce. Framingham: IDC, 2002.

зования времени. Вместо предполагаемого (в первую очередь руководителями компаний) более эффективного исполнения должностных обязанностей служащие предприятий зачастую находили возможность заниматься одновременно общением, трудом, творческой активностью и т. д. В результате стандартный рабочий день сотрудников оказался разбит на короткие, циклические отрезки времени, а жесткое временное разграничение сфер труда и досуга уступило место новым типам организации производительной деятельности: прерывистому трудовому циклу и индивидуальному, «гибкому» рабочему графику, выполнению отдельных заданий не в рамках «рабочего времени», а в логике установленных дедлайнов.

Дискретность времени создала новые вызовы не только для политики работодателей, но и для исследователей в области институциональной экономики. Усложнение темпоральной структуры производственного процесса потребовало в том числе переосмысления критериев трудовой занятости. В то время как работа стала дискретным и неоднородным процессом, созданным за счет чередования состояний игры, труда и отдыха, возник вопрос о фиксации времени, затраченного на производительные и непроизводительные виды активности, о занятости как комплексном, разделенном во времени процессе или конечном результате деятельности.

В экономическом смысле трансформация режимов работы и досуга также означает изменение характера производства и потребления.

Предполагалось, что новые технологии освободят нас от работы. Так и случилось. Но при этом они освободили нас для еще большего количества работы³¹.

Созданный технологиями принцип организации времени и трудовой дисциплины «всегда на связи» вызвал многочисленные проблемы в современной корпоративной культуре: неоплачиваемый труд, ощущение постоянной занятости при сокращении общего объема рабочего времени³², стресс, эмоциональное выгорание, конфликт между работой и жизнью, связанный с чрезмерным ис-

31. *Анора П.* Фабрика досуга: производство в цифровой век / Пер. с англ. М. Бендет // *Логос*. 2015. Т. 25. № 3. С. 103.

32. *Gershuny J.* *Changing Times: Work and Leisure in Post-Industrial Society*. Oxford: Oxford University Press, 2000.

пользованием расширенных технологий работы³³, стали обратной стороной инициативы развития производственных отношений.

2. Уже с конца XIX — начала XX века начинает изменяться представление о пространственном разделении рабочей и досуговой зон. В знаменитой работе Роя Розенцвейга, первом масштабном исследовании досуга представителей рабочего класса в Америке³⁴, показано, каким образом борьба за восьмичасовой рабочий день, развернувшаяся в 1880-е годы, повлияла на идеологию развития общественных пространств: городских парков, игровых площадок, кинотеатров и т. д. Создание компанией *Cadbury Brothers* парковой зоны для отдыха сотрудников — так называемой фабрики в саду (*factory in a garden*) в Бронвиле — в 1879 году стало воплощением идеалов рабочего движения, которое закрепило право сотрудников на время и место для отдыха. Эталоном благоустройства корпоративной сферы представлялась организация досуговых пространств, а максимой нового подхода к формированию режима труда и отдыха — возможность неразрывного сосуществования двух видов активности, соответствующая целостному образу жизни человека и удовлетворяющая его потребность в отдыхе в течение рабочего дня. Сегодня в наиболее явном виде тенденцию к сближению сфер труда и досуга мы видим на примере развития пространств кибердосуга (*cyberleisure*).

В связи с появлением новых социальных медиа исследователи вновь обращаются к дихотомии рабочего и досугового ландшафта. Поскольку физическое окружение рабочих было по большей части перенесено в виртуальное пространство, ужесточился и контроль фирм за активностью в цифровой среде. Упразднение материальных границ труда и отдыха способствовало изменению политики компаний по отношению к виртуальным перемещениям сотрудников:

... в любой ситуации — на фабрике, где трудятся производственные рабочие, или в кабинетах, где сидят конторские служащие, — способ организации рабочего пространства оказывает социальное воздействие на эффективность труда работника, его отношение к труду и способность взаимодействовать в команде. Если топология новых медиатехнологий может способствовать

33. *Duxbury L. et al. From 9 to 5 to 24/7: How Technology Has Redefined the Workday // Information Resources Management: Global Challenges / W. Law (ed.). Hershey; L.; Melbourne; Singapore: Idea Group, 2007. P. 330.*

34. *Rosenzweig R. Eight Hours for What We Will: Workers and Leisure in an Industrial City, 1870–1920. N.Y.; Cambridge: Cambridge University Press, 1983.*

росту масштабов общения и сотрудничества между работниками, то она также вводит новые способы контроля труда и его разделения³⁵.

