

Министерство образования и науки Российской Федерации

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра социологии молодежи

**КВЕСТЫ КАК ФОРМА ДОСУГА СОВРЕМЕННОЙ
МОЛОДЕЖИ ГОРОДА САРАТОВА**
(автореферат бакалаврской работы)

студентки 4 курса 441 группы
направления 39.03.03 - «Организация работы с молодежью»
Социологического факультета
Балябиной Лианы Александровны

Научный руководитель

кандидат социологических наук, доцент _____ А. А. Кошелев
подпись, дата

Зав. кафедрой

доктор социологических наук _____ С. Г. Ивченков
подпись, дата

Саратов 2019

Актуальность темы. Современное общество характеризуется постоянными и стремительными изменениями во всех сферах жизни общества – экономической, политической, социально-культурной, образовательной, досуговой и, как следствие, требует постоянного развития личности. Этот процесс не является стихийным, он начинается с самого детства, и к молодости закладывается стремление к саморазвитию, изучению новых мировых тенденций и адекватному восприятию действительности. Стоит отметить, что увеличение психологических нагрузок в связи с усложнением культурной жизни в настоящее время влечет за собой потребность в более грамотном распределении времени и сил.

В связи с взрывным развитием коммуникационных и информационных технологий, происходят неизбежные изменения функциональной сущности досуговой деятельности личности, а именно – переориентация преимущественно на отдых и развлечения и вытеснение на второй план функций развития и самореализации человека. В сегодняшней социально-культурной ситуации молодёжный досуг предстаёт как общественно осознанная необходимость. Так как молодежь является движущей силой общества и культурного прогресса, мы рассмотрим культуру досуга молодежи. Молодежь сегодня – важнейший интеллектуальный, культурный и профессиональный резерв российского общества, от качества жизни и развития которого зависит судьба России. Именно в молодёжном возрасте осуществляется осознанный выбор занятий в досуговое время, определяется профориентация (которая непосредственно оказывает влияние на осуществления досуга), самостоятельное принятие решений, стремление к саморазвитию и позитивным изменениям.

Досуг молодёжи существенно отличается от досуга других возрастных групп в силу неординарных потребностей и присущих ей социально-психологических особенностей «молодёжного сознания», повышенной эмоциональностью восприятия и реакций. Ценностные

ориентации на культурно-досуговую деятельность зависят от возможности удовлетворения личных потребностей.

Одной из актуальных проблем деятельности культурно-досуговых учреждений является организация эффективного досуга молодежи. Ввиду сложной социально-экономической общественной обстановки в России, безработицы, невнимания со стороны государства, учреждений культуры и местных властей развиваются вне институциональные формы молодежного досуга. Новые типы досуговых молодежных форм должны всесторонне исследоваться, вследствие того, что это необходимо для оперативного реагирования на изменяющиеся запросы молодежи. Ярким примером подобной формы развлечений ныне становятся интеллектуальные бар-олимпиады, детективные расследования, и, конечно, квесты.

Степень научной разработанности проблемы. Рассматривая категорию культуры досуга наиболее значимы труды теоретиков и практиков М.А. Ариарского, А.И. Арнольдова, А.Ф. Воловик, Г.В. Головиной, А.Д. Жаркова, М.Б. Зацепиной, Т.Г. Киселевой и Ю.Д. Красильникова, Н.В. Котельниковой, Н.Ф. Максютин, В.В. Попова, А.В. Соколова, Ю.А. Стрельцова, В.Я. Суртаева и др., в работах которых отражена специфика организации культурно-досуговой деятельности в России.

Социологический аспект исследования досуга представлен в работах Э. Фромма, П. Бурдые.

Одним из ключевых понятий настоящего исследования является "культура досуга". В настоящее время данная категория звучит все чаще в научно-практическом контексте. Изучив труды исследователей социально-культурной деятельности, можно сделать вывод, что досуг часто отождествляется со свободным временем (Ф.С. Махов, А.Т. Куракин и др.), с внешкольной и внеклассной работой (Б.Э. Вульф, Л.Н. Николаева, М.М. Поташник и др.), и даже с внеучебным временем (Л.К. Балясная, Т.В. Сорокина и др.).

Следует отметить, что серьезных комплексных исследований в отечественной литературе по проблемам изучения квестов нет, однако в по отдельным видам квестам (веб-квестам) литература (Чистякова К.В., Егоренко О.А., Жданова О.В.) имеется, печатаются сборники конференций (Санкт-Петербург, 2013 год; Комсомольск-на-Амуре, Красноярск, Челябинск, Саранск, 2014 год; и др.), даже появляются первые авторефераты (Е.В. Толмачева, Москва, 2015 год), в меньшей степени это касается музейных квестов.

Объект исследования – досуговая деятельность современной молодежи.

