

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«Российский государственный профессионально-педагогический
университет»
Институт гуманитарного и социально-экономического образования
Кафедра социологии и социальной работы

К ЗАЩИТЕ ДОПУСКАЮ:
Заведующая кафедрой СЦР
_____ Л.Э. Панкратова
« ____ » _____ 2019 г.

СПЕЦИФИКА ОРГАНИЗАЦИИ ДОСУГОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МОЛОДЕЖИ

Выпускная квалификационная работа бакалавра по
направлению подготовки 44.03.04 Профессиональное обучение
(по отраслям) профилю
подготовки «Сервис»
профилизации «Сервис в социально-бытовой сфере»

Идентификационный код ВКР: 204

Исполнитель:

студент(ка) группы СБС–401 _____

Е. А. Козионова

Руководитель: доцент
кафедры социологии и
социальной работы,
канд. историч. наук, доцент _____

Н. С. Сажина

Нормоконтролер:

ст. преподаватель кафедры
социологии и социальной работы _____

Т. А. Заглодина

Екатеринбург 2019

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ОРГАНИЗАЦИИ ДОСУГОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МОЛОДЕЖИ	6
1.1. Специфика и содержание молодежного досуга	6
1.2. Квест как современная форма организации досуга молодежи	17
2. АНАЛИЗ РОЛИ КВЕСТОВ В ДОСУГОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МОЛОДЕЖИ	25
2.1. Роль компании «Авантюра» г. Екатеринбурга в организации квестов	25
2.2. Анализ исследования роли квестов в досуговой деятельности молодежи	28
3. ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА НА ТЕМУ «ДОСУГ: ОСОБЕННОСТИ, ФОРМЫ, ПРИНЦИПЫ»	45
3.1. Разработка конспекта лекции на тему «Досуг: особенности, формы, принципы»	45
3.2. Разработка тестирования по теме «Досуг: особенности, формы, принципы»	58
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	65
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ:	67
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	71

ВЕДЕНИЕ

Актуальность темы исследования. В жизни молодежи большое значение имеет досуг, который помогает развиваться, расширить кругозор личности. В условиях свободного времени в наибольшей степени заметны рекреационно-восстановительные процессы, которые снимают физические и психические нагрузки, стресс. Благодаря досугу молодое поколение имеет свободу действия в выборе формы, времени, места проведения своего времени в соответствии со своими потребностями.

В настоящее время можно отметить серьезную проблему: недостаточное внимание совершенствованию организации досуга молодежи. Методы осуществления деятельности некоторых учреждений досуга устарели, существует острая необходимость модернизации досуговых учреждений, формирования новых досуговых технологий, а также создании условий для полной самореализации личности в данной сфере.

Обширные социальные контакты, повседневное разнообразное общение с единомышленниками, досуговые предпочтения, создающие тип социальной жизни различных групп современной молодежи, являются одними из ключевых параметров самоидентификации молодого человека с определенной социальной группой или средой.

Умение молодежи грамотно использовать свое свободное время является своеобразным индикатором ее культуры, круга духовных потребностей и интересов конкретной личности или социальной группы. Поэтому важно пытаться включать в практику новые, нетрадиционные формы развлечения, просвещения, общения и творчества молодежи.

Цель работы: проанализировать специфику организации досуговой деятельности молодежи.

Объект исследования – досуг молодежи.

Предмет исследования – особенности досуговой деятельности молодежи в организации «Авантюра» г. Екатеринбурга.

Задачи работы:

- 1)изучить специфику и содержание молодежного досуга;
- 2)рассмотреть квест как современную форму организации досуга молодежи;
- 3)выяснить роль компании «Авантюра» в организации квестов в Екатеринбурге;
- 4)произвести анализ исследования роли квестов в досуговой деятельности молодежи;
- 5)разработать лекцию на тему «Досуг: особенности, формы, принципы»;
- 6)разработать тест по теме лекции «Досуг: особенности, формы, принципы».

Методологической основой исследования являются научные труды исследователей в области организации досуга (Гойхман О. Я., Исаева И. Ю., Петрова Т. Э., Стрельцов Ю. А., Шарапова Н. С., В. А. Воловик, Э. В. Соколов, Жаркова Л. С).

Методы исследования:

- 1)теоретические – изучение справочной, энциклопедической, научнометодической и специальной литературы по теме исследования; систематизация и обобщение информации;
- 2) эмпирические – анализ документов, анкетирование, опрос экспертов.

Теоретическая значимость работы состоит в обобщении сведений об особенностях организации досуговой деятельности молодежи.

Практическая значимость: изученные материалы по молодежному досугу могут быть использованы педагогами-организаторами в

образовательных учреждениях, а так же специалистами досуговых учреждений в качестве методических рекомендаций по организации досуга молодежи.

Работа состоит из введения, трех основных глав, заключения, списка использованных источников и приложений.

1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ОРГАНИЗАЦИИ ДОСУГОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МОЛОДЕЖИ

1.1. Специфика и содержание молодежного досуга

Сфера досуга постоянно изучается учеными, в связи с масштабом тех изменений, которыми характеризуется эта область деятельности. В текущий момент мы можем говорить о том, что роль досуга для молодежи возрастает с каждым днем и соответственно увеличивается его влияние на социализацию молодого поколения.

Ведущий российский специалист в области социологии молодежи Елена Омельченко отмечает, что вся молодежная культура ассоциируется в первую очередь с досугом и отдыхом. Досуг для современной молодежи является одной из главных ценностей, в этой области реализуются многие социокультурные потребности молодых людей. Можно даже сказать, что данная сфера общественной жизни объединяет молодежь в особую социальную группу. Именно здесь она ведет себя необычным образом, особенно независимо, выражая отличительные вкусы и ценности¹. Таким образом, досуг – это наиболее доступный для исследования предмет социологии молодежи.

¹ Омельченко Е. Л. Молодежные культуры и субкультуры / Е. Л. Омельченко. М: Институт социологии РАН, 2000. С. 64-66.

Досуг – часть вне рабочего времени, которая остаётся у человека после исполнения непреложных непроеизводственных обязанностей (передвижение на работу и с работы, сон, приём пищи и др. виды бытового самообслуживания). Слово «досуг» представляет собой в смысловом плане совокупность понятий «отдых», «развлечения», «рекреация», «игровые занятия», «хобби», «спортивно-оздоровительные увлечения», «туризм» и т.д. Все это в реальной структуре досугового времени действительно присутствует.¹

Досуг – совокупность различных видов занятий, деятельности, осуществляемой в свободное время, в результате которой происходит развитие личностных качеств человека, удовлетворяются его духовные, физические и другие социально значимые проблемы². Досуговая деятельность осуществляется в русле определенных интересов и целей, которые ставит перед собой человек.

Во время досуга важна самореализация человека, его развитие и самосовершенствование, потому что от этого зависит социальное самочувствие молодого человека, его удовлетворенность своим свободным временем.

Сферу досуга можно условно разделить на группы. К первой из них относятся самообразование в широком смысле слова, т. е. различные формы освоения культуры: посещение общественных заведений (кафе, кинотеатры, музеи), культурно-массовых мероприятий (концерты, фестивали, торжества), чтение книг, изучение иностранных языков. Во вторую группу входят наиболее популярные формы любительской и общественной деятельности:

¹ Гойхман О. Я. Организация и проведение мероприятий: учеб. пособие / О. Я. Гойхман. 2-е изд. М.: ИНФРА-М, 2018. С. 35.

² Агапова Е. П. Организация работы с молодежью: введение в специальность: учебное пособие / Под ред. Е. П. Агапова. Ростов н/Д: Феникс, 2014. С. 29.

творчество (рукоделие, музыка, рисование), физкультура и спорт, путешествия, экскурсии и прочее¹.

Важное место в сфере досуга занимает общение с другими людьми: занятия и игры с детьми, дружеские встречи. Во время реализации процесса досугового общения с искусством, техникой, спортом, природой, а так же с другими людьми, важно, чтобы человек делал это рационально, продуктивно и творчески - это одна из главных задач общества.

Надо подчеркнуть, что характеристика молодежного досуга с точки зрения культуры его организации и проведения охватывает многие стороны данного явления – как личностные, так и общественные. Культура досуга – это, прежде всего, внутренняя культура человека, предполагающая наличие у него определенных личностных свойств, которые позволяют содержательно и с пользой проводить свободное время². Склад ума, характер, организованность, потребности и интересы, умения, вкусы, жизненные цели, желания – все это составляет личностный, индивидуально-субъективный аспект досуга молодежи. Досуг должен быть содержательно насыщенный и, следовательно, эффективный по своему воздействию на личность, что способствует трудовой деятельности, совершенствованию и развитию человека. Во многих из них он должен непременно участвовать сам³.

Развитие досуга зависит от функционирования соответствующих учреждений и предприятий: танцевальные студии, парки развлечений, дворцы культуры, досуговые центры, кинотеатры и т.д. При этом особое значение имеет труд работников данных организаций. Многое зависит именно от них, от их умения предложить необычные формы отдыха,

¹ *Культурно-досуговая деятельность. Теоретические аспекты* [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://o-dosuge.ru/teoreticheskie-osnovy-industrii-dosuga-za-rubezhom.htm>

² *Петрова Т. Э. Организация работы с молодежью: учеб. пособие* / Т. Э. Петрова, И. Э. Петрова. М.: Альфа-М: НИЦ ИНФРА-М, 2015. С. 28.

³ *Понукалина О. В. Социальное конструирование представлений о досуге у молодежи* / О. В. Понукалина // *Высшее образование в России*, 2009. № 1. С. 117.

развлечений, услуг и привлечь людей¹. Стоит дополнить, проведение свободного времени является результатом стараний самого человека, его желания преобразовать досуг в средство получения не только новых впечатлений, но и знаний, умений, навыков.

Отличительное свойство досуга молодых людей – эмоциональная окраска, возможность привнести в каждую возможность заниматься любимым делом, встречаться с интересными людьми, посещать значимые для него места, быть участником важных событий. В современном мире большое влияние оказывают уровень культурно-технической оснащенности, использование современных досуговых технологий и форм, методов, эстетически насыщенное пространство и высокий художественный уровень досугового процесса.

В наши дни молодежный досуг – это общественно-осознанная необходимость². Эффективное использование свободного времени общества поможет социально-экологическому процветанию и духовному преображению жизни людей.

Молодежный досуг подразумевает свободный выбор личностью досуговых занятий. Он является необходимой и неотъемлемым элементом образа жизни человека. Поэтому досуг всегда рассматривается как реализация, интересов личности связанных с рекреацией, саморазвитием, самореализацией, общением, оздоровлением и т.п. В этом заключается социальная роль досуга³.

¹ Шарковская Н. В. Культуротворческие формы организации молодёжного досуга / Н. В. Шарковская // Вестник Московского государственного института культуры, 2014. № 6. С. 115.

² Стрельцов Ю. А. Свободное время и развитие социокультурной деятельности / Ю. А. Стрельцов // Вестник Моск. ун-та культуры и искусств. 2013. № 1. С. 65.

³ Попова А. С. Сфера досуга молодежи в современном мире / А. С. Попова // Молодой ученый. 2014. № 11. С. 87.

Большую роль играет и то, чтобы сам человек хотел этого развития, понимал его необходимость. Таким образом, активный, содержательный досуг требует определенных потребностей и способностей людей. Несомненно, досуг должен быть разнообразным, интересным, носить развлекательный и ненавязчивый характер. Такой досуг можно обеспечить предоставлением возможности каждому активно проявить себя свою инициативу в различных видах отдыха и развлечений.

Потребности в сфере досуга имеют определенную последовательность проявления. Удовлетворения одной потребности порождает обычно новую. Это позволяет менять вид деятельности и обогащать досуг. В сфере досуга должен осуществляться переход от простых форм деятельности на более сложные, от пассивного отдыха – к активному, от удовлетворения более глубоких социальных и культурных стремлений, от физических форм рекреации – к духовным¹.

Когда меняется социальное положение человека, уровень его культуры, то сразу же происходит изменения и в структуре досуга. Досуг обогащается по мере увеличения свободного времени и роста культурного уровня. Если молодой человек не ставит перед собой задачу самосовершенствоваться, если его свободное время ничем не заполнено, то происходит деградация досуга, обеднение его структуры.

В современных досуговых учреждениях можно заметить потребительское отношение к досугу со стороны многих людей, которые считают, что насыщенное проведение свободного времени им должны обеспечить кто-то, но только не они сами. Вследствие этого, эффективность молодежного досуга во многом зависит от самого человека, его желания, инициативы².

¹ Гойхман О. Я. Организация и проведение мероприятий: учеб. пособие / О. Я. Гойхман. 2-е изд. М.: ИНФРА-М, 2018. С. 33.

² Досуг [Электронный ресурс]. Режим доступа:

Деятельность досугового учреждения и ее улучшение зависит не только от умелой организации досуга, но и от учета психологопедагогических факторов. Реализуя цель развития творческих способностей, учитывая личную инициативу и добровольность в условиях досуга, род деятельности людей, организаторы досуга и создают такие мероприятия, в которых заложены программы саморазвития и творчества ¹. Это является отличительной особенностью деятельности досуговых предприятий от учебной и трудовой деятельности, где развитие и обогащение личности носят обязательный характер.

Мы затронули понятия "пассивный" и "активный досуг", разберем их.

1. Пассивный досуг предназначен для восстановления затраченных во время работы сил, характеризуется состоянием покоя, которое снимает утомление. Сама деятельность не имеет значения, главное - возможность отвлечься, освободиться от напряжения, получить эмоциональную разрядку. Привычная простая деятельность дома вызывает настроение покоя. Это может быть простое спокойная беседа или, например, прогулка. Отдых такого рода не ставит перед собой далеко идущих целей. Данный отдых – необходимый элемент жизни человека, который служит подготовительной частью к более сложной и творческой деятельности.