Результатом корпоративной «приватизации» глобальной сети в последние годы были массовые случаи судебных исков об утечке служебной информации, негативных комментариях сотрудников в адрес работодателей или фирмы, а также создание частных социальных сетей для внутреннего пользования членов компании.

В конечном счете социальные сети возобновили дискуссию о специфике и однородности пространства труда и отдыха. Изучение медиасреды в качестве объекта исследований теории досуга потребовало пересмотра базовых различий

...открытой и закрытой системы (каковы социальные издержки, необходимые для того, чтобы сохранить эти пространства открытыми? Кто определяет условия доступа и нахождения в них?); частного и публичного интересов (как коммерциализация и брендинг влияют на способы использования киберпространства? Является ли досуг сотрудников, соответствующий бизнес-ориентации компании, частным или общественным делом?); работы и игры (какой объем работы уходит на производство онлайн-досуга и как именно корпорации могут использовать эти пространства для повышения производительности?)³⁶.

В современных концепциях интернет представляется как пространство, организация которого, с одной стороны, гомологична устройству общественных парков и иных мест отдыха, а с другой — приобретает черты замкнутой, приватизированной сферы, отвечающей интересам руководителей компаний и ориентированной на максимизацию прибыли.

Кроме того, под влиянием цифровых инноваций значимые изменения произошли в устройстве «физических» рабочих пространств. Можно обозначить по крайней мере три типа мест для совместной работы, чье появление было связано с развитием информационно-коммуникационных технологий: телецентры, деловые центры (или бизнес-центры) и коворкинг-пространства (или коворкинговые пространства)³⁷. Первые такие центры, со-

35. *Arora P.* Указ. соч. С. 14–15.

36. *Arora P.* *The Leisure Commons: A Spatial History of Web 2.0.* N.Y.: Routledge, 2016.

37. *Kojo I., Nenonen S.* *Evolution of Co-Working Places: Drivers and Possibilities* // *Intelligent Buildings International.* 2014. Vol. 11. P. 164–175.

зданные в середине 1970-х годов в Калифорнии как дополнительные офисы (*satellite offices*) или в начале 1980-х годов во Франции в качестве районных рабочих центров, были призваны обеспечить широкий доступ к офисным помещениям, оснащенным компьютерной и телекоммуникационной системами. Следующим шагом в эволюции рабочих пространств стало создание деловых центров, арендуемых помещений — служебных и общего пользования (ресепшен, конференц-залы, предприятия общественного питания) — с необходимой инфраструктурой для организации работы и ведения переговоров. Хотя наибольшую популярность бизнес-центры обрели лишь в 1980–1990-е годы, появляться они стали в 1960–1970-е годы (США). Наконец, в середине XXI века в Сан-Франциско возникли первые коворкинговые пространства (*coworking space*), новый тип «третьих мест» для общения, рабочего и творческого взаимодействия. Хотя между всеми этими постмодерными «третьими местами» существуют значимые различия в способе организации и функционирования, телецентры, деловые центры и коворкинговые пространства можно представить как диахронические фазы эволюции пространств совместной работы, объединяющих функции общественных и трудовых мест.

Инновационные разработки в области кибердосуга, а также создание трудовых пространств нового типа, совмещающих в себе черты публичных и рабочих мест, открыли ряд новых перспектив в исследованиях праздной культуры. Вместе с тем их появление проблематизировало традиционное различение сфер занятости, основанное на представлении об относительной пространственной автономии труда и досуга. Это отсылает к более общей постановке вопроса о соотношении производительной и непроизводительной активности: практики XXI века рассматриваются, скорее, как то, что может приближаться к состоянию труда или отдыха, производительной или непроизводительной деятельности в зависимости от контекста использования мультимедийных платформ, а не как стабильные дискретные формы деятельности в фиксированных темпоральных периодах.

