

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ УПРАВЛЕНЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ МОДЕЛИРОВАНИЯ КВЕСТ-РУМА В ПРОЦЕССЕ ДОСУГОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МОЛОДЕЖИ**

**А.В. Дмитриева,**

*Краснодарский государственный институт культуры*

Аннотация. В статье рассмотрены управленческие технологии моделирования квест-рума в современных условиях. Приведен анализ взглядов исследователей, затрагивающих тему досуговой деятельности молодежи. Автором отмечено, что управление квест-румом – это комплексная деятельность, включающая четкое определение цели и ключевых задач функционирования социально-культурной сферы в современных условиях, понимание потребностей как общества в целом, так и отдельных личностей в частности.

Ключевые слова: управленческие технологии, квест-рум, досуговая деятельность, социально-культурная деятельность, молодежь.

## **USE OF MANAGEMENT TECHNOLOGIES OF QUEST ROOM SIMULATION IN THE PROCESS OF YOUTH LEISURE ACTIVITIES**

**A.V. Dmitrieva,**

*Krasnodar State Institute of Culture*

Abstract. The article considers managerial technologies for modeling a quest room in modern conditions. An analysis of the views of researchers concerning the topic of leisure activities of young people is given. The author noted that the management of the quest room is a complex activity, including a clear definition of the purpose and key tasks of the functioning of the socio-cultural sphere in modern conditions, understanding the needs of both society as a whole and individuals in particular.

Keywords: management technologies, quest room, leisure activities, social and cultural activities, youth.

В условиях современного общества одними из ключевых задач социально-культурной деятельности являются удовлетворение новых постоянно меняющихся потребностей населения, формиро-

вание духовной культуры человека, приобщение к общепринятым нормам и ценностям, помощь в творческой и профессиональной самореализации, раскрытие качеств личности, которые необходимы для успешной жизнедеятельности в настоящее время. Достигнуть решения этих задач возможно только посредством внедрения и распространения таких технологий социально-культурной и досуговой деятельности, которые соответствуют требованиям современного общества.

Для эффективного функционирования процесса инновационной досуговой деятельности необходимо качественное изучение той среды, в котором данная деятельность осуществляется. Сфера развлечений и отдыха сегодня отличается своей технологичностью и высокой скоростью развития. Не в малой степени это затрагивает и индустрию квест-румов. Для их организации строятся инженерные проекты, пишутся интересные, неординарные сценарии, требующие материальных ресурсов и временных затрат. Все это привлекает новых клиентов, но, к сожалению, эффект от подобных действий длится недолго: запросы молодежи слишком быстро растут, требования регулярно повышаются. Поэтому в управлении квест-румом необходимо долгосрочное планирование, предполагающее удержание потребительского интереса.

В настоящий момент индустрия квест-рума начинает интенсивно развиваться. В связи с этим важно понимать, какие потребности заложены в современной молодежи, какие нововведения можно добавить в эту деятельность и в каком направлении ее развивать. Молодежь выбирает вид досуговой деятельности в зависимости от собственных интересов и потребностей, связанных с самовыражением и самореализацией личности.

Определяя технологии моделирования и управления квест-румом, важно понимать, что это новая, инновационная индустрия. Соответственно и технологии этой сферы отличаются от традици-

онных. В рамках социально-досуговой среды инновация определяется как изменение в современном досуговом пространстве общества, затрагивающее, помимо его методов и практик, еще и сущность, и смысл самой деятельности. Она наполняется новым содержанием, вследствие чего появляются иные формы проведения свободного времени. Для эффективного внедрения каких-либо инноваций необходимо понимать, какие условия ведут к трансформации досуговой деятельности. Факторами, ведущими к подобным условиям, являются: глобализация, способствующая синтезу культур; рост диалогичности на всех уровнях социальной системы; рыночная экономика и вытекающие из нее последствия (высокая конкуренция, многообразие предложений); научно-технический прогресс; многозадачность и большое количество информационного потока, развитие коммуникационных сетей; высокий ритм жизни и попытки успеть за всем, чтобы быть в курсе событий.

Опираясь на эти факторы, можно проанализировать и выделить основные потребности и приоритеты населения в выборе формы досуга. Очевидно, что каждая группа людей и каждый отдельный индивид обладает собственными индивидуальными особенностями, а, следовательно, и предпочтениями, запросами, желаниями и потребностями в любой форме жизнедеятельности, в том числе и в сфере досуга. Каждый имеет определенные интересы и привязанности, свои личные хобби, различные конкретные цели и стремления. И все же существуют общие требования к досуговой деятельности, которые формируются из его социальной роли. Для этого необходимо обратиться к трудам А.Д. Жаркова и В.М. Чижикова, в которых они выделяют следующие социальные функции культурно-досуговой деятельности:

- 1) производство новых знаний, норм, ценностей, ориентаций и значений;

2) накопление, хранение и распространение (трансляция) знаний, норм, ценностей и значений;

3) воспроизводство духовного процесса через поддержание его преемственности;

4) коммуникативная функция, обеспечивающая знаковое взаимодействие между субъектами деятельности, их дифференциацию и единство;

5) социализирующая, обеспечивающая через создание структуры отношений, опосредованных культурными компонентами, социализацию общества;

6) рекреационная, или игровая, культура, действующая в отведенной для нее сфере [1, с.34].