2. Активная досуговая деятельность, напротив воспроизводит силы человека с превышением исходного уровня. Она дает работу мышцам и психическим функциям, которые не нашли применения в труде. Человек наслаждается движением, быстрой сменой эмоциональных воздействий ². Активный отдых в отличие от пассивного, требует некоторого минимума

http://mirslovarei.com/content_fil/DOSUG-7357.html

¹ Исаева И. Ю. Досуговая педагогика: учеб. пособие / И. Ю. Исаева. М.: Флинта: НОУ ВПО "МПСи", 2010. С. 162.

² Воронин А. А. Досуг в дискурсе современного воспитания молодежи / А. А. Воронин // Общество и право, 2011. № 2. С. 97-101.

свежих сил, волевых усилий и подготовки. К нему относят физическую культуру, туризм, игры, путешествия, посещение выставок, театров, музеев.

Отдых и развлечения тесно переплетаются друг с другом, но есть и свои различия.

Традиционно «развлечениями» именуют такие виды деятельности в свободное время, которые дают возможность повеселиться, отвлекают от забот, доставляют удовольствие, т.е. развлечения всегда требуют активности. В процессе отдыха человек восстанавливает свое физиологическое состояние, а развлечения необходимы для снятия психологических стрессов, перегрузок, переутомления. Следовательно, развлечения требуют особой эмоциональной нагрузки¹.

С активным отдыхом связана активизация духовных интересов, которые побуждают молодого человека к активным поискам в сфере культуры. Эти поиски стимулируют познавательную деятельность личности, состоящую в систематическом чтении серьезной литературы, посещения музеев, выставок. Если развлечение служит главным образом эмоциональной разрядке, то познание способствует расширению культурного кругозора, воспитанию чувств, и проявлению интеллектуальной активности². Этот вид досуга носит целенаправленный, систематический характер, это овладение миром культурных ценностей, которое раздвигает границы духовного мира молодой личности.

Познавательная деятельность приносит непосредственное удовлетворение и имеет самостоятельную ценность для человека. Здесь набирает силу самый серьезный способ проведения свободного времени, рассчитанный непосредственно не на потребление, а на созидание

¹ Шарковская Н. В. Культурно-творческие формы организации молодёжного досуга / Н. В. Шарковская // Вестник Московского государственного института культуры, 2014. № 6. С. 174.

² Стрельцов Ю. А. Культурология досуга: учеб. пособие. / Ю. А. Стрельцов. М.: МГУКИ, 2002. С. 45.

культурных ценностей творчество. Потребность в творчестве глубоко свойственна каждому человеку, и тем более молодому. Творчество приносит высшее удовлетворение и одновременно является средством духовного совершенствования. Элемент творчества заключают в себе многие формы досуга, причем возможность творить открывается всем без исключения¹.

Ведь каждый человек способен к творчеству. Творческой может быть любая деятельность, если она увлекает, вбирает в себя лучшие душевные силы и способности человека. К творчеству относятся декоративноприкладное, художественное и технические виды досугового творчества. К первому относят рукоделие, выпиливание, выжигание, чеканку, разведение домашних цветов, кулинарное творчество. Художественный вид творчества включает в себе занятия литературной деятельностью, фольклором, живописью, сочинением музыки, песен, участие в художественной самодеятельности (сценическое творчество). Техническое творчество предполагает изобретательство, конструирование, рационализаторство.

В повседневной жизни досуговая активность выполняет множество различных функций рекреационно-оздоровительного и терапевтического типа². Без их реализации у многих людей неизбежно формируются состояние стресса, повышенный невротизм, психическая неуравновешенность, переходящие в устойчивые болезни.

Кроме того, досуговая активность позволяет личности осознать противоположные векторы своего существования. С одной стороны, досуговые занятия создают возможность межличностного взаимодействия со многими незнакомыми людьми (во время праздников, массовых зрелищ,

¹ Лясников Н. В. Социально-экономические условия формирования духовной культуры студенческой молодежи: учеб. пособие / Н. В. Лясников, Ю. В. Лясников. М.: Издательство ВНИИФК, 2003. С. 306.

² Асобина Т. В. Влияние досуга на формирование стратегии жизни российской молодежи / Т. В. Асобина. Дис. ... канд. философ. наук. Ростов-н/Д, 2015. С. 110.

путешествий и т.п.) и тем самым рождает ощущение единения, всеобщей связанности людей друг с другом. С другой стороны, человек на досуге нередко стремится остаться один, ощутить умиротворяющий эффект уединения, задуматься над теми сторонами своего бытия, которые в повседневных заботах не попадают в фокус его внимания¹. Вместе с тем, на отдыхе человек без труда завязывает знакомства, спонтанно и дружески взаимодействует с разными людьми. Но эта свобода позволяет глубже понять особую значимость близких людей, осознать роль семейнородственных отношений.

Отдых позволяет определить место и роль отдельного человека в социальной системе (социальной группе, коллективе, обществе в целом) в соответствии с его индивидуальными качествами и особенностями. Важно, чтобы каждый человек занимался любимым делом и выполнял бы те социальные функции, которые больше всего отвечают его интересам и возможностям. Так же, кроме потребности в активной деятельности, у человека есть потребность в живом созерцании мира и своей внутренней жизни, в поэтическом и философском размышлении²³.

Этот уровень досуга называют созерцательным⁴. Ему соответствует общение между близкими по духу людьми.

В наше время запросы и интересы молодых людей непрерывно меняются и растут, усложняется и структура досуга. Свободное время неравномерно распределяется среди различных групп населения. Поэтому необходимо выработать дифференцированные формы организации досуга

¹ *Ионова О. В.* Современные виды досуга студенческой молодежи / О. В. Ионова // Известия высших учебных заведений. Поволжский регион. Общественные науки, 2015. № 2. С. 74-75.

³ *Крестьянов В. П.* Педагогика досуга : учеб. пособие для студентов педагогических вузов и высших учебных заведений культуры / В. П. Крестьянов. Орел : ОГУ, 2010. С. 230.

⁴ *Лапин Н. И.* Функционально-ориентирующие кластеры базовых ценностей населения России и ее регионов / Н. И. Лапин // Социс. 2010. № 1. С. 88.

различных групп населения. Эта организация должна включать в себя различные виды деятельности¹. В возрастном, профессиональном, в социальном положении люди неоднородны. Различные категории людей отличаются друг от друга потребностями, уровнем культурной и профессиональной подготовленности, бюджетами свободного времени и отношением к нему. Как раз это и должно учитываться в работе современных досуговых учреждений, должны предлагать людям наиболее эффективные в каждом конкретном случае досуговые занятия, свободу выбора и возможность смены различных видов деятельности.

Отбор материала для любых мероприятий сложен и противоречив. Ведь в массовой аудитории могут быть люди с разным образованием, возрастом, социальным положением, культурным уровнем. Одни требуют высокого качества мероприятия, другие об этом не задумываются, поэтому нужно удовлетворить вкусы представителей и низкого и высокого уровня подготовки, надо дать материал, выполняющий простые и более сложные педагогические функции³.

Таким образом в нестабильной аудитории организатор досуга имеет дело с множеством потребностей (и в отдыхе, и в общении, и в познании, и в наслаждении) и с множеством различных интересов. Поэтому он должен обладать педагогической оперативностью в выявлении и использовании этих моментов. Нужно учитывать особенности рекламы мероприятия, рассмотреть мотивы посещения досугового учреждения.

Понять эти мотивы, помогает изучение посетителей учреждения или участников мероприятия. На основе этого мы получим данные об общей ориентации людей в сфере досуга и отдыха, представим динамику случайного и закономерного в поведении их, что поможет выстроить

¹ Дашковская О. Д. Организация досуговой деятельности: текст лекций / О. Д. Дашковская. Ярославль: ЯрГУ, 2009. С. 36-42. ³ Гойхман О. Я. Организация и проведение мероприятий: учеб. пособие / О. Я. Гойхман. 2-е изд. М.: ИНФРА-М, 2018. С. 95-104.

перспективу перехода посетителей от пассивного восприятия материала – к более активному – в форме обмена по интересующему вопросу. Затем дать возможность приобретения соответствующих практических умений и навыков, связанных с развитием способностей, потребности углубления интересов, меняющих в определенной степени даже общую направленность личности¹.

Молодежный досуг, как бы перехватывая эстафету подросткового досуга, закрепляет, а во многом и закладывает в молодом человеке такие привычки и умения, которые затем будут всецело определять его отношение к свободному времени. На этом этапе жизни человека вырабатывается индивидуальный стиль досуга и отдыха, накапливается первый опыт организации свободного времени, возникает привязанность к тем или иным занятиям. Именно в молодые годы определяется и сам принцип организации и проведения свободного времени творческий или нетворческий².

Существует ряд общих требований, которым должен отвечать досуг, чтобы быть полноценным.

Прежде всего необходимо подходить к нему как к средству воспитания и самовоспитания человека, формирования всесторонне, гармонически развитой личности. При выборе и организации тех или иных занятий, форм досуговой деятельности необходимо учитывать их воспитательное значение, четко представлять, какие качества личности они помогут сформировать или закрепить в человеке.

Второе требование к организации молодежного досуга состоит в том, что он, несомненно должен быть разнообразным, интересным, носить развлекательный и ненавязчивый характер. Разумеется, тут важны как

¹ *Андреева А. А.* Особенности организации досуговой деятельности подростков // Проблемы и перспективы развития образования / А. А. Андреева. Пермь: Меркурий, 2015. С. 109-125.

² *Асобина Т. В.* Влияние досуга на формирование стратегии жизни российской молодежи / Т. В. Асобина. Дис. ... канд. философ. наук. Ростов–н/Д, 2015. С. 23.

содержание, так и форма предлагаемых занятий, развлечений, которые должны отвечать потребностям и интересам молодежи, органически восприниматься юношами и девушками. Единственный способ обеспечить именно такой досуг – это предоставить возможность каждому активно проявить себя, свою инициативу в различных видах отдыха и развлечений.

Наиболее удобные формы для этого уже выработаны жизнью любительские объединения и клубы по интересам. Они прежде всего многопрофильны: политические, спортивные, туристические, здоровья, любителей природы, научно-технического творчества, читателей, самодеятельной песни, коллекционеров, книголюбов, выходного дня, молодой семьи и др.

Клуб – сравнительно небольшое объединение людей, охваченных общим интересом, занятием. Он является – школой учебы воспитания и общения. В клуб приходят люди, желающие в совершенстве овладеть определенным занятием, досуговой «квалификацией». Некоторые клубы и любительские объединения даже организуют соответствующие формы занятий¹.

Итак, чтобы досуг стал действительно привлекательным для молодежи, необходимо строить работу обеспечивающих его учреждений и организаций на интересах каждого молодого человека. Надо не только хорошо знать сегодняшние культурные запросы молодых, предвидеть их изменение, но и уметь быстро реагировать на них регулированием соответствующих форм и видов досуговых занятий.

1.2. Квест как современная форма организации досуга молодежи

¹ Басов Н. Ф. Социальная работа с молодежью: учеб. пособие / Н. Ф. Басов. 4-е изд. М. : Дашков и К, 2015. С. 217-223.

В настоящее время общество продуцирует все новые формы организации свободного времени. Современный человек испытывает потребность в постоянном самообразовании и саморазвитии, развлечении и релаксации, общении, которое выходит за рамки рабочего времени.

В современном мире развлекательные услуги становятся все более востребованными. Рынок предоставляет широкое многообразие направлений, видов и форм культурной деятельности в сфере свободного времени.

В молодости преобладает поисковая, творческая, экспериментальная активность. Молодежи важна игровая деятельность, которая дает постоянный приток эмоций, впечатлений, новых острых ощущений. Игровая деятельность носит универсальный характер, она притягивает к себе людей практически всех возрастов и социального положения¹. Многочисленные наблюдения за практикой подготовки и проведения молодежных культурно-досуговых мероприятий свидетельствует о том, что их успех в значительной степени зависит от включения в их структуры игровых блоков, стимулирующих у молодых людей стремление к состязательности, импровизации и изобретательности.

Сегодня можно говорить о том, что произошел всплеск интереса к интеллектуальному досугу, где широко используется способность человека усваивать знания и решать с помощью них любые нестандартные задания, находить выход из запутанных ситуаций².

Таковым запросам соответствуют квесты – это разновидность игр, требующих от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет может быть predetermined или же давать множество

¹ *Зубок Ю. А.* Социология молодежи: учеб. пособие / Ю. А. Зубок, В. И. Чупров. М.: МИИТ, 2009. С. 269.

² *Чистякова К. В.* Причины популярности квестов как формы досуга современных россиян / К. В. Чистякова // Человек в мире культуры. 2013. № 2 С. 19.

исходов, выбор которых зависит от действий игрока. Их организуют жители города и сами же в них участвуют¹.

Несмотря на то, что квесты практически не освещаются в печатной продукции, телевизионных программах и других средствах массовой информации, и основная масса участников узнает о городских играх через знакомых и в интернете, рынок квестов уверенно и основательно занял нишу в современной индустрии развлечений.

Существует два вида квеста □ виртуальные и реальные.

Квесты в виртуальности – это компьютерные игры, в которых необходимо выполнять различные задания. В них игрок должен разыскивать предметы, разгадывать загадки, которые помогут пройти дальше и добиться конечной цели (например, спастись от призрака, раскрыть преступление)². Квесты в виртуальной реальности отличаются от других компьютерных игр тем, что от решения геймера зависит дальнейшая игра, так как квест включает в себя множество вариаций выбора, задания на логику, невероятные приключения.