3. Наконец, праздность оказалась важным индикатором изменения ресурсов хозяйственных взаимодействий и системы конвертации различных типов капиталов на рынке труда. До определенного момента культурный капитал как критерий престижа и уважения, выражающий статусную позицию того или иного агента, мог быть использован им для извлечения экономических выгод. Знание нормативных принципов поведения в рамках конкретного порядка отношений и умение действовать в соответ-

ствии с ними гарантировали включенность в высшие слои общества, тогда как основным источником дохода могла быть материальная собственность и/или наследство. Однако материалы недавних международных исследований³⁸ показывают, что культурный капитал, прежде определявший социальный статус его владельца и принадлежность к экономической элите, уже не является залогом финансовой стабильности. Главным источником экономического и социального благополучия в настоящее время является человеческий капитал как показатель успеха в отдельно взятой отрасли производства, понимаемый в его традиционном значении, которое сформировалось в неклассической экономике. Согласно общепринятому определению,

...человеческий капитал представляет собой совокупность накопленных профессиональных знаний, умений и навыков, получаемых в процессе образования и повышения квалификации, которые впоследствии могут приносить доход — в виде заработной платы, процента или прибыли³⁹.

Прежде всего он «проявляется в навыках и знаниях, приобретенных индивидом»⁴⁰, однако косвенным образом может быть выражен в количестве времени, затраченного на приобретение компетенций (образование, стажировки, повышение квалификации, консультативные услуги и многое другое). Гершуни определяет человеческий капитал сходным образом — как совокупность профессионального уровня, времени пребывания в определенной должности, заработной платы и прошлых карьерных достижений.

В той степени, в которой человеческий капитал связан с культурным капиталом, он позволяет передавать статусную позицию от одного поколения к другому посредством знания определенных норм поведения, но, в отличие от богатства, человеческий капитал «приносит доход только посредством оплачиваемой работы тех, кто ее воплощает»⁴¹. Так что новым праздным классом, занимающимся почетными видами деятельности, стали не наследники бизнес-империй, которые обладают финансовыми ресурсами, накопленными поколениями предшественников, а те, кто работа-

38. *Gershuny J.* Veblen in Reverse: Evidence from the Multinational Time-Use Archive // Social Indicators Research. 2009. Vol. 93. № 1. P. 37–45.

39. *Радаев В. В.* Понятие капитала, формы капитала и их конвертация // Экономическая социология. 2002. Т. 3. № 4. С. 25.

40. *Коулман Дж.* Капитал социальный и человеческий // Общественные науки и современность. 2001. № 3. С. 126.

41. *Gershuny J.* Op. cit. P. 42.

ет за деньги. Разрыв между культурным капиталом и финансовыми ресурсами связан, во-первых, с тем, что увеличение пенсионного возраста не позволяет сохранять трудовые сбережения: они начинают расходоваться в течение жизни и не передаются по наследству следующему поколению. Во-вторых, в связи с увеличением средней продолжительности жизни наследование имущества больше не является эффективным средством передачи социального статуса от одного поколения к другому (поскольку наследование происходит позже). Соответственно, собственность и финансовые ресурсы перестают иметь определяющее значение для формирования системы стратификации, основанной на дифференциации по статусу и уровню достатка.

Сегодня занятость в престижной, ориентированной на приращение знания (или «наукоемкой»; *knowledge-intensive*) сфере деятельности с большей вероятностью обеспечивает как высокую социальную позицию, так и определенный объем экономического капитала. Так, на смену праздному классу индустриальных обществ в XXI веке пришел класс технократов и администраторов — «привилегированный рабочий класс» (*superordinate labor class*)⁴² или «элита знания» (*knowledge class*)⁴³, представителями которой являются образованные высокопоставленные должностные лица с относительно высоким уровнем заработной платы, чья принадлежность к социальной группе определяется наличием специфических знаний и компетенций.

Новые досуговые практики — новый праздный класс?

Три обозначенных фактора — изменение темпоральной структуры и пространственных границ работы и досуга, а также соотношения различных типов капитала на рынке труда — привели к трансформации классического понимания праздности в социальных науках. Возникли новые виды производительной и непроизводительной деятельности (включая новые формы занятости, а также сами критерии различения трудовой и досуговой деятельности), способы потребления времени и товаров, типы социальной стратификации и другие общественные и экономические явления, которые поставили под вопрос существующие критерии праздного клас-

42. Ibidem.

43. Bell D. The Coming Of Post-Industrial Society: A Venture in Social Forecasting. N.Y.: Basic Books, 2008.

са — обнаружили недостаточность стандартного подхода к определению праздного образа жизни и праздного поведения. Можно, в частности, отметить, что за прошедшее столетие изменились условия доступа бедных слоев населения к определенным типам досуга, которые ранее служили маркером высокого социального статуса (к примеру, «спортивный досуг стал доступен для всех, как наука и технологии, которые делают весь мир единым»⁴⁴), а часть престижных видов деятельности, прежде доступных лишь представителям праздного класса, перестала вызывать почет и уважение.

