

Министерство образования и науки Российской Федерации

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра туризма и культурного насле

**Современные формы культурно-досуговой деятельности молодежи г.
Саратов (на примере ИП Старостин Н. В. – квест «Hellingly»)**

АВТОРЕФЕРАТ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ
БАКАЛАВРА

студентки

4 курса

431 группы

направления 43.03.01 Сервис

Института истории и международных отношений

Бородиной Дарьи Михайловны

Научный руководитель



к.э.н., доцент

Е.А. Фролова

подпись, дата

Зав. кафедрой туризма и
культурного наследия

д.э.н., профессор

Т.В. Черевичко

подпись, дата

Саратов 2020

ВВЕДЕНИЕ

Двадцать первый век, время компьютерных технологий и нано-разработок характеризуется глобальными переменами. Острой и актуальной становится проблема использования людьми собственного свободного времени, не занятого работой, учебным процессом или домашними хлопотами. Время, которое должно способствовать культурному воспитанию, творческому развитию, сегодня часто используется только как средство релаксации и расслабления или развлечения. Вопрос об использовании свободного времени является значимым для современного этапа развития нашего общества.

Молодежь представляет собой особую социальную группу, наиболее восприимчивую к социокультурным инновациям, которые оказывают различное по своей направленности влияние на становление личности молодого человека. И именно они являются той самой силой, что движут шестеренки прогресса, ведь досуг, в большинстве случаев, направлен именно на эту категорию людей. А сейчас, в настоящее время, молодые люди становятся и создателями новых форм досуга.

Актуальность данного вопроса и в том, что молодое поколение, в соответствии со своими социокультурными потребностями, время досуга посвящает в основном общению в молодежных компаниях, группах сверстников, где формируется особая молодежная субкультура, влияющая на становление его личности.

Целью выпускной работы является анализ современных форм культурно-досуговой деятельности молодежи города Саратова и разработка актуальной формы досуговой деятельности – квест-игры с применением онлайн технологий.

Из цели вытекают следующие задачи:

1. Изучить основные понятия и характерные черты культурно-досуговой деятельности
2. Рассмотреть основные формы и виды досуга
3. Выявить этапы эволюции досуговой деятельности в России

4. Проанализировать культурно-досуговый рынок молодежи города Саратов

5. Оценить культурно-досуговую инфраструктуру и потенциал квест-индустрии города Саратов

6. Разработать концепцию и этапы квест-игры «Шерлок Хоумс»

При проведении выпускного исследования применялись общенаучные методы исследования (анализ, синтез, типология) и социологические методы исследования (опрос), количественные методы экономического расчета.

Анализу культурно-досуговой деятельности, ее видов и развития посвящены научные работы следующих исследователей: Романовой И.Е., Киселевой Т.Г., Красильникова Ю.Д., Мосалева Б.Г., Ерошенкова И.Н., Коптева Л.Н., Аванесовой Г.А. и др.. Данные работы содержат большое количество теоретического материала и полностью раскрывают тему досуга, раскрывают специфические характеристики и принципы досуга, его функции и виды, дают большое количество классификаций досуга и досуговых мероприятий. В общем, дают полную характеристику этой сферы деятельности людей.

Проблему досуга молодежи широко раскрывают труды Кона И. С., Вишняка А.И., Горбатовой И.И. и Каменец А.В. Авторы рассказывают о тенденциях развития сферы досуга, деятельности молодежных клубов и центров, раскрывают факторы, влияющие на выбор молодежи при выборе того или иного вида досуга.

Структура работы включает введение, три главы, заключение, список используемых источников и приложения. В первой главе рассматриваются феномен досуга, его характерные черты, основные виды и формы и этапы эволюции досуговой деятельности в России. Вторая глава посвящена анализу досуга в городе Саратов. Проведен анализ культурно-досугового рынка молодежи, а также изучена досуговая инфраструктура города и потенциал развития квест-индустрии. В третьей главе было проведено исследование по созданию квест-игры на материальной базе уже существующего квеста «Hellingly».

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Неотъемлемым компонентом образа жизни является досуг, который в условиях современного российского общества привлекает к себе все больше внимания исследователей, в связи с тем, что социальная значимость этой сферы жизнедеятельности в последнее десятилетие заметно возросла.