Квесты в реальности – это развлекательная игра для команды из нескольких человек, в процессе которой необходимо применять логику, ловкость, координацию, умение работать в команде, внимательность. Впервые квест-комнаты появились в Японии, Китае и Гонконге в 2007 году, а в Россию перебрались лишь в 2013 году, благодаря компании "Клаустрофобия"³.

¹ Чистякова К. В. Причины популярности квестов как формы досуга современных россиян / К. В. Чистякова // Человек в мире культуры. 2013. № 2 С. 20-22.

² 2Квест [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%9A%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82&oldid=75561296>

³ Ионова В. А. Об индустрии квест-игр и квесте в реальности / В. А. Ионова, Е. В. Подопротора // Homo Cyberus. 2016. № 1. С. 5-9.

Несмотря на все разнообразие мира квестов в реальности, основные правила игры остаются неизменными – замкнутое пространство и четко определенное время (от 60 до 90 минут), по окончании которого игроки выводятся из комнаты, даже если не успели завершить задание. Мобильными телефонами пользоваться запрещается, можно использовать только смекалку, ловкость и внимательность, чтобы найти разгадку и получить приз – будь то сыворотка, помогающая спасти жизнь, ключ от сокровищницы египетского фараона, или философский камень, который подарит вечную жизнь.

В квестах в реальности есть возможность весело провести время с друзьями, семьей, коллегами, или отметить какое-то событие, а также получить незабываемые впечатления, более полные ощущения от игры, так как человеку в реальных условиях необходимо решить все задачи за ограниченный период времени.

Квесты могут принимать различные формы и разные степени активности. Это может быть что угодно: дневные и ночные игры, автоэкстрим (автомобильные игры и автогонки), фото-экстрим, поисковые игры, спорт-экстрим, интерактивные игры и т. д.

По месту проведения квесты бывают:

- квест-комнаты;
- квесты на заброшенных территориях, в парках, по городу;
- квесты в музеях, школах, университетах и т.д.

По форме работы квесты различают:

- групповые;
- индивидуальные.

По способу прохождения:

- линейные;
- не линейные; □ кольцевые.

По средству передвижения:

- пешие; □ автомобильные.

По возрасту:

- детские;
- молодежные;
- универсальные¹.

Свежие идеи реальных квестов появляются каждый год, сюжетные ходы становятся более продуманными, индустрия активно развивается.

На корпоративные праздники и на Дни Рождения хочется веселых, остросюжетных и увлекательных приключений, которые всей компании запомнятся надолго. Подобрать квест можно на любой вкус, рынок квестов предлагает различные варианты жанров.

Список жанров включает в себя следующие направления.

Исторические. В таких квестах вас может занести как в гости к фараонам, так и в Чернобыль образца 1986 года, но все же специальные знания откапывать из чертогов разума не придется. Богатый антураж, увлекательный сюжет, историческая важность описанного в квесте события □ все это заставляет сердце биться быстрее, а мозг □ решать загадки со сверхисторической скоростью. Что ни говорите, а когда на кону □ судьба Святого Грааля или российского царя, думается в разы быстрее!

Шпионские. Шпионские квесты □ это шанс для любителей фильмов о Джеймсе Бонде и всех тех, кто в детстве мечтал стать шпионом, почувствовать себя в роли секретного агента.

Фантастические. Главной особенностью фантастических квестов является их антураж. Декораторы с помощью различных деталей воссоздают дизайн космического корабля или старинного замка, позволяющий целиком окунуться в игру. Часто создатели сюжета обращаются к популярным

¹ Сокол И. Н. Классификация квестов / И. Н. Сокол // Молодой ученый. 2014. № 6. С. 138-140.

произведениям, например: "Звездные войны", всей серии книг "Гарри Поттера" или "Алисе в Стране Чудес".

Страшные. Порой человек желает испытать страх, и для любителей острых приключений как нельзя лучше подходят хоррор квесты. Выбравшись из закрытой комнаты через препятствия, игроки должны получить не только дозу адреналина, но и удовольствие. Страшные квесты сильно отличаются от остальных жанров, и весь секрет в атмосфере. Игроки ограничены во времени, им нужно принимать быстрые, а главное правильные решения, но сосредоточиться мешают мелодии, пробивающие дрожь. Нередко в квесте участвуют и актеры, добавляющие игре еще больше реальности.

Мистические. Выбраться из комнаты, полной головоломок, для любителей квестов задача непростая. Но когда в квеструме создается ощущение, что кто-то еще, невидимый и таинственный, есть в помещении, становится не по себе. Многие жанр привлекает тем, что загадки и предметы указывают на связь человека со сверхъестественным миром, заставляют думать в непривычном русле¹.

Воплощенная в квестах в реальности система интерактивных головоломок и увлекательная атмосфера будет интересна людям самого разного возраста и общественного положения.

Самая обширная группа посетителей квестов (около 70%) это люди в возрасте от 20 до 35 лет². Внутри эта группа делится на два сегмента: студенты и молодые специалисты. Доход этой группы посетителей □ средний и ниже среднего, поэтому одним из определяющих факторов для этих игроков, наряду с оригинальностью и новизной, □ это наличие скидок.

¹ Сокол И. Н. Классификация квестов / И. Н. Сокол // Молодой ученый № 6, 2014. С. 171-195. ² Кто играет в квесты? Статистика [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://questme.ru/article/posts/kto-igraet-v-kvestyi-statistika/>

Молодые люди старше 23 лет, как правило, предпочитают ходить на квесты в компании коллег или друзей. У них уже несколько другие приоритеты: на первое место выходят качество исполнения игры, антураж и содержательность сюжета.

Семьи обычно посещают квесты в составе 3-4 человек. Для них в первую очередь, важны возможность командной работы, логичные и понятные загадки и подходящая тематика.

Следующая группа игроков – коллеги по работе. Они играют в квесты в рамках тимбилдинга, для укрепления корпоративного духа и совместного отдыха. В эту группу входят люди в возрасте от 28 до 45 с уровнем дохода выше среднего. Для таких игроков важны качество исполнения самой комнаты и загадок, возможность командной работы и соревновательный фактор.

Гендерного перевеса среди игроков нет, на квесты одинаково любят ходить как мужчины, так и женщины¹.

Рассмотрим полезные качества, которые могут задействоваться в квестах, и как они помогут в построении повседневной жизни.

Пожалуй, самое первое, что стоит отметить – это лидерские качества. Польза, несомненно, огромная. Экстремальная и непривычная обстановка способствует этому, чтобы выбраться из комнаты за 60 минут нужно взять себя в руки, сконцентрироваться и действовать. А в команде обязательно должен быть лидер, который будет организовывать план и его осуществление.

Немаловажным считается тренировка интеллектуальных способностей, развитие логики и воображения, умение успокоиться и сделать правильный выбор.

¹ Кто играет в квесты? Статистика [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://questme.ru/article/posts/kto-igraet-v-kvestyi-statistika/>

Часто квест – это хороший способ провести любое празднование, будь то день рождения ребенка или корпоративное мероприятие.

Участие всей семьей в таком квесте, поможет стать еще ближе и еще лучше узнать друг друга, а в воспитании ребенка это сыграет немаловажную роль.

Квест – это возможность провести целый час без телефона. В наше время для многих хотя бы на час оказаться без связи – непозволительная роскошь. Организаторы обязательно попросят вас оставить смартфон в запирающемся шкафчике перед тем, как войти в игровую комнату.

Квест – это хороший способ преодолеть свои страхи. В психотерапии есть такая методика «парадоксальная интенция». Она была разработана австрийским психиатром Виктором Франклом. Чтобы избавиться от фобии врач предлагает пациенту поставить себя в ситуацию, которой он больше всего боится. Если вы боитесь пауков, выберите квест, в который организаторы поселили гигантского птицеда. Час в запертой комнате с таким жутковатым созданием, и от панической боязни насекомых не останется и следа¹.

Главная причина, которая охватывает абсолютно всех – это интерес. Загадочная история с непредсказуемым развитием событий, несомненно, привлекает людей.

Популярность квестов также заключается в желании разнообразить свой досуг. Клубы, кафе, кинотеатры, боулинги быстро надоедают и перестают радовать. В то время как квест – это всегда прилив положительных эмоций².

Накаленная обстановка, загадки, тайны, истекающее время, миллион мыслей и желание победить – все это подарит отличное настроение всей команде игроков.

Итак, квесты – развивающийся вид досуга, который все больше набирает популярность. Необходимо распространять информацию в печатной продукции, телевизионных программах и других средствах массовой информации, изучать потребности основных клиентов, применять новые технологии для развития индустрии с целью постоянного улучшения качества квестов и привлечения большего количества клиентов.

¹ 5 неочевидных фактов о пользе квестов [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://questme.ru/article/posts/5-neochevidnyh-faktov-o-polze-kvestov/>

² *Тайна* популярности квестов. Почему квесты стали мировым хитом развлечений [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://youngandcreative.ru/tayna-populyarnosti-kvestov-v-realnosti>

2. АНАЛИЗ РОЛИ КВЕСТОВ В ДОСУГОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МОЛОДЕЖИ

2.1. Роль компании «Авантюра» г. Екатеринбурга в организации квестов

Организация создана в Екатеринбурге в 2015 году для предоставления досугово-развлекательной деятельности, обеспечения занятости населения, увеличения поступлений в местный бюджет и получения прибыли.

У компании имеется 4 филиала: ул. Большакова 99а, ул. Малышева 120, ул. Комсомольская 51, ул. Комсомольская 53.

В «Авантюре» 15 квестов различных жаров для взрослых и детей – шпионские, страшные, исторические, приключенческие, экшн:

- Дети Шпионов: агент работал под прикрытием в Пентагоне и подобрался максимально близко к материалам проекта Армагеддон, в рамках которого планируется уничтожить все человечество, чтобы создать новую цивилизацию. Однако в самый последний момент его раскрыли и работа

приостановилась. Он мастерски проделал свою миссию, оставив всяческие зацепки на своём пути, чтобы другие последователи Отряда Шпионов смогли довести дело до конца как можно быстрее.

- Манхетеннский проект: Америка, 1945 год. Проект «Манхэттен» вступил в силу, два японских города уничтожены. Следующая ядерная боеголовка может полететь в Советский Союз и уничтожить всю страну, но нельзя допустить такой ужасной катастрофы. Главная задача — выкрасть секретные документы по созданию оружия массового уничтожения.

- Диверсия: в последнее время ядерная угроза из Северной Кореи стала слишком высокой. Необходимо пробраться в секретный бункер недалеко от Пхеньяна и уничтожить атомный реактор, используемый для создания ядерного оружия.

- Хостел. Подвал пыток: комната, тусклый свет, на стенах орудия пыток. Остервенелые вопли терзаемых жертв из соседних комнат недвусмысленно намекают на то, что хозяева жуткого хостела большие профессионалы в своем деле. Нужно как можно скорее выбраться из помещения.

- Biohazard: существует вакцина, которая спасет человечество. Сотни километров в пути, бессонные ночи, голод, стертые о курок автомата пальцы – все это позади. Вот она – дверь в заветную засекреченную лабораторию. Говорят, перед смертью профессор сумел изобрести вакцину, которая остановит эпидемию зомби. Это шанс спасти человечество!

- 1001 ночь: многие годы алхимик безуспешно бился над тем, чтобы вызвать из лампы джина и подчинить с его помощью весь мир своей воле. Рассказывают, что сегодня Али встретил на рынке бродячего Дервиша, который наконец раскрыл ему тайну лампы. Алхимии все еще ходит по рынку, пополняя запасы магических порошков, но скоро он отправится домой.

- Черепашки-ниндзя: Черепашкам-ниндзя всегда удавалось рушить планы их главного врага Шреддера, сегодня он планирует совершить очередное злодеяние. Он хочет вживить в свой организм мутаген, который сделает его непобедимым и тогда он сможет уничтожить весь мир.

Необходимо остановить злодея, преодолев все его препятствия.

- Алхимик: избранным членам Тайного Ордена удалось попасть в дом алхимика Роджера Бэкона. Известный ученый добился знаний по получению золота из философского камня, но его дом вот-вот подожгут придворные рыцари по приказу Короля. За 60 минут необходимо познать все тайны Алхимии и спасти судьбу Англии.

- Джуманджи: игра Джуманджи таит в себе множество секретов, загадок, головоломок. За 60 минут необходимо сразиться с Джуманджи и выбраться живыми.

- Гарри Поттер: Профессор Дамблдор, в поиске очередного крестража Тёмного лорда, был подвержен страшному проклятию. Теперь его жизни угрожает серьезная опасность. Единственным, кто мог бы ему помочь, является профессор Снейп. А он, как назло, бесследно исчез. Но юные волшебники в трудные времена никогда не сидели сложа руки. Необходимо пробраться в кабинет пропавшего Снейпа в поисках спасительного эликсира.

- Патруль времени: ученые обнаружили возможность перемещения во времени. Пока это один неизвестно откуда появившийся хронотуннель. Необходимо изучить тайны времени и понять, можно ли управлять хронопереходами.

- Космос: плановый рейс на Альдебаран, на борту авария, обнаружена чужеродная форма жизни, команда покинула корабль, а системы жизнеобеспечения будут отключены через 60 минут.

- Инквизитор: средневековье - время ведьм и чернокнижников. Святая Церковь силами отцов-инквизиторов сражается за жизни и души

людей. Но человек слаб, и даже самые преданные адепты Церкви способны поддаться искушению.

- Матрица. Перезагрузка: добро пожаловать в реальный мир! Здесь человечество давно подчинено машинам, а реальность — не более чем программа. Однажды в ней происходит сбой, и вы оказываетесь в необычном участке кода. Через час компьютер сотрет его, и вы исчезнете.