Чтобы восполнить недостаток имеющихся концептуальных ресурсов, потребовалось обновление понятийного аппарата теории праздности. В конце XX века тема праздности привлекала всеобщий интерес экономистов, психологов, социологов и антропологов. Этот концепт стал активно заимствоваться и переопределяться в зависимости от того, какие параметры праздного поведения попадали в фокус рассмотрения: количество свободного времени, определенные типы досуга, характер потребления результатов производительного труда, объем экономического капитала, в первую очередь — финансовые ресурсы, накопленные агентом, и/или его социальный статус. В результате пересмотра и уточнения основных показателей классическое определение распалось на несколько линий концептуализации, каждая из которых предполагала новый способ осмысления элементов современного поведения и образа жизни.

Дальнейшая разработка темы праздности в социальных науках связана с отказом от понятия праздного класса как ключевого ресурса описания социальных и экономических процессов. Несмотря на отдельные попытки адаптировать исходную концептуализацию праздности⁴⁵, говорить о формировании нового праздного класса в его первоначальном значении оказывается проблематично по нескольким выделенным нами ранее причинам: изменение отдельных показателей праздного образа жизни и поведения; возникновение альтернативных праздных культур, в том

44. *Woody T. Leisure in the Light of History // Annals of the American Academy of Political and Social Science. 1957. Vol. 313. № 1. P. 10.*

45. Помимо уже упоминавшейся работы Гершуни, см., напр.: *Rojek C. Leisure and the Rich Today: Veblen's Thesis After a Century // Leisure Studies. 2000. Vol. 19. № 1. P. 1–15* (здесь воплощением современного праздного образа жизни считается «селебрити-класс»); или *MacCannell D. The Tourist: A New Theory of the Leisure Class. Berkeley, LA; L.: University of California Press, 1999* (где предпринята попытка выделить новый праздный класс — класс туристов — на основании определенных типов досуга).

числе основанных на критике расточительного потребления; неспособность изучения современных стратегий праздного поведения, а также отдельных элементов праздного образа жизни с помощью традиционной модели анализа, не учитывающей возможность их трансформации.

Для новой теории праздности «пересборка» вебленовской концептуализации означает в первую очередь фокусировку на частных компонентах современного образа жизни: новые подходы ориентированы на изучение базовых форм праздной жизни, сложившихся за прошедшее столетие, а не на создание альтернативной модели исследований. Благодаря спецификации отдельных показателей, в свою очередь, станет возможно переопределение критериев принадлежности к праздному классу и разработка комплексной социологической модели его описания, которая позволит устранить проблемы классического подхода. Насколько продуктивной и убедительной она окажется — другой вопрос.

Библиография

- Арора П. Фабрика досуга: производство в цифровой век // Логос. 2015. Т. 25. № 3. С. 88–119.
- Веблен Т. Теория праздного класса. М.: Прогресс, 1984.
- Зикерманн Г., Линдер Дж. Геймификация в бизнесе. Как пробиться сквозь шум и завладеть вниманием сотрудников и клиентов. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2014.
- Коулман Дж. Капитал социальный и человеческий // Общественные науки и современность. 2001. № 3. С. 122–139.
- Маккуайр С. Медийный город. Медиа, архитектура и городское пространство. М.: Strelka-Press, 2014.
- Новак М. В. Праздные субкультуры общества потребления // Наука. Искусство. Культура. 2016. Т. 11. № 3. С. 115–120.
- Радаев В. В. Понятие капитала, формы капитала и их конвертация // Экономическая социология. 2002. Т. 3. № 4. С. 20–32.
- Стеббинс Р. А. Свободное время: к оптимальному стилю досуга // Социологические исследования. 2000. № 7. С. 64–72.
- Хамидулина К. Р. Исследовательская стратегия демонстративного поведения Т. Веблена // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия «Социология. Политология». 2015. № 1. С. 41–46.
- A Handbook of Leisure Studies / C. Rojek, S. M. Shaw, A. J. Veal (eds). Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2006.
- Arora P. The Leisure Commons: A Spatial History of Web 2.0. N.Y.: Routledge, 2016.
- Bell D. The Coming Of Post-Industrial Society: A Venture in Social Forecasting. N.Y.: Basic Books, 2008.
- Corrigan P. The Sociology of Consumption: An Introduction. L.: Thousand Oaks; New Delhi: Sage Publications, 1997.
- Duxbury L., Towers I., Higgins C., Thomas A. From 9 to 5 to 24/7: How Technology Has Redefined the Workday // Information Resources Management: Global