Предмет исследования – особенности влияния посещения квестов на досуг современной молодежи в условиях информационно-технического прогресса.

Цель исследования – анализ квестов как альтернативы времяпрепровождения и новой досуговой формы деятельности современной молодежи.

В связи с поставленной целью были сформулированы **следующие исследовательские задачи:**

1. Теоретически обосновать понятие квест посредством рассмотрения видов, функций и истории возникновения данного вида деятельности.
2. Рассмотреть положение досуга в контексте социальных и гуманитарных общественных теорий современности.
3. Выявить наличие влияния квестов как новой формы деятельности на досуг современной молодежи.

Теоретико-методологическую базу исследования составили научные изыскания в сфере досуговой деятельности (Саркисовой И.В., Пруденского Г.А.), теоретические выводы в области исследования популярности квестов как формы досуга современных россиян (Чистяковой К.В.).

Материалы, оказавшие помощь при определении понятия квест, были составлены исследователями Конечкой В.П. (социология коммуникации), Осиповым Г.В. (ролевая теория), Вишняковой С.М. и Румянцевой О.В. (теория игр), Гранатуровым В.М. (социология риска).

Так же в работе использовались данные специализированных сайтов из сети Интернет по тематике квестов в качестве досуговой формы деятельности.

Эмпирическую базу составили выводы вторичного анализа данных, сформулированные по результатам исследований о реализации молодежной политики в Саратовской области за 2014 год. А также, для более детального анализа влияния посещения квестов на досуг современной молодежи были проведены два авторских исследования, датированные 2017 и 2019 годами. В качестве респондентов, в опросах за 2017 и 2019 года, выступили студенты очной формы обучения вузов города Саратова. Была использована случайная выборка респондентов в количестве 100 человек в каждом исследовании. Анализы проводились заочно в формате анкетирования в сети Интернет.

Структура работы. Выпускная квалификационная работа бакалавра состоит из введения, трех разделов, заключения, списка использованных источников и приложений.

Основное содержание работы. Введение данной работы содержит актуальность заданной темы, указана степень научной изученности, был определен объект, предмет исследования. Также во введении содержится цель итоговой квалификационной работы, поставленные в процессе изучения задачи, приведена теоретико - методологическая и эмпирическая базы, представлена структура работы.

Первый раздел работы содержит теоретическое обоснование понятия квест, причины возникновения новых форм молодежного досуга, историю основания, а так же основные виды и функции квестов. Само понятие квест рассматривается сквозь призму таких отраслей научного знания как теория социальной коммуникации, ролевая теория личности, теория игр, социология

риска. Так, формулируя общую трактовку понятия квест, было дано определение, что квест - это интерактивная игра, имеющая в своей основе определенную сюжетную линию, где участники являются своего рода “заложниками” обстоятельств, решить которые предстоит в течении заранее четко указанного времени.

Для еще более глубокого понимания сути такой инновационной формы проведения досуга как квест, следует обратиться к историческим аспектам обозначенной проблематики. На территории России первый квест был оборудован сравнительно недавно – в 2013 году. Стремительный рост тенденции развития подобного вида развлечений на территории России послужил толчком для предпринимателей малого бизнеса. Появившись не так давно, квесты уже сейчас занимают лидирующую позицию в рейтинге популярных развлечений, что объясняется рядом причин.

Новый квест выполняет множество актуальных функций в различных сферах жизнедеятельности. В связи с тем, что бизнес, построенный на организации квест-румов, является выигрышным, большое количество предпринимателей спешат открыть собственное дело в сфере досуга. Рассматривая поэтапно алгоритм создания собственного квеста в реальности, нам предоставляется возможность подробнее узнать о форматах игры, сценариях квеста, необходимом оборудовании, а так же маркетинговой компании. Следует подчеркнуть и широту классификации квест-румов, где имеют место быть разделения по типу, тематике, уровню сложности, времени прохождения, количеству игроков и возрастным категориям. Особое внимание уделяется и типичным ошибкам, которые могут постигнуть предпринимателя на начальных этапах создания собственной квест-комнаты.

Таким образом, становится понятно, что квесты в настоящее время являются явлением закономерным. Глобализационные процессы и бурное развитие технологий радикально изменило все сферы жизнедеятельности, в том числе и досуг.

Во втором разделе итоговой квалификационной работы уделено внимание понятию досуг и его рассмотрению в контексте современных теорий.

В связи с взрывным развитием коммуникационных и информационных технологий, происходят неизбежные изменения функциональной сущности досуговой деятельности личности, а именно – переориентация преимущественно на отдых и развлечения и вытеснение на второй план функций развития и самореализации человека. В сегодняшней социально-культурной ситуации, молодёжный досуг предстаёт как общественно осознанная необходимость, так как молодежь является движущей силой общества и культурного прогресса. Именно в молодёжном возрасте осуществляется осознанный выбор занятий в досуговое время, определяется профориентация (которая непосредственно оказывает влияние на осуществления досуга), самостоятельное принятие решений, стремление к саморазвитию и позитивным изменениям.