За 4 года было проведено более 55000 игр и с каждым днем число любителей квестов постоянно растет. Компания считается одной из наиболее популярных и успешных по Екатеринбург, положительные отзывы это подтверждают:

- средняя оценка на Flamp.ru – 4,9;
- средняя оценка «Мир квестов» – 9,7;
- по мнению пользователей 2ГИС «Авантюра» – лучшая компания Екатеринбурга, открытая в 2015 году.

Таким образом, компания «Авантюра» играет большую роль в организации квестов в Екатеринбурге, благодаря ей екатеринбуржцы могут провести свой досуг с пользой и быть уверенными в качестве предоставляемых организацией услуг.

2.2. Анализ исследования роли квестов в досуговой деятельности молодежи

Для изучения роли квестов в досуговой деятельности молодежи в Екатеринбурге был проведен социологический опрос в форме анкетирования.

Анкета анонимна, по своей структуре состоит из закрытых и полузакрытых вопросов. Вопросы анкеты представлены в приложении 1.

В ходе исследования было опрошено 40 человек.

Возрастная структура респондентов:

- 16–20 лет – 8 человек;
- 21–25 лет – 19 человек;
- 26–33 года – 13 человек.

Среди опрошенных преобладают лица 21-25 лет, 19 мужчин, 21 женщина, большинство – рабочие и студенты, не состоящие в браке.

По социальному статусу респонденты распределились следующим образом: большинство – рабочие(15 человек), и студенты(14 человек), а также 4 человека учатся и работают, 4 – школьники, 2 человека временно не работают(Рисунок 1).

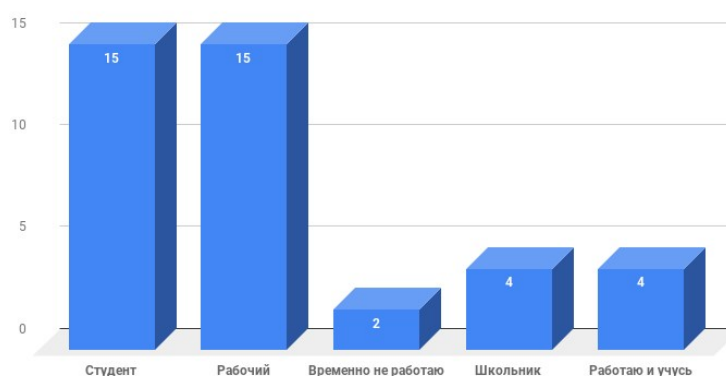


Рис. 1. Определение социального статуса

Для того, чтобы изучить предпочтения современной молодежи Екатеринбурга в выборе досуга, оценить организацию досуговых заведений Екатеринбурга, были заданы вопросы, представленные ниже.

На вопрос «Есть ли у Вас свободное время? Если да, то сколько часов в неделю?» были получены следующие результаты: большинство ответили 4-9 часов (13 человек), у 7 человек в среднем 10-24 часа свободного времени в неделю, у двоих совсем нет свободного времени, 1 человек отметил, что всегда по-разному (Рисунок 2).

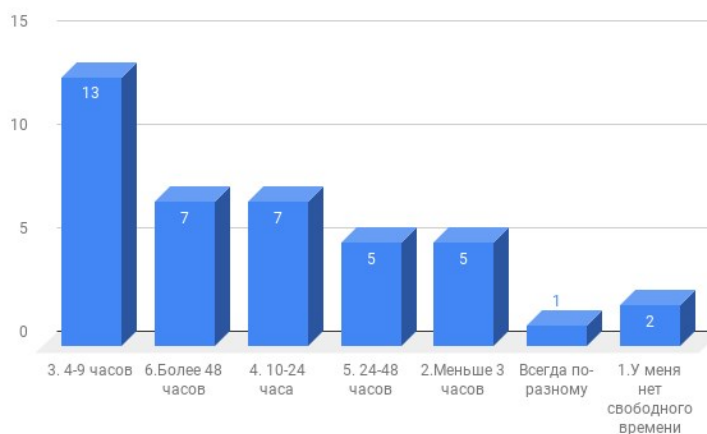


Рис. 2. Определение количества свободного времени

Удовлетворенность своим досугом, его полноценность являются важнейшими индикаторами социального самочувствия, серьезно влияют на мировосприятие. Своим досугом удовлетворено большинство опрошенных – 18 человек (Рисунок 3).

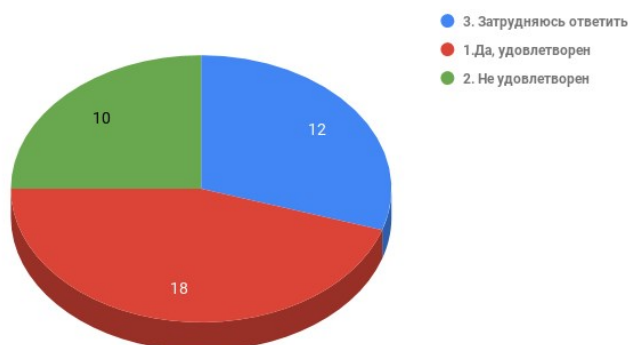


Рис. 3. Удовлетворенность респондентов своим досугом

В настоящее время в Екатеринбурге имеется достаточно много организаций, мероприятий, направленных на молодежную аудиторию, предоставлена возможность разнообразить свое свободное время. Жители Екатеринбурга в основном позитивно оценивают организацию досуга в городе, но 7 человек недовольны организацией досуга в городе. Это может быть связано с недостаточной осведомленностью населения о предстоящих событиях, а также с недостатком финансовых средств (Рисунок 4).



Рис. 4. Оценка организации досуга в Екатеринбурге

Зачастую участие в различных мероприятиях, учреждениях досуговой деятельности, поход в заведение требует материальных вложений, в связи с этим было выяснено достаточно ли молодежи Екатеринбурга средств для проведения их досуга. В результате большинству респондентов денег хватает, но не всегда (Рисунок 5).



Рис. 5. Определение достаточности денежных средств для досуга респондентов

Несмотря на широкое разнообразие видов деятельности, в городских развлекательных мероприятиях респонденты участвуют нечасто, это обусловлено недостаточным количеством свободного времени, а также нехваткой денежных средств (Рисунок 6).

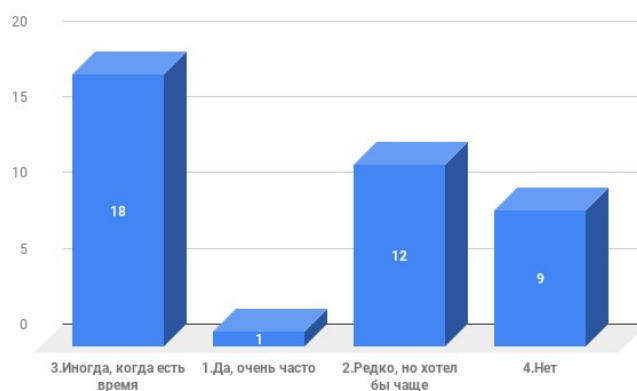


Рис. 6. Частота участия в городских развлекательных мероприятиях (фестивали, праздничные шествия, выставки, шоу)

Далее выяснялись наиболее частые варианты проведения досуга, людям была дана возможность выбрать несколько вариантов ответов. Социальные сети в настоящее время присутствуют в жизни почти каждого человека, поэтому данный вид досуга выбрало 34 респондента. На втором месте по частоте посещаемости – культурно–массовые заведения (кафе, кинотеатры, музеи, парки) – 30 человек. Меньше всего играют в компьютерные игры, скорее всего из–за того, что сейчас трудно удивить новой игрой, общество пресытилось (Таблица 1).

Таблица 1

Виды досуговой деятельности	
Вид досуговой деятельности	Кол-во человек
Просмотр телевизора	10
Использование социальных сетей	34
Занятие спортом	9
Прогулка	21
Чтение книг	17
Просмотр фильмов, сериалов	23
Посещение ТРЦ	9
Отдых на природе	17
Посещение культурно-массовых заведений	30
Компьютерные игры	4

Выбирая вид досуга, человек преследует определенную цель. Респондентам была дана возможность выбрать несколько вариантов ответов для выяснения целей их досуга. Чаще всего респондентам было важно интересное времяпровождение (31 человек), общение с близкими(28 человек), 1 человек отметил целью – снятие стресса, 1 – человек личностное развитие. В связи с обыденностью жизни, рутинной, молодежи хочется всячески разнообразить свои дни, поэтому она ищет необычные варианты своего досуга, чтобы интересно провести время. Стоит отметить, что стремиться к новым знаниям, умениям в процессе досуговой деятельности желают немногие, хотя понятие «досуг» предполагает свободное от учебы, работы и домашних дел время, посвященное развитию и отдыху, то есть одна из функций – познавательная (Рисунок 7).



Рис. 7. Определение цели досуга молодежи Екатеринбурга На вопрос «С кем Вы предпочитаете проводить свое свободное время» респонденты ответили следующим образом:

- 24 человека– с друзьями;
- 14 человек – с семьей;

- 2 человека – в одиночестве.

Родительская среда, как правило, не является приоритетным центром проведения досуга молодежи. Подавляющее большинство молодых людей предпочитают проводить свободное время вне дома, в компании сверстников. Молодежь в большей степени ориентирована на друзей, чем на семью. В этом её главное отличие от старшего поколения.

Далее вопросы исследования касались квестов, как одного из видов досуга.

В современном мире развлекательные услуги становятся все более востребованными. Рынок предоставляет широкое многообразие направлений, видов и форм культурной деятельности в сфере свободного времени. Люди все больше предпочитают активный вид отдыха, приносящий новые яркие эмоции, веселье или острые ощущения. Таковым запросам соответствуют квесты – это разновидность игр, требующих от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету, сюжет может быть предопределённым или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока.

На вопрос «Слышали ли Вы о существовании квестов» все респонденты единогласно ответили «да».

Распределение ответов на вопрос «Участвовали ли Вы в квестах? Если нет, то почему?» было следующим:

- 31 человек – да, участвовал;
- 1 человек – нет, мне не с кем;
- 4 человека – нет, т.к. дорого для меня; □ 2 человека – нет, т.к. нет свободного времени;
- 2 человека – нет, т.к. неинтересно.

В квестах принимали участие 31 человек из 40. Среди тех, кто не участвовал, распространен ответ, что это дорого. Если речь идет о квесткомнате, то это действительно недешево, средняя цена за человека по

Екатеринбургу составляет 600-700 рублей с человека, при длительности игры в 60 минут. Однако существуют альтернативы: компьютерная игра, квесткомната, квест на заброшенных территориях, по городу, а также квесты в школах, университетах для изучения учебного материала.

Среди респондентов наиболее часто посещалась квест-комната (26 человек). Главная особенность квестов в реальности в том, что героями выступают сами участники, а не вымышленные игроки с экранов компьютера, есть возможность взаимодействия с командой. Нахождение в замкнутом помещении, ограничение во времени, большое количество загадок и порой нагнетающая обстановка и резкие звуки создают стрессовую ситуацию для игрока, приводят в ужас (если это страшный квест), вырабатывается адреналин, а молодежь, как известно, любит испытать новые ощущения (Рисунок 8).

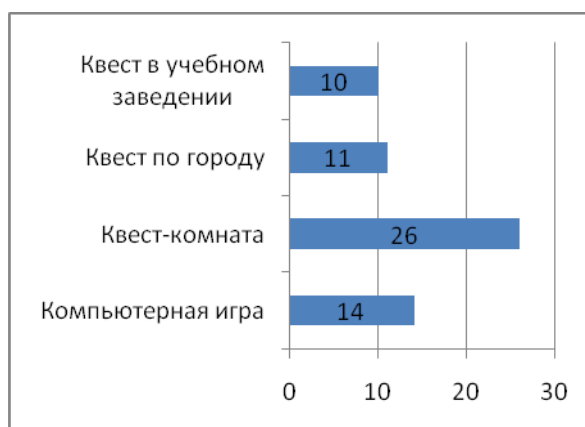


Рис. 8. Определение наиболее часто посещаемого вида квеста

Квесты разнообразны также и по жанрам: существуют шпионские квесты, страшные, исторические, мистические, фантастические. Молодежи Екатеринбурга наиболее интересны шпионские, страшные и фантастические квесты (Рисунок 9).

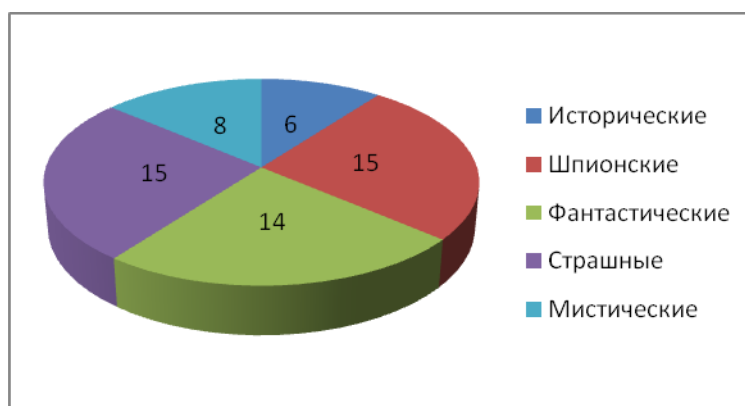


Рис. 9. Определение наиболее популярного жанра квеста

Среди респондентов большее количество опрошенных прошло 1-5 квестов (16 человек).

Существует только небольшая группа людей, для которых квесты превратились в полезное хобби. У таких игроков цель – пройти как можно больше квестов, данное развлечение вызывает большой азарт у них. Кто-то даже заводит блог, чтобы помогать другим людям лучше ориентироваться среди большого количества квестов. Среди респондентов таких «квестоманов» оказалось 5 человек (Рисунок 10).