- Challenges / W. Law (ed.). Hershey; L.; Melbourne; Singapore: Idea Group, 2007. P. 305–332.
- Gershuny J. *Changing Times: Work and Leisure in Post-Industrial Society*. Oxford: Oxford University Press, 2000.
- Gershuny J. *Veblen in Reverse: Evidence from the Multinational Time-Use Archive // Social Indicators Research*. 2009. Vol. 93. № 1. P. 37–45.
- IDC Research. *Web Interfaces Deliver Increased Productivity to Your Virtual Workforce*. Framingham: IDC, 2002.
- Kojo I., Nenonen S. *Evolution of Co-Working Places: Drivers and Possibilities // Intelligent Buildings International*. 2014. Vol. 11. P. 164–175.
- MacCannell D. *The Tourist: A New Theory of the Leisure Class*. Berkeley, LA; L.: University of California Press, 1999.
- Marshall G. *The Workplace Culture of a Licensed Restaurant // Theory, Culture and Society*. 1986. Vol. 3. № 1. P. 33–47.
- Mohr L. K. *Dancing Through Transformational Music Festivals: Playing with Leisure and Art*. A thesis submitted in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Arts in Recreation and Leisure Studies. Edmonton: University of Alberta, 2017.
- Müller H. H., Moeller S., Ott B., Maihöfner C., Sperling W. *Influence of Circadian Rhythms on Television Viewers' Behaviour: Is There a Need for New Programming? // Leisure Studies*. 2016. Vol. 35. № 1. P. 100–112.
- Positive Leisure Science: From Subjective Experience to Social Contexts / T. Freire (ed.)*. Dordrecht: Springer, 2013.
- Roew S. *Modern Sports: Liminal Ritual or Liminoid Leisure? // Victor Turner and Contemporary Cultural Performance / G. S. John (ed.)*. N.Y.: Berghahn Books, 2008. P. 127–148.
- Rojek C. *Leisure and Culture*. L.: Palgrave Macmillan, 2000.
- Rojek C. *Leisure and the Rich Today: Veblen's Thesis After a Century // Leisure Studies*. 2000. Vol. 19. № 1. P. 1–15.
- Rosenzweig R. *Eight Hours for What We Will: Workers and Leisure in an Industrial City, 1870–1920*. N.Y.; Cambridge: Cambridge University Press, 1983.
- Sevilla A., Gimenez-Nadal J. I., Gershuny J. *Leisure Inequality in the United States: 1965–2003 // Demography*. 2012. Vol. 49. № 3. P. 939–964.
- Shiau H.-C. *Guiltless Consumption of Space as An Individualistic Pursuit: Mapping Out the Leisure Self at Starbucks in Taiwan // Leisure Studies*. 2016. Vol. 35. № 2. P. 170–186.
- Stodolska M., Berdychevsky L., Shinew J. K. *Gangs and Deviant Leisure // Leisure Sciences*. 2017. Vol. 0. № 0. P. 1–16.
- Susca M. A. *Why We Still Fight: Adolescents, America's Army and the Government-Gaming Nexus // Global Media Journal*. 2012. Vol. 20. № 12. P. 1–16.
- Timothy J. D. *Shopping Tourism, Retailing and Leisure*. Clevedon, Buffalo, NY: Channel View Publications, 2005.
- Veal A. J. *Economics of Leisure // A Handbook of Leisure Studies / C. Rojek, S. M. Shaw, A. J. Veal (eds)*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2006. P. 140–161.
- Winlow S., Hall S. *Violent Night: Urban Leisure and Contemporary Culture*. Oxford, NY: Berg, 2006.
- Woody T. *Leisure in the Light of History // Annals of the American Academy of Political and Social Science*. 1957. Vol. 313. № 1.