Потенциал досуга предоставляет большие возможности для формирования нравственных ориентиров как отдельной личности, так и различных социальных групп современного общества. Досуговая сфера активно влияет на общественное сознание, формируя в нем ценности, одобряемые обществом.

Досуг – это не просто свободное время, это та часть жизни любого, когда он может заниматься тем, что ему интересно.

Главными особенностями досуговой деятельности являются обращение к не в свободное от всех занятий и забот время, свобода выбора того или иного вида досуга, а также момент творчества в досуге, который побуждает людей создавать что-то новое и получать положительные эмоции. Досуговая деятельность может быть обусловлена этническими, национальными, региональными особенностями и традициями, а также характеризоваться многообразием интересов аудитории.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что культурно-досуговая деятельность в настоящее время - это не просто время, свободное от работы или учебы, это та часть жизни современного человека, которую он посвящает самореализации, удовлетворению своих интересов, замыслов или хобби.

В настоящее время досуговая деятельность очень важна для человека, поскольку позволяет ему восстанавливать работоспособность (спорт, оздоровительные занятия, игры), расширить свое сознание (интересы к искусству, религиям, философии), самореализовываться в различных направлениях (развлечения, хобби). Досуг помогает увидеть и развить индивидуальные особенности: творчески потенциал, качества характера, уровень интеллектуального развития и др.

Культурно-досуговая деятельность имеет достаточно широкое распространение. Именно поэтому существует большое количество классификаций досуга. Досуг может быть массовым, коллективным или индивидуальным, домашним или внедомашним, организованным или неорганизованным и т.д.

Культурно-досуговую деятельность следует рассматривать как процесс приобщения к культуре, выраженный в материальной и духовной форме. Она функционирует в разнохарактерной, динамично развивающейся природной и социальной среде и представляет собой ценности, образцы и признанные способы поведения, объективированные в нашем обществе, зафиксированные и передаваемые последующим поколениям в качестве результата.

И одними из главных потребителей досуговых услуг являются молодые люди.

Примечательной особенностью досуговой деятельности молодежи стало ярко выраженное стремление к психологическому комфорту в общении, стремлению приобрести определенные навыки общения с людьми различного социально-психологического склада.

Досуг, как социальное явление, имеет глубокие исторические корни, он восходит к периоду каменного века, когда возвращение древних охотников с добычей воспринималось соплеменниками, как большой праздник.

Несмотря на то, что праздники органически вплелись в ткань повседневной жизни людей и имели для них, в первую очередь, культурное значение, именно праздники, по мнению многих учёных, можно отнести к первоначальным формам досуговой деятельности.

Со временем создавались условия для расширения форм культурно-досуговой деятельности: возрождались книжные традиции, начало развиваться искусство, стали проникать новейшие научные знания.

В конце XIX-XX веков получили распространение аристократические клубы и кружки по интересам различных направлений: художественные,

литературные, музыкальные, любителей балета и др., которые объединяли узкий круг людей.

Последние десятилетия XIX-XX веков были отмечены расширением сети образовательных учреждений в сфере досуга: функционировали воскресные и вечерне-воскресные школы, различные образовательные курсы и кружки, в конце XIX века появились первые народные университеты.

В целом, если говорить об эволюции культурно-досуговой деятельности, можно сделать вывод, что в самые давние времена досуг считался отдыхом от работы, что в принципе и является одним из его признаков. Люди веселились на гуляниях, чтобы отвлечься от ежедневной рутины и почтить традиции. В течение нескольких столетий досуговая деятельность расширялась, формировались все новые виды досуга, некоторые исчезали, а некоторые становились традициями, но можно сказать одно точно: со истечением такого большого промежутка времени сфера досуга разрослась настолько, что перестала быть просто отдыхом от работы. Начали появляться клубы по интересам, кружки, и люди начали заниматься тем, что им нравится, получать удовольствие от своей деятельности. Поэтому можно сделать вывод, что сфера досуга эволюционировала и стала действительно культурно-досуговой, просветительской деятельностью.