Для того чтобы иметь четкое представление о дифференциации исследовательских областей по вопросам досуга, необходимо было произвести определенный анализ различной литературы по досуговой проблематике. Досуг, свободное время и досуговая деятельность являются объектом научного интереса не только социологов, но и философов, экономистов, психологов, педагогов, архитекторов, а так же социальных работников.

Анализ работ по тематике заданной тематики наталкивает на вывод о том, что досуг и социо-культурная деятельность крайне важна для человека, для его полноценного существования и развития в обществе. Являясь частью свободного времени, досуг привлекает молодежь свободным и добровольным выбором его различных форм, демократичностью, эмоциональной окрашенностью, возможностью сочетать физическую и интеллектуальную, творческую и созерцательную, производственную и игровую деятельность.

Нельзя оставить без внимания и тот факт, что современная молодежь как ни одно другое поколение, на сегодняшний день, зависит от Интернета и социальных сетей. Именно через онлайн пространство и происходящие в нем метаморфозы формируется их мировоззрение. Но увы, с нынешней ситуацией, когда цифровое пространство каждый день генерирует огромные потоки информации, которая зачастую оказывается абсолютно ненужной и бесполезной для молодого человека, сформировать подобного рода окружение становится затруднительно.

Так, несмотря на то, что феномен квестов в реальности получил в настоящий момент широкую известность, исследования по вопросу влияния данной формы деятельности на досуг выявлен не достаточно. В связи с этим было проведено авторское исследование, проведенное в формате заочного анкетирования в сети Интернет. Выборка составила 100 человек, где все являются студентами Саратовского Государственного Университета им. Н.Г. Чернышевского.

В заключении работы был сделан вывод о том, что современный ритм жизни общества способствует трансформации большинства его сфер и, к сожалению, не без отрицательных последствий, в ряду которых утрата духовно-нравственных ориентиров, отдаленность детей, студентов и людей в целом от культуры и искусства, сокращение организаций и учреждений, ведущих общественную культурно-досуговую деятельность, отсутствие доступных молодежных культурных центров.

Объективной необходимостью делается организация досуга учащихся студентов, таким образом, дабы содействовать их наибольшей самореализации в сфере досуга. Одной из таких форм на рынке отдыха в настоящий момент считаются квесты или же игры в реальности. В передовых условиях квест делается новым видом практики общественной коммуникации, новым обликом интенсивного вида развлечений для современной молодежи.

С интенсивным включением Интернет пространства в жизнь современного человека, произошли значительные изменения во многих социальных сферах. Не осталась в стороне и сфера досуга, где в настоящее время наблюдается сдвиг в сторону увеличения, среди студенческой молодежи региона, популярности развлекательных видов досуговой деятельности, что находит подтверждение в данных отчета по реализации молодежной политики в Саратовской области за 2014 год.

Результаты проведенного исследования показывают, что за последние три года произошел резкий скачок популярности квестов в реальности с преобладанием тематик основанных на ужасах, что привело к изменению рынка индустрии. Квесты успешно вошли в жизнь молодых людей, и на сегодняшний день практически каждый если и не посещал, то точно обладает информацией о том, что представляет собой квест в реальности.

Появление Интернета, которое самым прямым образом относится к развитию технологий как фактора влияния на все сферы жизнедеятельности молодежи, способствует изменению определенных форм социальных отношений не только в сфере коммуникации, но и во многих других. Область досуга не осталась в стороне и наблюдаемые в ней конфигурации, видны невооруженным взглядом. Чтение книг, походы в театр, волонтерство и иные культурные и развивающие типы досуга уходят на второй план предоставляя право первенства новым. К такому типу досуга можно отнести и квесты, которые, оказывают непосредственное влияние на досуг современной молодежи, но весьма незначительные. Объяснением данного явления считается тот факт, что пик популярности, новой формы досуговой деятельности, уже прошел и, на данный момент, логичным продолжением данного направления считается предстоящее поколение квестов, которые уже не будут ограничены пространством помещений.

По прогнозам экспертов в данной области, на рынке квестов в ближайшем будущем станут формироваться отдельные ниши: квесты-перформансы с участием актеров, экшн-игры, для прохождения которых надо

использовать уже не только интеллектуальные способности, но также силу и ловкость, детские и семейные квесты и т. д. Становление исследуемого направления на рынке досуга довольно велико и при условии, если старт подобного вида обновления квестов предоставить уже сейчас, то в будущем это может еще не один раз оправдать себя.