WHY HAS THE CRITIQUE OF THE LEISURE CLASS RUN OUT OF STEAM? MATTERS OF FACT AND MATTERS OF CONCERN

NATALIA LEBEDEVA. Junior Research Fellow, Center for Sociological Research,
n.dm.lebedeva@gmail.com.

Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration
(RANEP), 84 Vernadskogo ave., 119571 Moscow, Russia.

Keywords: leisure class; conspicuous consumption; socio-economic status; leisure; workspace; digital technology.

The article analyzes the conceptual and historical prerequisites for the transition from the classical theory of leisure to modern leisure studies. Its central question is what “matters of fact” and “matters of concern” have had the greatest impact on the formation of the new research agenda. The first part of the article reconstructs Veblen’s conceptualization of the leisure class, which is associated with extensive free time, specific types of leisure, demonstrative consumption of the output from productive work, and the elevated socio-economic status that a particular group attains by following the conventions of a “prestigious” lifestyle. It is argued that the focus on stable, reproducible patterns of behavior in the upper class neglected the distinction between newer leisure practices, as well as the stratified diffusion of leisure time.

The author describes three exogenous factors that have undercut the traditional understanding of leisure in the social sciences: the transformation of the temporal structure of work and leisure as a result of the broad penetration of digital technologies; the blurring of the boundaries between workspaces and recreational areas; and the transformation of the resources for economic interactions and of the system for conversion to various types of capital in the labor market. Changes in the basic criteria for a leisure lifestyle have exposed problems with Veblen’s intuitions and have led to the emergence of new disciplinary coalitions. In conclusion, the article deals with the problem of how to describe the modern leisure class. This is a question of whether the emergence of alternative leisure practices provides a sufficient basis for the identification of new leisure groups and of what would constitute a necessary condition for revamping the sociology of leisure.

DOI: 10.22394/0869-5377-2019-1-27-49

References

- A *Handbook of Leisure Studies* (eds C. Rojek, S. M. Shaw, A. J. Veal), Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2006.
- Arora P. Fabrika dosuga: proizvodstvo v tsifrovoi vek [The Leisure Factory: Production in the Digital Age]. *Logos. Filosofsko-literaturnyi zhurnal* [Logos. Philosophical and Literary Journal], 2015, vol. 25, no. 3, pp. 88–119.
- Arora P. *The Leisure Commons: A Spatial History of Web 2.0*, New York, Routledge, 2016.
- Bell D. *The Coming Of Post-Industrial Society: A Venture in Social Forecasting*, New York, Basic Books, 2008.
- Coleman J. Kapital sotsial’nyi i chelovecheskiĭ [Social Capital in the Creation of Human Capital]. *Obshchestvennyye nauki i sovremennost’* [Social Sciences and Contemporary World], 2001, no. 3, pp. 122–139.
- Corrigan P. *The Sociology of Consumption: An Introduction*, London, Thousand Oaks; New Delhi: Sage Publications, 1997.