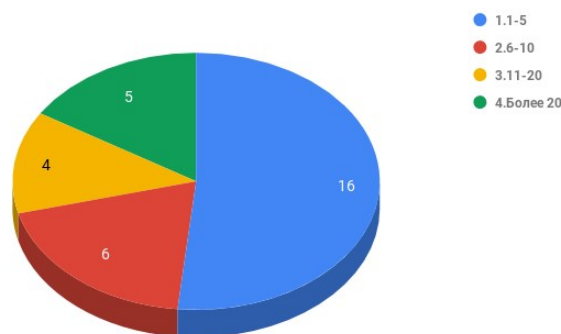


Рис. 10. Количество пройденных респондентами квестов

Наиболее распространенным источником информации о квестах является интернет (так ответили 18 человек), либо друзья/знакомые (13 человек). Несмотря на то, что квесты практически не освещаются в печатной продукции, телевизионных программах и других средствах массовой информации, рынок квестов уверенно и основательно занял нишу в современной индустрии развлечений (Рисунок 11).

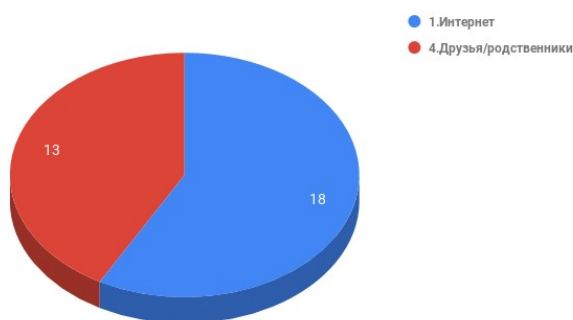


Рис. 11. Определение источников информации о квестах

Причин участия в квестах может быть много. Респонденты в основном играют в квесты с целью развлечься и отдохнуть, а также получить новые эмоции и впечатления (Таблица 2).

Таблица 2

Вариант ответа	Количество ответивших
Провести День Рождения	8
Провести корпоратив	1
Провести свидание	2
Развлечься и отдохнуть	28
Получить новые эмоции и впечатления	17
Провести время с друзьями	1
Развитие логики, получение новых знаний	3
Проверить свои способности	4

Участие в квестах волнительно, перед игрой каждый представляет, что его ждет, у многих есть определенные требования, которым должна соответствовать игра. На вопрос «Оправдались ли Ваши ожидания после квеста» большинство респондентов ответили положительно:

□ 19 человек из 31 ответили "да"; □

9 человек затрудняются ответить; □

3 человека ответили "нет".

Квесты имеют множество достоинств. У каждого человека разные критерии, которые позволяют прочувствовать атмосферу игры, поверить событиям, помогают испытать острые ощущения, проявить свои способности. Больше всего респонденты ценят в квестах качество загадок, сюжета, антуража (Таблица 3).

Таблица 3

Особенности квеста, которые ценны для респондента

Варианты ответа	Количество ответивших
Загадки	24
Антураж	21
Сюжет	19
Сервис	7
Спецэффекты	16
Динамика	14
Небольшая стоимость игры	9

На вопрос «Считаете ли Вы квесты популярным видом досуга?» 17 респондентов ответили «да», 8 затрудняются ответить, 6 – нет. Можно сказать, что квесты еще только набирают популярность среди молодежи Екатеринбурга (Рисунок 12).

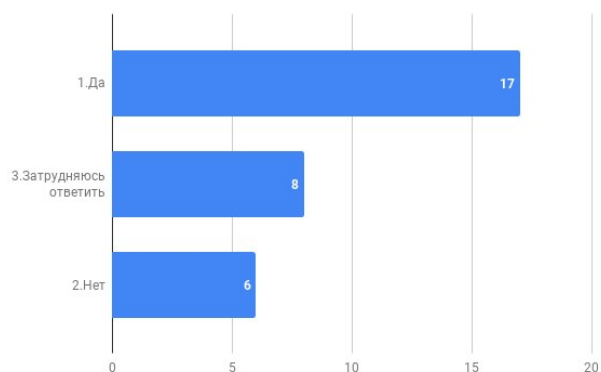


Рис. 12. Определение популярности квестов

Участникам опроса была дана возможность оценить квест как вид досуга. Большинство респондентов дали квестам оценку «5».

Одним из показателей того, что квест человеку понравился – рекомендация знакомым. 21 респондент посоветовал бы посетить данный вид досуга (Рисунок 13).

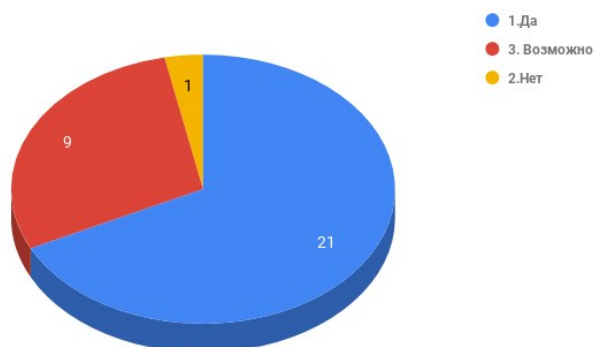


Рис. 13. Вероятность рекомендации квестов знакомым

Итак, на основе проведенного исследования можно сделать следующие **ВЫВОДЫ:**

1. В разных областях своей деятельности, в том числе в области досуга, молодёжи предоставлена большая свобода выбора, каждый отдыхает по-своему, исходя из собственных возможностей и условий.

2. Большинство респондентов удовлетворено своим досугом, было выяснено, что для молодежи важно разнообразное, интересное время проведение, но стоит отметить, что стремиться к самосовершенствованию

в процессе досуговой деятельности желают немногие, хотя понятие «досуг» предполагает свободное время, посвященное развитию и отдыху. Поэтому необходимо рационально организовать структуру досуга молодежи, это послужит залогом для ее всестороннего и гармоничного развития.

3. Что касается квестов, можно сказать, что данный вид досуга в настоящий момент набирает популярность среди молодежи Екатеринбурга и является достаточно распространенным видом досуга. Все респонденты знали, что такое квест, благодаря Интернету и знакомым. Большая часть опрошенных уже принимали участие в квесте и рекомендовали бы его своим друзьям, для остальных основными преградами были недостаток времени и большая стоимость игры. Стоит отметить, что существуют и бюджетные варианты квестов (квесты по городу, в школах и университетах, компьютерные игры), а проблему недостаточного количества свободного времени можно решить путем установления режима дня, четкого планирования и минимизации контакта с социальными сетями.

4. Стоит отметить, что роль квестов среди молодежи недооценена, многие респонденты отмечали развлекательный характер данного вида досуга, приносящий эмоции и впечатления, но важна и развивающая составляющая. Каждый квест направлен на развитие у участников способностей к логическому мышлению, получение новых знаний, умений вести себя в стрессовой ситуации и быстро принимать решение, а также способствует сплочению коллектива, развитию воображения, внимательности.

Следующим методом исследования был опрос экспертов в форме неформализованного интервью. В качестве экспертов выступали основатели компании «Авантюра», которые за 4 года глубоко изучили рынок досуговых услуг, специфику организации квестов, добились успехов в своем деле. Примерные вопросы к экспертам представлены в приложении 2.

Ходырев Егор Владимирович – владелец филиала на Малышева 120,
Ходырев Степан Геннадьевич – владелец филиала на Большакова 99а,
Никулина Вера Владимировна – владелец филиалов на Комсомольской 51,53.

Так как интервью неформализованное, то оно не предполагает придерживаться определенного перечня вопросов, и возможны дополнительные уточняющие вопросы. Если представить задаваемые вопросы в общем виде, то их можно разделить на два основных блока:

1) Вопросы, дающие понять мнение специалистов о досуге современной молодежи в Екатеринбурге;

2) Вопросы, дающие понять мнение специалистов о роли квестов в организации досуговой деятельности молодежи Екатеринбурга.

В результате анализа проведенного интервью нами были сделаны следующие выводы:

1) Все интервьюируемые считают, что свободное время – одно из важных средств формирования личности молодого человека. Важнейшей характеристикой культуры современной молодежи являются ее предпочтения в выборе досуга. В настоящее время молодежь становится все более активной, появляются новые технологии, расширяется спектр возможностей. Современные технологии и их производные стали неотъемлемыми элементами структуры свободного времени молодежи.

В. В. Никулина отмечает, что «досуг привлекает молодежь его нерегламентированностью и добровольностью выбора различных форм, эмоциональной окрашенностью, возможностью сочетать различную деятельность». Она выделила некоторые особенности в использовании свободного времени молодежи: разнообразие и динамичность форм свободного времени; использование свободного времени преимущественно в личных интересах; увеличение доли развлекающей деятельности; тенденция углубления знаний, причем не только у учащейся молодежи, но и у

работающей, что связано с высокими требованиями к квалифицированным работникам и ростом конкуренции на рынке труда; нерациональный подход к использованию свободного времени.

В сфере досуга эксперты наблюдают смещение акцентов на развлечения и пустое времяпрепровождение.

2) Эксперты отмечают, что отличительным признаком квестов является то, что участники не делятся по возрасту, полу, социальному положению. Этот аспект, безусловно, важен для современных людей, разделённых социальными, материальными, профессиональными и прочими барьерами друг от друга в повседневной жизни. Поэтому пространство квеста воспринимается как пространство свободы, равных возможностей, независимости.

По мнению Е. В. Ходырева «квесты имеют множество преимуществ: они помогают пережить увлекательное приключение наяву, развивают логику, ловкость. Участвуя в квесте, люди получают свою дозу адреналина, демонстрируют свою смекалку и творческий потенциал, попадают в необычную, но реальную обстановку».

С. Г. Ходырев добавляет: «Командные игры вживую становятся все популярнее, потому что обычный человек превращается в героя дня, открыто выражает свои истинные эмоции, учится сотрудничеству в команде. Такие приключения добавляют внутренних сил, уверенности в себе.

Кроме того, существуют квесты, основанные на известных игровых сериалах. Для фанатов это возможность хотя бы на час по-настоящему переместиться в любимую вселенную – настоящий подарок».

Эксперты считают, что основной причиной популярности квестов в реальности послужило стремление людей достичь новых ощущений. Однако задача «выйти из комнаты за 60 минут» в какой-то момент начала приедаться. Тогда создатели, которые грамотно умеют совмещать

виртуальный мир и реальность, усовершенствовали свои идеи: добавили актеров, расширили помещения и изменили суть игры. Квест превратился в перформанс. Теперь конечной целью стал не ключ от двери, а процесс, во время которого игрок переживает некую ситуацию. Все внимание сосредоточилось на правдоподобности происходящего.

К недостаткам эксперты отнесли возможные несчастные случаи, происходящие с игроками (в страшных квестах атмосфера соответствующая, имеются острые предметы, об которые можно пораниться, поэтому очень важны правила безопасности, о которых говорят перед квестом); есть безответственные организаторы, позволяют играть в страшные квесты людям, не достигших 18-летнего возраста; не все помещения соответствуют правилам пожарной безопасности. Также стоит отметить, что удивить опытных игроков становится все сложнее, людям хочется чего-то необычного.

С. Г. Ходырев отметил, что «по популярности квесты значительно уступают другим видам досуга. Это действительно так, потому что квесты практически не освещаются в печатной продукции, телевизионных программах и других средствах массовой информации. Основная масса участников узнает о городских играх через знакомых, но заинтересованные люди всегда найдут информацию о них в интернете. Кроме того, квесты являются приемлемой формой досуга только для достаточно узкой категории населения – прежде всего, работающей молодёжи (люди от 18 до 35 лет), что так же не позволяет говорить о них как о тотально популярной форме проведения свободного времени».

По поводу организации квестов Е. В. Ходырев добавил, что «в 2015 году квест можно было открыть примерно за 100000 рублей, такие квесты пользовались популярностью, но их простота быстро наскучила людям, поэтому квесты нуждаются в постоянном совершенствовании. В настоящее

время хороший квест требует минимум 1 млн рублей. Это подразумевает финансовые риски и грамотный подход к делу.

Нельзя не отметить, что данная сфера требует большой самоотдачи, творческих способностей, так как все идеи были придуманы и реализованы нами».

В. В. Никулина добавляет: «Очень важно привлечь как можно больше клиентов, чтобы выбрали именно нашу компанию. Но еще важнее удержать посетителей, сделать так, чтобы они посетили и другие квесты (на данный момент у нас их 15), рекомендовали нас своим друзьям, для этого нам нужно уделять большое внимание маркетингу, качеству квестов, обслуживанию. У нас строгий отбор персонала, по нашим данным из 100 человек только у одного есть шанс с нами работать. Команда – наша вторая семья, важно чтобы это были единомышленники, готовые помочь друг другу. Много сил и времени уделяем тому, чтобы наши филиалы работали как часы, у нас удобный сайт, система бронирования и программа лояльности».

Рынок квестов еще молодой, но перспективный. Основатели Авантюры выделили следующие изменения, которые можно ожидать:

- расширение предложений за счет новых форматов квестов – лабиринты, битвы на танках, квесты со стрельбой, бегство от зомби и т.д. Различные жанры будут подогревать спрос друг на друга, удерживая игроков;
- повышение качества квестов – организаторы игр будут осваивать технологии интернета вещей, дополненной реальности, возводить все более масштабные декорации;
- освоение новых ниш – детские и корпоративные квесты, мобильные квесты, связанные с геолокацией.