В последние десятилетия рынок досуговых предприятий расширился в несколько раз. Открылось большое количество организаций для детского досуга, семейного и, конечно же, молодежного. Многие предприятия досуга нацелены именно на молодежь, ведь именно эта возрастная группа имеет в своем запасе гораздо больше свободного времени, чем, например, работающие люди от 25 до 40, и больше свободных денежных средств, которые они могут потратить на проведение своего свободного времени, нежели школьники, которые несмотря на возможную подработку все еще зависят от родителей.

Исходя из этого для написания выпускной работы среди старших школьников, студентов и работающей молодежи был проведен опрос, как же они проводят свое свободное время или иначе досуг.

Из 100 опрошенных 20% составила группа старших школьников возрастом от 16 до 18 лет. 31% опрошенных – студенты от 18 до 21 года. Самой широкой оказалась группа работающей молодежи от 21 до 25 лет, ее составили 33% опрошенных. И 16% опрошенных – люди от 25 лет и старше.

По результатам опроса оказалось, что и школьники, и студенты, и работающие молодые люди могут выделить в среднем 1-3 часа для проведения своего свободного времени. При это большинство опрошенных предпочитают проводить свое свободное время в компании друзей.

65% опрошенных ходят на квесты, что говорит о достаточно широкой распространенности этой сферы досуга у молодежи. Кроме проведения досуга в квест-комнатах, молодые люди также предпочитают проводить свободное время за походом в кино или театр, или же простой прогулкой по парку, а также занятиями спортом.

Но приоритетным для молодых людей все же является посещение театров, кино и квестов. Исходя из диаграммы, можно сделать вывод, что это самый востребованный вид досуга среди молодых людей. Вторым по популярности является такой вид досуга, как Интернет. Сейчас, в период самоизоляции многие компании переходят в Интернет, это и понятно, молодежь может учиться или развлекаться, не выходя из дома.

Если говорить о жанрах квестов, то большинство опрошенных все же предпочитают пощекотать себе нервы и поднять уровень адреналина в крови. 33% опрошенных выбрали Horror-квесты, 28% - детективные квесты, 25% - логические квесты и всего 14% опрошенных выбрало спортивные квесты.

Большинство опрошенных посещают квесты 1-2 раза в месяц, что может говорить о том, что сфера квестов достаточно распространена среди молодежи. Были и такие люди, которые ответили, что ходят на квесты раз в неделю. Скорее это утрированный ответ, но действительно есть такие люди, которые не могут представить своей жизни без адреналина, тайн и загадок.

Исходя из этого опроса можно сделать некоторые выводы. Во-первых, тенденция, намеченная некоторое время назад, о том, что молодежь ведет

токсичный досуг, лежа на диване или занимаясь вандализмом, полностью опровержима. Результаты опроса, хоть и небольшого количества людей, показала, что сейчас молодые люди заинтересованы в своем образе жизни, свободном времени, самореализации. Многие из опрошенных ведут здоровый образ жизни, следят за здоровьем, предпочитают прогулки телевизору и театры ресторанам и барам.

В настоящее время квест-индустрия – одна из самых популярных и быстро развивающихся сфер в досуге современной молодежи.

В Саратове эта индустрия начала свое бурное развитие еще в 2014 году. Для людей, непривыкших к такому виду досуга, это было что-то вроде отдушины.

Если говорить в целом, то в Саратове есть большой потенциал, и квест-индустрия здесь развивается достаточно хорошо. На данный момент в городе действует порядка 40 квестов разных направлений: Horror, детективные, логические и спортивные. Конечно, у каждого из них есть свой жизненный цикл. Он может тянуться годами или закончиться через пару месяцев.

Вообще жизненный цикл квеста – понятие достаточно расплывчатое. Ведь только от момента создания идеи, до открытия квеста могут пройти месяцы, а то и годы. Также многое будет зависеть от того, как хорошо он разрекламирован, какие отзывы будут от уже прошедших этот квест и др.

Анализ данной сферы был проведен на примере квеста «Hellingly». Организация имеет статус ИП и находится по адресу: Симбирская, 154а. Квест расположен в подвальном помещении производственного кооператива. Одним из главных преимуществ этой квест-организации является то, что она расположена в настоящем бункере, что создает дополнительную атмосферу в игру.