- Duxbury L., Towers I., Higgins C., Thomas A. From 9 to 5 to 24/7: How Technology Has Redefined the Workday. *Information Resources Management: Global Challenges* (ed. W. Law). Hershey, London, Melbourne, Singapore, Idea Group, 2007, pp. 305–332.
- Gershuny J. *Changing Times: Work and Leisure in Post-Industrial Society*, Oxford, Oxford University Press, 2000.
- Gershuny J. Veblen in Reverse: Evidence from the Multinational Time-Use Archive. *Social Indicators Research*, 2009, vol. 93, no. 1, pp. 37–45.
- IDC Research. *Web Interfaces Deliver Increased Productivity to Your Virtual Workforce*, Framingham, IDC, 2002.
- Khamidulina K. R. Issledovatel'skaia strategiiia demonstrativnogo povedeniia T. Veblena [Research Strategy of Demonstrative Behavior from T. Veblen]. *Izvestiia Saratovskogo universiteta. Novaia seriia. Seriiia "Sotsiologiia. Politologiia"* [Izvestiya of Saratov University. New Series. Series "Sociology. Political Science"], 2015, no. 1, pp. 41–46.
- Kojo I., Nenonen S. Evolution of Co-Working Places: Drivers and Possibilities. *Intelligent Buildings International*, 2014, vol. 11, pp. 164–175.
- MacCannell D. *The Tourist: A New Theory of the Leisure Class*, Berkeley, LA, London, University of California Press, 1999.
- Marshall G. The Workplace Culture of a Licensed Restaurant. *Theory, Culture and Society*, 1986, vol. 3, no. 1, pp. 33–47.
- McQuire S. *Mediinyi gorod. Media, arkhitektura i gorodskoe prostranstvo* [The Media City: Media, Architecture and Urban Space], Moscow, Strelka-Press, 2014.
- Mohr L. K. Dancing Through Transformational Music Festivals: Playing with Leisure and Art. A thesis submitted in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Arts in Recreation and Leisure Studies, Edmonton, University of Alberta, 2017.
- Müller H. H., Moeller S., Ott B., Maihöfner C., Sperling W. Influence of Circadian Rhythms on Television Viewers' Behaviour: Is There a Need for New Programming? *Leisure Studies*, 2016, vol. 35, no. 1, pp. 100–112.
- Novak M. V. Prazdnye subkul'tury obshchestva potrebleniia [Leisure Subcultures of Consumer Society]. *Nauka. Iskusstvo. Kul'tura* [Science. Art. Culture], 2016, vol. 11, no. 3, pp. 115–120.
- Positive Leisure Science: From Subjective Experience to Social Contexts* (ed. T. Freire), Dordrecht, Springer, 2013.
- Radaev V. V. Poniatie kapitala, formy kapitala i ikh konvertatsiia [The Concept of Capital, Forms of Capital and Their Conversion]. *Ekonomicheskaiia sotsiologiia* [Economic Sociology], 2002, vol. 3, no. 4, pp. 20–32.
- Roew S. Modern Sports: Liminal Ritual or Liminoid Leisure? *Victor Turner and Contemporary Cultural Performance* (ed. G. S. John), New York, Berghahn Books, 2008, pp. 127–148.
- Rojek C. *Leisure and Culture*, London, Palgrave Macmillan, 2000.
- Rojek C. Leisure and the Rich Today: Veblen's Thesis After a Century. *Leisure Studies*, 2000, vol. 19, no. 1, pp. 1–15.
- Rosenzweig R. *Eight Hours for What We Will: Workers and Leisure in an Industrial City, 1870–1920*, New York, Cambridge, Cambridge University Press, 1983.
- Sevilla A., Gimenez-Nadal J. I., Gershuny J. Leisure Inequality in the United States: 1965–2003. *Demography*, 2012, vol. 49, no. 3, pp. 939–964.

- Shiau H.-C. Guiltless Consumption of Space as An Individualistic Pursuit: Mapping Out the Leisure Self at Starbucks in Taiwan. *Leisure Studies*, 2016, vol. 35, no. 2, pp. 170–186.
- Stebbins R. A. Svobodnoe vremia: k optimal'nomu stiliiu dosuga [After Work: The Search for an Optimal Leisure Lifestyle]. *Sotsiologicheskie issledovaniia* [Sociological Studies], 2000, no. 7, pp. 64–72.
- Stodolska M., Berdychevsky L., Shinew J. K. Gangs and Deviant Leisure. *Leisure Sciences*, 2017, vol. 0, no. 0, pp. 1–16.
- Susca M. A. Why We Still Fight: Adolescents, America's Army and the Government-Gaming Nexus. *Global Media Journal*, 2012, vol. 20, no. 12, pp. 1–16.
- Timothy J. D. *Shopping Tourism, Retailing and Leisure*, Clevedon, Buffalo, NY, Channel View Publications, 2005.
- Veal A. J. Economics of Leisure. *A Handbook of Leisure Studies* (eds C. Rojek, S. M. Shaw, A. J. Veal), Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2006, pp. 140–161.
- Veblen T. *Teoriia prazdnogo klassa* [The Theory of Leisure Class], Moscow, Progress, 1984.
- Winlow S., Hall S. *Violent Night: Urban Leisure and Contemporary Culture*, Oxford, NY, Berg, 2006.
- Woody T. Leisure in the Light of History. *Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 1957, vol. 313, no. 1.
- Zichermann G., Linder J. *Geimifikatsiia v biznese. Kak probit'sia skvoz' shum i zavladet' vnimaniem sotrudnikov i klientov* [The Gamification Revolution: How Leaders Leverage Game Mechanics to Crush the Competition], Moscow, Mann, Ivanov i Ferber, 2014.