Подведем итоги опроса экспертов:

1. Досуг для современной молодежи носит развлекательный характер, наблюдается нерациональный подход к свободному времени, но именно грамотное использование свободного времени формирует систему ценностей, взглядов, способствует развитию личности.

2. Квест помогает развить логику, смекалку, получить новые эмоции и впечатления, а также учит работать в команде.

3. При организации квестов возможны финансовые риски, поэтому важен грамотный подход к делу, большая самоотдача, стратегическое планирование.

4. Привлечь и удержать клиентов можно с помощью проведения различных акций и розыгрышей, но самое главное необходимо постоянно повышать качество квестов, уделять большое внимание развитию персонала для улучшения сервиса.

5. В будущем от квестов стоит ожидать расширение новых форматов и улучшение качества.

3. ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА НА ТЕМУ «ДОСУГ: ОСОБЕННОСТИ, ФОРМЫ, ПРИНЦИПЫ»

3.1. Разработка конспекта лекции на тему «Досуг: особенности, формы, принципы»

Цель лекции – организация целенаправленной познавательной деятельности обучающихся по овладению учебным материалом¹.

Задачи лекции:

- сформировать систему знаний;
- обучить умению объяснять материал;

¹ Буланова-Топоркова М. В. Педагогика и психология высшей школы: учеб. пособие / М. В. Буланова-Топоркова. Ростов н/Д: Феникс, 2002. С. 199.

- сформировать профессиональный кругозор и общую культуру.

Функции лекции:

1. Познавательная функция – изложение знаний для решения практических задач и трудностей.

2. Развивающая функция – формирование у обучающихся умения мыслить.

3. Воспитательная функция лекции заключается в воздействии не только на мышление учащихся, но также и на их чувства, эмоции.

4. Организующая функция – координация самостоятельной работы обучающихся во время лекции.

Для специалистов среднего звена был разработан конспект лекционного занятия по теме «Досуг: особенности, формы, принципы».

Тип занятия: комбинированный, лекция с элементами беседы

Продолжительность лекции: 2 академических часа

Место проведения: аудитория

Оборудование на занятие: ноутбук и проектор для демонстрации презентации

Цели занятия:

- Образовательная цель: запоминание таких понятий как "досуг", "рекреация", "свободное время", изучение особенностей, принципов, видов досуга, систематизация знаний по теме;

- Воспитательная цель: формирование духовных и социальных потребностей, способствование ориентации студентов на проведение активного, культурного досуга;

- Развивающая цель: развитие познавательных процессов, способностей составлять и анализировать информацию; формирование гибкого мышления; формирование понятий об особенностях досуга.

На первом уровне (узнавание) обучающий должен знать понятия "рациональный отдых", "досуговая деятельность", "рекреация". На втором уровне (воспроизведение) обучающийся должен применять знания в приведенной ситуации по заданному образцу (четко обозначенные правила, алгоритм действий).

План занятия

Таблица 4

Структурный элемент занятия	План деятельности педагога	План деятельности обучающихся	Время этапа
Организация начала занятия	Приветствие, фиксация отсутствующих, проверка подготовленности материалов к уроку, учебного помещения и обучающихся	Приветствие педагога. Проверка наличия конспектов, письменных принадлежностей	3 минуты
Постановка темы и целей лекции	Сообщение темы, формулировка целей и задач вместе с обучающимися. Обеспечение мотивации к изучению. Используемые методы: частично-поисковый	Слушают педагога. Вместе с преподавателем пытаются	7 минут
		сформулировать цель и задачи урока	

Актуализация опорных знаний	<p>Задают вопросы по предыдущей теме:</p> <p>Каковы цель и задачи досуговой деятельности? Раскройте основные понятия: «досуг», «отдых», «рекреация», «свободное время», «досуговая деятельность».</p> <p>2. Значение отдыха и рекреации в жизни человека.</p> <p>Используемые методы обучения: устный опрос</p> <p>Используемые средства обучения: учебник, лекция</p>	Слушают, на отвечают вопросы, записывают в тетрадь.	15 минут
Этап усвоения новых знаний способов действий и	<p>Проведение лекции по теме</p> <p>Используемые методы обучения: лекция.</p> <p>Используемые средства обучения: учебник</p>	Слушают и записывают лекцию с помощью презентации	55 минут
Подведение итогов занятия	<p>Подводит итоги занятия, оценивает деятельность обучающихся. Критерии оценивания: активное участие в обсуждении темы – 2 бала</p> <p>Выдает домашнее задание: выучить основные понятия лекции, подготовить доклады 3 студентам.</p> <p>Вопросы обучающимся: что нового узнали? Есть ли вопросы, дополнения по теме?</p>	Отвечают на вопросы педагога, записывают домашнее задание	10 минут

В XXI веке наблюдается значительный рост роли досуга как общественной ценности. Ранее учеба и работа являлись главными источниками развития личности, но на сегодняшний день можно выделить

еще и досуг, который занимает важное место в жизни современного человека¹.

Досуг приобретает все большую субъективную ценность для людей, так как обладает широкими возможностями для самореализации личности, для удовлетворения ее многообразных потребностей и интересов.

На сферу свободного времени существенно усилилось влияние научно–технической революции. Это находит выражение в стремлении людей рационализировать свой досуг, использовать в нем современные достижения техники, повысить его эффективность в информационном, образовательном, эмоциональном, рекреативном плане.

В уточнение понятия «досуг», его анализ и теоретическое обоснование внесли существенный вклад многие исследователи: Гойхман О. Я., Исаева И. Ю., Петрова Т. Э., Стрельцов Ю. А., Шарапова Н. С. и многие другие. Они рассматривают досуг как предоставляемую человеку возможность заниматься в свободное время разнообразной деятельностью по своему желанию, исходя из своих интересов и потребностей. В их исследованиях отмечается, что досуг оказывает влияние на совершенствование личности, ее самовыражение, самореализацию, является способом познания культуры, преобразования свободного времени в средство активного отдыха и дальнейшего физического, нравственно–духовного развития личности².

Зачастую досуг путают с такими понятиями как "свободное время", "рекреация", "отдых". Однако это неправильно. Чтобы понять почему, дадим определение каждому из них.

¹ *Досуг* [Электронный ресурс]. Режим доступа:
http://mirslovarei.com/content_fil/DOSUG-7357.html

² *Аванесова Г. А. Культурно-досуговая деятельность: учеб. пособие для студентов вузов / А. Г. Аванесова. М: Аспект Пресс, 2006. С. 45.*

Свободное время – часть внерабочего времени, которая освобождена от семейных, общественных и бытовых забот, а также от необходимой физиологической деятельности.

Досуг – это часть свободного времени, совокупность занятий, выполняющих функцию восстановления физических и психологических сил человека; деятельность ради собственного удовольствия, развлечения, самосовершенствования или достижения иных целей по собственному желанию, а не по вынужденной необходимости. Время досуговой деятельности заполнено различными занятиями: чтением, хобби, играми, общением.

Отдых предполагает расслабление, перерыв в деятельности, переключение внимания. Потребность в отдыхе является фундаментальной, обусловлена, прежде всего, биологической природой организма человека, его физиологией, а также разного рода психологическими и социальными нагрузками.

В широком смысле феномен отдыха сближается с явлением рекреации. Рекреация – это биологическая активность человека, которая направлена на восстановление физиологического, психологического физического потенциала. Рекреация трактуется как полное физическое и социально-культурное оздоровление. Благодаря рекреационной активности человек чувствует прилив сил, энергию, удовлетворение от проведенного отдыха, ощущается восстановительный эффект.

По структуре рекреационного времени различают следующие типы рекреации:

Инклюзивная – рекреационная деятельность, встроенная в бытовую и трудовую деятельность: перерыв на обед и т.п.

Ежедневная – постоянная рекреационная деятельность: краткосрочные прогулки, утренняя зарядка, спортивная игра, купание, чтение.

Еженедельная – относится на конец рабочей недели (уик-энд): поездки за город, на дачу и т.д.

Отпускная – относится на конец рабочего года.

Компенсаторная – компенсирующая затраты живых сил человека до нормального уровня.

Расширенная – рекреационная деятельность, компенсирующая затраты живых сил человека с определённым запасом¹.

Таким образом, досуг – это часть свободного времени, которая тесно связана и пересекается с отдыхом и рекреацией (Рисунок 14).

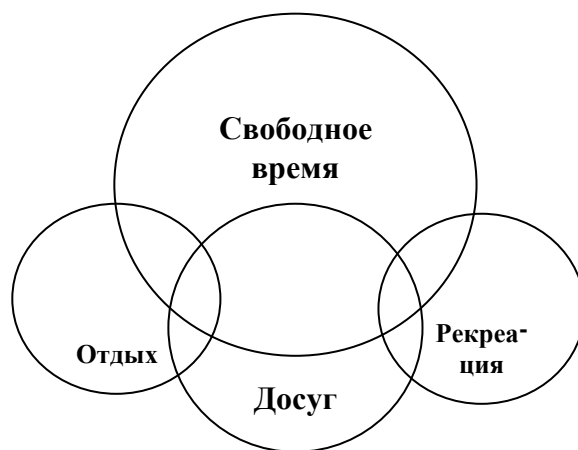


Рис. 14 Соотношение между понятиями «отдых», «досуг», «рекреация»

Досуг непосредственно связан с деятельностью. Досуговая деятельность – это осознанная и целенаправленная активная деятельность человека, направленная на удовлетворение потребностей в познании окружающего мира, развитии собственной личности, осуществляемая в условиях непосредственно и опосредованно свободного от работы времени².

¹ Асанова И. М. Организация культурно-досуговой деятельности: учебник для студ. учреждений высш. проф. образования / И. М. Асанова, С. О. Дерябина. М.: Издательский центр «Академия», 2011. С. 66-74.

² Дашковская О. Д. Организация досуговой деятельности: текст лекций / О. Д. Дашковская. Ярославль: ЯрГУ, 2009. С. 18.

Виды досуговой деятельности человека весьма многообразны по содержанию, типологии, различны по формам проведения и организации. Дать характеристику современным типам, видам и формам досуга достаточно сложно, потому что они имеют практически бесконечный спектр выражений.

Существует ряд факторов, влияющих на построение, виды и формы проведения досуга:

- возраст;
- социальное положение;
- уровень культуры и образования;
- индивидуальные склонности и интересы;
- национальные традиции;
- физическое, эмоциональное состояние.

Характер досуговой деятельности связан с теми потребностями, которые человек реализует в ее процессе. Известно, что потребности человека условно можно разделить на три типа:

1. первичные – физиологические потребности;
2. социальные – потребности в общении;
3. культурные – потребности в образовании, в творчестве, духовном развитии и др.

В отличие от первичных запросов, которые более устойчивы в своих проявлениях, социальные и культурные потребности формируются только в социокультурной среде и меняются по мере воспитания и взросления человека. Социокультурные потребности многообразны, сопровождают человека на протяжении всей его жизни. Многие из них приобретают весьма гибкий характер, потому что зависят от общественных трансформаций, новых жизненных условий, качества образования, социального окружения, модных тенденций и др.

В досуге человек реализует все три указанных типа потребностей либо в тесном переплетении, либо в некоторой последовательности. Например, в туристическом путешествии человек одновременно испытывает нужду в физиологическом отдыхе (первичная потребность), общении (социальная), художественном развитии (культурная) и др.

По критерию досугового времени выделяют:

- микро-досуг – занимает небольшой промежуток времени (поход в кино, на концерт, чтение книг);
- макро-досуг – обусловлен большим временным интервалом, который образуется после работы, в выходные и праздничные дни (различные игры на свежем воздухе, походы, экскурсии);
- мега-досуг – определен самым большим временным промежутком, например, время отпуска, каникул (путешествия, творческая деятельность, самообразование, праздники)¹.

Можно выделить два уровня досуговой деятельности, которые отличаются друг от друга своей психологической и культурной значимостью, эмоциональной нагрузкой, степенью духовной составляющей.

Отдых способствует восстановлению затраченных во время работы сил и подразделяется на активный и пассивный. Пассивный отдых характеризуется состоянием покоя, которое снимает утомление и восстанавливает силы. Он помогает снять напряжение, получить эмоциональную разрядку. Привычная простая деятельность дома вызывает настроение покоя. Это может быть простое беседа, обмен мнениями, прогулка. Отдых такого рода не ставит перед собой далеко идущих целей он пассивен, индивидуален. И, тем не менее, такой отдых – неотъемлемый элемент жизни человека. Он служит подготовительной степенью к более сложной и творческой деятельности.

¹ Сафарян А. В. Стили жизни молодежи / А. В. Сафарян // Знание. Понимание. Умение, 2008 . № 3. Режим доступа: [<http://www.zpu-journal.ru/>]

Активный отдых, напротив воспроизводит силы человека с превышением исходного уровня. Он дает работу мышцам и психическим функциям, которые не нашли применения в труде. Человек наслаждается движением, быстрой сменой эмоциональных воздействий, общением с друзьями. Активный отдых в отличие от пассивного, требует некоторого минимума свежих сил, волевых усилий и подготовки. К нему относят, спорт, игры, посещение выставок, театров.

По формам организации молодежный досуг очень разнообразен. Исследователи выделяют около пятисот форм досуга, которые включают следующие виды деятельности:

- активная деятельность (физкультура, туризм, прогулки и иные формы общения с природой, спортивные и интеллектуальные игры, разведение цветов, выгуливание собак и т.д.);
- товарищеское общение (развлечения, праздники, посещения спортивных состязаний, ресторанов, танцевальных залов, клубов и т.д.);
- индивидуальное потребление ценностей культуры (чтение книг, просмотр фильмов);
- потребление духовных ценностей публично-зрелищного характера (театр, музей, выставка, ботанический сад, экскурсия и т.д.);
- любительское художественное и техническое творчество (пение, музыка, рисование, танцы, экстерииоризация)¹.