К конкурентным преимуществам компании можно отнести:

1. Правдоподобный антураж квест-комнат
2. Чистота на локации

3. Высокотехнологичные ключи и замки (обычные кодовые замки уже неинтересны для молодых людей, поэтому организации стараются внедрять новые технологии в проведение игр).

4. Отличная игра актеров. На многих квестах, особенно жанра Horror, большинство организаций выезжают за счет тактильного контакта (толкания, хватания, использования электрошокеров и др.). Квест «Hellingly» работает по жанру бестактильная мистика, поэтому они используют хорошую игру актеров, ведь напугать людей так намного сложнее.

В штате компании 7 человек: директор, 2 администратора и 4 актера.

Администраторы и актеры работают посменно, на игре должны присутствовать один администратор и два актера. График они составляют индивидуально, каждый работник выходит на игру, когда у него есть возможность.

В обязанности администраторов входит:

1. Подготовка локации к игре
2. Встреча клиентов, объяснение правил, рассказ предыстории.
3. Сопровождение игроков во время игры.
4. После игры администратор отвечает на вопросы игроков, если им что-то было не понятно и провожает их.
5. Уборка. После каждой игры локацию нужно привести в исходное состояние, чем и занимается администратор и актеры.

В обязанности актеров входит:

1. Нанесение грима и костюм.
2. Подготовка локации к игре.
3. Проведение игры.
4. Фото с игроками после игры.
5. Приведение локации в надлежащее состояние.

Организация проводит 4-5 квестов в неделю, все зависит от дня недели: в будни меньше посещений, в выходные – больше. Также в праздничные дни

посещаемость квеста намного выше, чем в обычные дни. Средний ценник на игру – 3500 рублей.

Сейчас квест «Hellingly» только начинает свой расцвет. Создание собственного сайта, независимость от платформ агрегаторов, широкая рекламная кампания в социальных сетях, все это подарит этому квесту широкую популярность и распространение. Из-за огромного количества конкурентов и вообще широкого распространения в городе квест-комнат, каждой организации нужно позаботиться об индивидуальности. Ведь квест-комнаты – это тот вид досуга, который привлекает единожды, поэтому у организаторов должно быть несколько планов развития событий, для того, чтобы снова и снова зазывать к себе постоянных клиентов.

Именно поэтому необходимо и эту сферу выводить в широкие массы, чтобы все люди независимо от того, где они находятся, смогли потребить услуги квест-румов.

Несмотря на большое количество клиентов, приходящих на квесты, многие из них уже настолько хорошо разбираются в этой теме, быстро и легко разгадывают загадки и открывают двери, могут предугадать появление актеров, что удивить их, заинтересовать становится довольно-таки трудным занятием, что становится огромной проблемой для создателей квест-комнат. Плюс ко всему, многие люди, которые хотят ходить на квесты, не имеют достаточно много свободного времени, компании или же просто не имеют возможности поехать куда-то. Поэтому одной из тенденций развития этой сферы можно считать мобильность квестов, перенесение их прямо домой, но при этом необходимо не потерять те эмоции, которые люди испытывают при разгадывании загадок, открывании замков, чтобы эта игра не переросла в обычную настольную, не приносящую такую азартность и дикий восторг.

Для расширения услуг квеста «Hellingly» и его популяризации мы предлагаем создание интерактивной игры-квеста, которую любой желающий может пройти, при этом не выходя из дома. Для прохождения этого квеста не требуется специальной локации или работы актеров, необходимо только удобное

кресло и компьютер, через который можно взаимодействовать с героями. Не нужно искать команду и ехать куда-либо, эту игру можно пройти одному или в компании друзей. Игра основана на тех же событиях, что происходят и в квесте, однако само прохождение построено иначе. Если в квесте игроки становятся бесстрашными исследователями, которые решили разгадать тайну давно закрытой, но все также пугающей обитателей города страшными звуками и криками, исходящими оттуда, то в игре они станут частными детективами, которые решили помочь попавшему в беду другу и разгадать все тайны этого ужасающего здания.

Несомненным плюсом игры является то, что ее можно проходить несколько раз, поэтому после завершения дела, ее можно передарить другу.

Несмотря на то, что основные действия происходят оффлайн, игроки сами разгадывают дело, но при этом в случае затруднения, они могут обратиться за помощью в поддержку игры, где бот-помощник направит их по нужному следу.