Экстерииоризация (вынесение вовне результатов деятельности) - показ спектакля, выступление хора, оркестра и т.д. В плане своего исторического развития российский досуг имеет весьма своеобразную социодинамику¹.

¹ Крестьянов В. П. Педагогика досуга : учеб. пособие для студентов педагогических вузов и высших учебных заведений культуры / В. П. Крестьянов. Орел : ОГУ, 2010. С. 253-255.

Выбирая вид досуга человек преследует определенные цели и мотивы, которые, как правило, формируются на основе привычек, особенностей темперамента, жизненного опыта.

Под целью досуга понимаются представления о совокупном результате, которого хочет добиться человек в тех или иных досуговых занятиях и которые осознаются им как предпочтительные, желаемые.

Виды и формы досуговой деятельности различны по своим функциям. Эти функции довольно разнообразны, и в общем плане выделяют следующие:

- рекреационная функция досуга - снятие напряжения,

восстановление сил и энергии в психологическом и физическом плане с помощью активного отдыха. Без их осуществления у многих людей неизбежно появляется состояние стресса, психическая неуравновешенность, что может привести к серьезным болезням;

- творческо-развивающая функция досуга - развитие

интеллектуальных способностей, физическое, художественное и духовное самосовершенствование, самореализация творческого потенциала личности;

- воспитательные и образовательные функции - расширение кругозора, усвоение нравственных ценностей, сохранение социальных связей, отзыв на постоянно меняющиеся требования времени;

- функция поддержания социальной солидарности - единство разных по социальному статусу людей на основе общих для них досуговых традиций и интересов².

¹ *Досуг* [Электронный ресурс]. Режим доступа:
http://mirslouvrei.com/content_fil/DOSUG-7357.html

² *Ильичева Н. А.* Молодежь в социальном пространстве общества / Н. А. Ильичева // Успехи современного естествознания, 2007. № 1. С. 150-154.

Также досуговая деятельность способна выполнять функции оздоровления психики человека, развития его внутреннего мира, расширения индивидуальной жизненной среды.

Известно, что существуют следующие принципы досуговой деятельности:

1. Принцип всеобщности и доступности – любой человек может принять участие в деятельности в сфере досуга для реализации творческого потенциала, исходя из личных пожеланий и интересов.

2. Принцип самодеятельности – реализуется на всех уровнях : от небольшого объединения любителей до масштабного праздника. Самодеятельность, как особенное свойство личности, обеспечивает высокий уровень достижений в любой индивидуальной и коллективной деятельности.

3. Принцип индивидуального подхода – предполагает учет индивидуальных запросов, интересов, склонностей, способностей, возможностей, психофизиологических особенностей при обеспечении их досуга.

4. Дифференцированный подход обеспечивает комфортное состояние каждого участника деятельности.

5. Принцип систематичности и целенаправленности – предполагает осуществление деятельности на основе постепенного и последовательного объединения непрерывности и взаимозависимости в работе всех социальных институтов, которые призваны обеспечивать досуг людей. Это процесс трансформации человека в активную и творческую личность, живущую полной, интересной жизнью в согласии с самим собой и обществом.

6. Принцип преемственности – предполагает культурную взаимосвязь и взаимовлияние поколений¹.

Осуществление принципов организации досуга на практике по своим масштабам воздействия на личность выходит далеко за рамки досугового времяпрепровождения, это важная социальная акция, цель которой – развитие разных сторон личности человека.

Рациональный досуг – это детально спланированный досуг, который включает в себя значительно большое количество полезных мероприятий: развлекательный, познавательный, созидательный и праздничный виды досуга. Организовать культуру досуга несложно на примере других людей.

В основе организации досуга лежат следующие методы:

1. Сочетание отдыха с различными образовательными и воспитательными задачами (игры, конкурсы, викторины и др.)

2. Многообразие форм и методов организации и добровольность в их выборе (кружки, любительские объединения, клубы по интересам, вечера отдыха, массовые праздники и др.)².

За последнее время роль досуга в жизни общества существенно возросла. Можно заметить широкое многообразие видов, форм, всего диапазона деятельности в сфере досуга, сформировалась огромная по своему объему и богатая по структуре досуговая активность людей, которая реализуется вне устоявшихся традиционных рамок. Стоит отметить, что неформальная система организации досуга, судя по опыту, охватывает значительно большее число людей, чем формальная. Неорганизованный досуг по сравнению с организованным стал несоизмеримо более гибким,

¹ *Культурно-досуговая* деятельность. Теоретические аспекты [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://o-dosuge.ru/teoreticheskie-osnovy-industrii-dosuga-zarubezhom.htm>

² *Понукалина О. В.* Социальное конструирование представлений о досуге у молодежи / *О. В. Понукалина* // Высшее образование в России, 2009. № 1. С. 269.

динамичным и оперативно реагирующим на складывающуюся социально–культурную ситуацию.

Таким образом, досуг объединяет множество отдельных сторон жизни человека в одно целое, при этом зарождая у него представления о полноте своего существования. Он очень разнообразен, основывается на определенных принципах и имеет большое значение в жизни каждого человека.

3.2. Разработка тестирования по теме «Досуг: особенности, формы, принципы»

Для закрепления и проверки знаний по теме обучающимся будет предложен тест. Закрепление материала – важный этап урока, благодаря ему обобщается и систематизируется информация.

С помощью теста преподаватель может оценить знания по теме, а также обнаружить пробелы у студентов.

Инструкция: Вам представлен тест, состоящий из 20 заданий. За каждый верный ответ можно получить 1 балл. На решение теста отводится 25 минут.

Критерии оценивания:

Максимальное количество баллов по тесту – 20.

18–20 баллов соответствует оценке «5»,

14–17 баллов соответствует оценке «4»,

9–13 баллов соответствует оценке «3»,

Менее 9 баллов – работа не зачтена

В заданиях 1-10 выберете один правильный вариант ответа

1. Досуг — это:

- а) организованный отдых по случаю какого–либо события, имеющего большое значение для всех членов семьи;
- б) исходные положения, которые использует организатор при управлении досуговой деятельности детей и подростков;
- в) часть вне рабочего времени, которую использует человек, для того, чтобы заниматься разнообразной деятельностью по своему усмотрению, удовлетворяя свои интересы и потребности;
- г) время, свободное от неотложных дел и занятий

Эталон: в

2. Что не относится к видам досуговой деятельности?

- а) воспитание детей;
- б) игра в теннис;
- в) рукоделие;
- г) поход в театр

Эталон: а

3. Рекреация — это:

- а) восстановление физиологического, физического потенциала;
- б) человеческая форма активного общения с окружающим миром;
- в) время, свободное от непреложных дел и обязанностей;
- г) способы организации семейного досуга

Эталон: а

4. Расслабление, перерыв в работе, переключение внимания

- это: а) отдых;
- б) свободное время;

- в) досуг;
 - г) рекреация
- Эталон: а

5. Свободное время — это:

- а) осознанная и целенаправленная деятельность человека, направленная на удовлетворение интересов, потребностей;
- б) часть внерабочего времени, которая освобождена от общественных и бытовых забот, а также от необходимой физиологической деятельности;
- в) проведение некоторого времени без обычных занятий, работы с целью восстановления сил и снятия усталости;
- г) полное физическое и социально культурное оздоровление

Эталон: б

6. Досуговая деятельность — это:

- а) вид досуга, который обусловлен большим временным интервалом;
- б) возможность человека заниматься в свободное время разнообразной деятельностью по своему желанию;
- в) проведение некоторого времени без обычных занятий;
- г) целостное физическое и социально–культурное оздоровление

Эталон: б

7. К формам индивидуального досуга относится:

- а) разнообразные виды увлечений;
- б) кружковая работа;
- в) клубные объединения;
- г) участие в праздниках

Эталон: а

8. К образовательно-развивающему типу досуговой деятельности относится:

- а) наблюдение и изучение природы родного края;
- б) наблюдение за спортивными соревнованиями;
- в) участие в праздничных гуляньях;
- г) участие в развлекательных мероприятиях

Эталон: а

9. К досугу, связанному с развитием духовных сил и способностей, с активной творческой деятельностью, относится:

- а) научно-исследовательская деятельность
- б) спортивно-игровые увлечения
- в) увлечение техническим моделированием
- г) художественное творчество

Эталон: г

10. К методам досуговой деятельности относится:

- а) этическая беседа;
- б) импровизация;
- в) метод требования;
- г) поощрение и наказание

Эталон: б

11. В чем заключается главное отличие отдыха от рекреации?

- а) рекреация – часть досугового времени, направленная на восстановление сил человека на специализированных территориях

б) рекреация- это любая человеческая деятельность, которая является разновидностью досуговой деятельности

в) рекреация- совокупность однотипных действий, имеющих определенную функциональную нагрузку

г) рекреация- совокупность однотипных действий, имеющих определенную функциональную нагрузку

Эталон: а

В заданиях 12-15 выберите ВСЕ правильные ответы

12. Одна из форм активного отдыха детей и взрослых, содержание которой представлено разнообразными видами физических упражнений, элементами драматургии, хореографии, пения, шуточных викторин и аттракционов – это:

а) спортивные соревнования;

б) физкультурно–спортивный праздник;

в) туристические прогулки;

г) конкурс талантов

Эталон: б, г

13. К принципам досуговой деятельности относятся:

а) принцип интереса;

б) принцип коллективизма;

в) принцип индивидуального подхода;

г) принцип доступности

Эталон: а, в, г

14. Культурно–художественный тип досуговой деятельности включает в себя:

а) средства мультимедиа (обращение к компьютерным играм, обучающим программам);

б) участие в работе кружков;

в) обращение к произведениям искусства;

г) пребывание на природе

Эталон: б, в

15. Развлекательными типами досуговой деятельности являются:

а) исторический туризм;

б) рукоделие;

в) наблюдение за спортивными соревнованиями;

г) поход в кинотеатр

Эталон: в, г

16. Назовите любые 3 типа рекреации по структуре времени

1. _____

2. _____

3. _____

Эталон: ежедневная, еженедельная, отпускная

17. Соотнесите формы организации досуга и примеры

Форма досуга	Пример досуга
1. Индивидуальные	а) карнавал

2. Групповые	б) чтение
3. Массовые	в) семейные праздники

Эталон: 1 - б ; 2 - в, г; 3 - а

18. Вставьте пропущенное слово

Тщательно спланированный досуг, который включает в себя достаточно большое количество полезных мероприятий, называется

Эталон: рациональный досуг

19. Дайте определение понятию "досуговая деятельность"

Эталон: Досуговая деятельность – это осознанная и целенаправленная активная деятельность человека, направленная на удовлетворение потребностей в познании окружающего мира, развитии собственной личности, осуществляемая в условиях непосредственно и опосредованно свободного от работы времени.

20. Опишите рекреационную функцию досуга

Эталон: рекреационная функция досуга – снятие напряжения, восстановление сил и энергии в психологическом и физическом плане с помощью активного отдыха. Без их осуществления у многих людей неизбежно появляется состояние стресса, психическая неуравновешенность, что может привести к серьезным болезням.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В последнее время все большее внимание уделяется изучению досуга молодежи. Такую тенденцию можно объяснить тем, что происходят изменения в структуре досуга в связи с переменами социальных и культурных аспектов в обществе. Поэтому важно привести в систему сферу досуга с учетом сложившейся ситуации.

Постоянные изменения в мире обязательно нужно принимать к сведению при организации досуговой деятельности молодежи. Чтобы досуг стал действительно привлекательным для молодого поколения, необходимо строить работу обеспечивающих его учреждений и организаций на интересах каждого человека. Надо не только хорошо знать сегодняшние культурные запросы молодых, предвидеть их изменение, но и уметь быстро реагировать на них регулированием соответствующих форм и видов досуговых занятий.

Одной из задач выпускной квалификационной работы был анализ исследования роли квестов в досуговой деятельности молодежи в Екатеринбурге посредством анкеты и экспертного опроса.

Было выяснено, что в разных областях своей деятельности, в том числе в области досуга, молодёжи предоставлена большая свобода выбора, каждый отдыхает по-своему, исходя из собственных возможностей и условий.

Для молодежи важно разнообразное, интересное времяпровождение, но стоит отметить, что стремиться к самосовершенствованию в процессе досуговой деятельности желают немногие, хотя понятие «досуг» предполагает свободное время, посвященное развитию и отдыху. Поэтому необходимо рационально организовать структуру досуга молодежи, это послужит залогом для ее всестороннего и гармоничного развития.

Что касается квестов, можно сказать, что данный вид досуга в настоящий момент набирает популярность среди молодежи Екатеринбурга и является достаточно распространенным видом досуга. Однако роль квестов среди молодежи недооценена, многие отмечают развлекательный характер данного вида досуга, приносящий эмоции и впечатления, но важна и развивающая составляющая. Каждый квест направлен на развитие у участников способностей к логическому мышлению, получение новых знаний, умений вести себя в стрессовой ситуации и быстро принимать решение, а также способствует сплочению коллектива, развитию воображения, внимательности.

Основной источник информации о квестах – Интернет, но стоит уделить внимание распространению информации в печатной продукции, телевизионных программах и других средствах массовой информации. Изучение потребностей основных клиентов, применение новых технологий для развития индустрии поможет улучшить качество квестов и привлечь большое количество клиентов.

Таким образом, эффективная организация досуговой деятельности предоставляет молодежи возможность самовыражения и самоутверждения, активного проявления его творческих способностей, что будет способствовать развитию его личности.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. 5 неочевидных фактов о пользе квестов [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://questme.ru/article/posts/5-neochevidnyh-faktov-o-polze-kvestov/>
2. *Аванесова Г. А.* Культурно-досуговая деятельность: учеб. пособие для студентов вузов / А. Г. Аванесова. М: Аспект Пресс, 2006. 336 с.
3. *Агапова Е. П.* Организация работы с молодежью: введение в специальность: учеб. пособие / Е. П. Агапова. Ростов н/Д: Феникс, 2014. 125 с.
4. *Андреева А. А.* Особенности организации досуговой деятельности подростков // Проблемы и перспективы развития образования / А. А. Андреева. Пермь: Меркурий, 2015. 147 с.

5. *Андреева А. В.* Методология социально-культурной деятельности и современные социокультурные практики / А. В. Андреева, Л. Н. Жуковская, С. В. Костылев и др. Красноярск: СФУ, 2014. 128 с.
6. *Асанова И. М.* Организация культурно-досуговой деятельности: учебник для студ. учреждений высш. проф. образования / И. М. Асанова, С. О. Дерябина. М.: Издательский центр «Академия», 2011. 192 с.
7. *Асобина Т. В.* Влияние досуга на формирование стратегии жизни российской молодежи / Т. В. Асобина. Дис. ... канд. философ. наук. Ростов-н/Д, 2015. 160 с.
8. *Басов Н. Ф.* Социальная работа с различными группами населения : учеб. пособие / Н. Ф.Басова. М.: КНОРУС, 2016. 528 с.
9. *Басов Н. Ф.* Социальная работа с молодежью: учеб. пособие / Н. Ф. Басов. 4-е изд. М. : Дашков и К, 2015. 328 с.
10. *Буланова-Топоркова М. В.* Педагогика и психология высшей школы: учеб. пособие / М. В. Буланова-Топоркова. Ростов н/Д: Феникс, 2002. 398 с.
11. *Вишняк А. И.* Тарасенко, В.И. Культура молодежного досуга / А. И. Вишняк, В. И. Тарасенко. Киев: Высшая школа, 2009. 210 с.
12. *Воронин А. А.* Досуг в дискурсе современного воспитания молодежи / А. А. Воронин // Общество и право, 2011. № 2. 203 с.
13. *Гойхман О. Я.* Организация и проведение мероприятий: учеб. пособие / О. Я. Гойхман. 2-е изд. М.: ИНФРА-М, 2018. 136 с.
14. *Дашковская О. Д.* Организация досуговой деятельности: текст лекций / О. Д. Дашковская. Ярославль: ЯрГУ, 2009. 71 с.
15. *Досуг* [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://mirсловarei.com/content_fil/DOSUG-7357.html

16. *Жаркова Л. С.* Организация деятельности учреждений культуры: учебное пособие / Л. С. Жаркова. 3-е изд. М. : МГУКИ, 2010. 195 с.
17. *Зубок Ю. А.* Социология молодежи: учеб. пособие / Ю. А. Зубок, В. И. Чупров. М.: МИИТ, 2009. 322 с.
18. *Ильичева Н. А.* Молодежь в социальном пространстве общества / Н. А. Ильичева // Успехи современного естествознания, 2007. № 1. 310 с.
19. *Ионова В. А.* Об индустрии квест-игр и квесте в реальности / В. А. Ионова, Е. В. Подопригора // Homo Cyberus. 2016. № 1. 154 с.
20. *Ионова О. В.* Современные виды досуга студенческой молодежи / О. В. Ионова // Известия высших учебных заведений. Поволжский регион. Общественные науки, 2015. № 3. 275 с.
21. *Исаева И. Ю.* Досуговая педагогика: учеб. пособие / И. Ю. Исаева. М.: Флинта: НОУ ВПО "МПСИ", 2010. 200 с.
22. *Квест* [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%9A%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82&oldid=75561296>
23. *Крестьянов В. П.* Педагогика досуга : учеб. пособие для педагогических вузов и высших учебных заведений культуры / В. П. Крестьянов. Орел : ОГУ, 2010. 312 с.
24. *Кто играет в квесты? Статистика* [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://questme.ru/article/posts/kto-igraet-v-kvestyi-statistika/>
25. *Культурно-досуговая деятельность. Теоретические аспекты* [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://o-dosuge.ru/teoreticheskie-osnovy-industrii-dosuga-za-rubezhom.htm>

26. *Лапин Н. И.* Функционально-ориентирующие кластеры базовых ценностей населения России и ее регионов / Н. И. Лапин // Социс. 2010. № 1. 165 с.
27. *Лясников Н. В.* Социально–экономические условия формирования духовной культуры студенческой молодежи: учеб. пособие / Н. В. Лясников, Ю. В. Лясников. М.: Издательство ВНИИФК, 2003. 408 с.
28. *Омельченко Е. Л.* Молодежные культуры и субкультуры / Е. Л. Омельченко. М: изд-во «Институт социологии РАН», 2000. 264 с.
29. *Петрова Т. Э.* Организация работы с молодежью: учеб. пособие / Т. Э. Петрова, И. Э. Петрова. М.: Альфа-М: НИЦ ИНФРА-М, 2015. 239 с.
30. *Понукалина О. В.* Социальное конструирование представлений о досуге у молодежи / О. В. Понукалина // Высшее образование в России, 2009. № 1. 289 с.
31. *Попова А. С.* Сфера досуга молодежи в современном мире / А. С. Попова // Молодой ученый. 2014. № 11. 281 с.
32. *Пугачев А. С.* Социализация учащихся в сфере досуга / А. С. Пугачев // Молодой ученый, 2013. № 1. 346 с.
33. *Салтыкова В. Е.* Свободное время в субъективных оценках молодежи Хабаровского края / В. Е. Салтыкова // Теория и практика общественного развития, 2014. № 12. 316 с.
34. *Сафарян А. В.* Стили жизни молодежи / А. В. Сафарян // Знание. Понимание. Умение, 2008 . № 3. Режим доступа: [<http://www.zpu-journal.ru/>]
35. *Сокол И. Н.* Классификация квестов / И. Н. Сокол // Молодой ученый № 6, 2014. 281 с.
36. *Стрельцов Ю. А.* Культурология досуга: учеб. пособие. / Ю. А. Стрельцов. М.: МГУКИ, 2002. 90 с

37. *Стрельцов Ю. А.* Педагогика досуга: учеб. пособие для студентов вузов культуры и искусств / Ю. А. Стрельцов, Е. Ю. Стрельцова. 2-е изд., испр. и доп. М.: Московский гос. ун-т культуры и искусств, 2010. 307 с.

38. *Стрельцов Ю. А.* Свободное время и развитие социокультурной деятельности / Ю. А. Стрельцов // Вестник Моск. ун-та культуры и искусств. 2013. № 1. 198 с.

39. *Тайна* популярности квестов. Почему квесты стали мировым хитом развлечений [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://youngandcreative.ru/tayna-populyarnosti-kvestov-v-realnosti/>

40. *Чистякова К. В.* Причины популярности квестов как формы досуга современных россиян / К. В. Чистякова // Человек в мире культуры. 2013. № 2. 105 с.

41. *Шарапова Н. С.* Социально-культурные условия формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий / Н. С. Шарапова. Автореф. дис. ... канд. пед. наук. Тамбов, 2015. 65 с.

42. *Шарковская Н. В.* Культуротворческие формы организации молодёжного досуга / Н. В. Шарковская // Вестник Московского государственного института культуры, 2014. № 6. 215 с.

ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

АНКЕТА

Уважаемый респондент! Просим Вас принять участие в опросе с целью изучения роли квестов в досуговой деятельности молодежи и ответить на вопросы анкеты.

Анкета анонимная – все результаты будут анализироваться только в обобщенном виде.

Внимательно прочтите каждый вопрос и возможные варианты ответов к нему, обведите выбранный Вами вариант ответа и/или допишите свой в пустой строке. Отвечая на каждый вопрос, выбирайте один вариант ответа (если в формулировке вопроса не указано иное).

Заранее благодарим Вас за участие!

1. Укажите Ваш возраст

2. Укажите Ваш пол

1. Мужской

2. Женский

3. Укажите Ваше семейное положение

1. Не замужем/не женат

2. Замужем/женат

4. Укажите Ваш социальный статус

1. Рабочий

2. Школьник

3. Студент

4. Временно не работаю

5. Другое

5. Есть ли у Вас свободное время? Если да, то сколько часов в неделю?

1. У меня нет свободного времени

2. Меньше 3 часов

3. 4-9 часов

4. 10-24 часа

5. 24-48 часов

6. Более 48 часов

7. Свой вариант _____

6. Удовлетворены ли Вы проведением своего досуга?

1. Да, удовлетворен

2. Не удовлетворен

3. Затрудняюсь ответить

7. Как в целом Вы оцениваете организацию досуга в

Екатеринбурге?

1. Считаю, что в нашем городе делается все возможное, чтобы люди могли хорошо отдохнуть

2. Иногда бывают интересные события

3. Мне не нравится организация досуга в городе

4. Затрудняюсь ответить

8. Достаточно ли Вам денежных средств для Вашего досуга?

1. Да

2. Нет

3. Денег хватает не всегда (т.е. есть дни, когда вы не можете позволить себе провести досуг таким образом, как вы это обычно делаете)

4. Денег недостаточно, чтобы провести свой досуг так, как хочется, но есть возможность отдохнуть, немного ограничивая себя

5. Для моего досуга наличие денег не обязательно

6. Свой ответ _____

9. Как чаще всего Вы проводите свободное время? *(можно выбрать несколько вариантов ответа)*

1. Смотрю телевизор

2. Занимаюсь творчеством(рукоделие, музыка, рисование и т.д.)

3. Занимаюсь спортом

4. Гуляю

5. Читаю книги

6. Смотрю фильмы

7. Хожу в ТРЦ

8. Отдыхаю на природе(походы, рыбалка, игры на свежем воздухе)

9. Посещаю культурно-массовые заведения и мероприятия (театры, музеи, выставки)

10. Посещаю общественные заведения(кафе, клубы, кинотеатры)

11. Свой вариант _____

10. С кем Вы предпочитаете проводить свободное время?

1. С семьей

2. С друзьями

3. В одиночестве

11. Какую цель Вы преследуете, выбирая вид отдыха? (можно выбрать несколько вариантов ответа)

1. Интересно провести время
2. Общение с друзьями или семьей
3. Получить новые знания
4. Попробовать что-то новое
5. «Убить» время
6. Проявить свои способности
7. Свой вариант _____

12. Участвуете ли Вы в городских развлекательных мероприятиях (фестивали, праздничные шествия, выставки, шоу)?

1. Да, очень часто
2. Редко, но хотел бы чаще
3. Иногда, когда есть время
4. Нет

13. Слышали ли Вы о существовании квестов?

1. Да
2. Нет

14. Участвовали ли Вы в квестах? Если нет, то почему?

1. Да, участвовал
2. Нет, мне не с кем
3. Нет, т.к. нет свободного времени
4. Нет, т.к. дорого для меня
5. Нет, т.к. неинтересно

6. Свой ответ _____

При отрицательном ответе опрос для Вас завершен! Спасибо за Ваши ответы!

15. В квестах какого типа участвовали Вы?*(можно выбрать несколько вариантов ответа)*

1.Компьютерная игра

2.Квест-комната

3.Квест на заброшенных территориях, в парках, по городу;

4.Квест в музеях, школах, университетах и т.д.

16. Сколько квестов Вы посетили?

1.1-5

2.6-10

3.11-20

4.Более 20

17. Откуда Вы узнали о квестах?

1.Интернет

2.ТВ

3.Печатная реклама

4.Друзья/родственники

5.Радио

6.Свой ответ _____

18. С какой целью Вы ходите на квесты? *(можно выбрать несколько вариантов ответа)*

- 1.Провести День Рождения
- 2.Провести корпоратив
- 3.Провести свидание
- 4.Развлечься и отдохнуть
5. Получить новые эмоции и впечатления
6. Свой ответ _____

19. Насколько Вам нравятся квесты? Оцените по шкале от 1 до 5, где 1 – минимальная оценка, 5 –максимальная

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

20. Оправдались ли Ваши ожидания после прохождения квеста?

- 1.Да
- 2.Нет
- 3.Затрудняюсь ответить

21. Какой жанр квестов Вы предпочитаете? (*можно выбрать несколько вариантов ответа*)

- 1.Исторические
- 2.Шпионские
- 3.Фантастические
- 4.Страшные
- 5.Мистические

22. Что Вы цените в квестах больше всего?*(можно выбрать несколько вариантов ответа)*

- 1.Загадки
- 2.Антураж

3. Сюжет
4. Сервис
5. Спецэффекты
6. Динамика
7. Небольшая стоимость игры
8. Свой вариант _____

23. Квест для Вас – это

1. Проверка своих способностей
2. Новые впечатления и эмоции
3. Развлечение
4. Способ получения новых знаний
5. Способ узнать лучше человека
6. Свой вариант _____

24. Считаете ли Вы квесты популярным видом досуга?

1. Да
2. Нет
3. Затрудняюсь ответить

25. Хотели бы Вы провести день рождения/корпоратив в квесте?

1. Да
2. Нет
3. Не знаю

26. Посоветуете ли Вы квесты своим родственникам, друзьям, знакомым?

1. Да
2. Нет
3. Возможно

Благодарим Вас за честные ответы и потраченное время! Мы обязательно учтем Ваше мнение!

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Опрос экспертов

Вопросы:

1. Охарактеризуйте досуг современной молодежи.
2. Назовите отличительные черты квестов
3. В чем преимущества и недостатки квестов?
4. Каковы причины популярности квестов?
5. Каковы особенности организации квестов?
5. Что необходимо делать для удержания клиентов?
6. Каких изменений в будущем следует ожидать в этой сфере?