По итогу можно сказать о том, что квест – игра является наилучшим вариантом для домоседов. Интересный сюжет, простой функционал, никаких сложных технологий, все зависит от игрока, его мышления, дедукции и интуиции, и главное, что для этого даже не нужно вставать с дивана!

Процесс создания квест-игры включает несколько стадий, таких как разработка концепции интерактивной игры, оценка целевой аудитории, окупаемости, технических возможностей, разработка технической составляющей интерактивной игры, реализация рекламных мероприятий, производство и тестовый запуск пробной партии игрового комплекта, анализ и корректировка материалов и окончательный запуск игры.

По результатам расчетов проект окупится за 8 месяцев полностью.

Это будет достаточно отлично для сферы, которая еще не очень хорошо распространена на территории нашей страны. Кстати, если реклама действительно даст хороший приток клиентов, то в первые месяцы их будет гораздо больше, чем предполагается, т.к. этот вид досуга еще не известен, поэтому может вызвать широкую заинтересованность среди населения.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Итак, исходя из всего вышесказанного, можно сделать вывод, что досуг – достаточно важная и динамично развивающаяся сфера в современном мире.

Современный досуг, несмотря на его различные формы и отношение к нему в разных социальных группах, играет огромную роль в становлении личности, развитии навыков и способностей, открытия в себе новых ролей и возможностей.

В сегодняшней социально-культурной ситуации молодежный досуг предстает как общественно осознанная необходимость. Общество кровно заинтересовано в эффективном использовании свободного времени людей - в целом социально-экологического развития и духовного обновления всей нашей жизни. Сегодня досуг становится все более широкой сферой культурного досуга, где происходит самореализация творческого и духовного потенциала молодежи и общества в целом

Конечно, сфера досуга еще не совсем развита на данном этапе становления. Например, проблема, как использовать свободное время, особенно остро стоит в молодежной среде. Как оказалось, в настоящее время усиливаются негативные проявления в молодежном досуге. Они во многом обусловлены неорганизованностью досуга, невысоким уровнем его культуры и культуры самой молодежи.

Развитие молодежного досуга необходимо для изменения асоциального поведения молодых людей в сторону снижения; организация досуга позволит решить очень многие проблемы молодежной субкультуры.

В ходе работы было проведено социологическое исследование путем анкетирования молодых людей в возрасте от 16 до 25 лет. Опрошенным был задан ряд вопросов по проведению ими своего свободного времени, из чего были сделаны некоторые выводы, например, о том, что молодые люди в возрасте 16-18 лет предпочитают проводить свой досуг в Интернете. Студенты же, наоборот,

хотят вырваться из дома, поэтому предпочитают иные виды досуга, такие как поход в кино, на квест, прогулки в парках и тому подобное. Работающая молодежь и люди старше 25 лет предпочитают проводить досуг с друзьями и со своей семьей. Они любят провести свободное время как дома, так и пойдя куда-нибудь.

По результатам опроса самыми популярными видами досуга стали поход в кино, театр, на квест, из чего и была выбрана организация, занимающаяся предоставлением услуг квест-комнат. В качестве исследуемого объекта был выбран квест «Hellingly», который имеет достаточно хороший рейтинг, но при этом квест еще новый, поэтому можно наблюдать за его расширением.

К сожалению, на данном этапе невозможно посещение квестов, как и других общественных мест проведения досуга, поэтому все переходит в Интернет. Появляются онлайн-выставки и кинотеатры, бесплатные показы спектаклей, мастер-классы и вебинары. Чтобы не потерять свою популярность, квест-румам тоже необходимо переходить в онлайн формат.

В соответствии с выявленными тенденциями было предложено разработать концепции и внедрить интерактивную квест игру «Шерлок Хоумс» суть которой в том, что можно расследовать загадки, не выходя из дома. Такое новое направление позволит в условиях падения интереса к традиционным квест-комнатам сохранить позиции бизнеса в целом.

Такой новый вид квестов позволит охватить онлайн аудиторию, диверсифицировать бизнес и сделать его более устойчивым в период изоляции. Создание интерактивной игры является ответом на вызовы современной тенденции к изоляции, имеет развивающий когнитивный характер и останется востребованным направлением после пандемии.