Опираясь на перечисленные функции, которые, будучи традиционными, актуальны поныне, можно говорить о том, каким образом необходимо организовать деятельность квест-рума, чтобы она проходила максимально эффективно как для самих потребителей, так и для благополучия социума в целом. Но также необходимо учитывать также типологию культурно-досуговых заведений, так как в зависимости от типа устанавливается и ключевая цель деятельности досугового учреждения.

Также, говоря о современных тенденциях досуговой деятельности, стоит отметить, что в происходящих изменениях присутствуют и негативные черты, отрицательно влияющие на духовное здоровье и культурное развитие современного общества, а в особенности – молодежи. К подобным чертам можно отнести преобладание пассивного отдыха в связи с наличием Интернет-коммуникаций и виртуальных развлечений, которые замещают традиционные формы досуга, так как у молодежи теряется интерес к иным способам проведения своего свободного времени. Другой негативной тенденцией современной эпохи является так называемое «клиповое мышление», формируемое у современной молодежи

жи под влиянием «культуры экрана», порожденной современными информационными технологиями. Феномен клипового мышления диаметрально противоположен понятийному мышлению, о котором писал Л.С. Выготский. Наличие у человека понятийного мышления подразумевает умение выделять суть явления, объекта, умение видеть причину и прогнозировать последствия, умение систематизировать информацию и строить целостную картину ситуации [2]. При клиповом мышлении, формирующемся в изменяющихся условиях существования и ритма жизни, скорость обработки данных значительно выше, преобладает визуальное восприятие информации, а также наблюдаются проблемы с восприятием длительной линейной последовательности и однородной информации. Все это приводит к ослаблению у современных людей, а в особенности у молодежи способностей к логическому размышлению, анализу, поиску решений.

Для того, чтобы вышеописанные негативные тенденции ослабили свое влияние на жизнь общества и не привели к негативным последствиям, в досуговой деятельности необходимо вводить такие инновационные формы, которые позволят нейтрализовать отрицательные факторы.

В данном контексте такая форма досуга, как квест-рум, может поспособствовать решению существующих проблем. Квесты в реальности относятся к активным формам досуга, что способствует активизации решения вопроса о пассивности досуга в современных условиях из-за наличия виртуальных развлечений. Также стоит отметить, что так как изначально квест предполагает решение сложных задач, поиск выхода, логическое размышление и анализ, то можно сделать вывод, что в перспективе данная форма досуга способна ослабить влияние современных коммуникационных технологий и того информационного поля, в котором существует наше общество, на мышление современного человека.

Таким образом, можно сделать вывод, что главной задачей в управлении квест-румом является правильная постановка цели, четкое понимание того, какого эффекта нужно достичь не только в масштабах одного округа или города, но и в масштабах всего общества.

В связи с внедрением в деятельность социокультурных учреждений инновационных форм досуга, к которым принадлежит квест-рум, можно выделить следующие задачи руководителя структур такого рода:

- 1) планирование инновационной деятельности организации, соответствующей заявленной цели;
- 2) определение стратегических направлений инновационной деятельности и постановка целей в каждом из них;
- 3) выбор инновационной стратегии развития, оптимальной для каждого направления;
- 4) организация инновационной деятельности, использование традиционных технологий, а также внедрение новых;
- 5) мотивация участников инновационной деятельности;
- 6) систематическая оценка результатов инновационной деятельности.

Важно понимать, что управление инновационными формами отличается от управления формами традиционными. Инновации – это всегда присутствие риска. Поэтому здесь в приоритете стоит непрерывный мониторинг той среды, в условиях которой существует организация.

Анализируя специфику управления квест-румом, обратимся к диссертационному исследованию Г.А. Боронниковой «Нововведения в социально-культурной сфере в условиях трансформации российского общества», в которой систематизированы характерные черты управленческих технологий, организующих инновационную деятельность в социокультурной сфере. Так, исследователь

справедливо отмечает: «Основным содержанием управления инновационной деятельностью в социально-культурной сфере является изучение потребностей, мотивации трудовой деятельности, выявление факторов внутренней и внешней среды, влияющих на инновационную активность членов организации, планирование и прогнозирование социальных последствий инноваций, определение основных направлений деятельности и координация усилий всех субъектов управления инновационной деятельностью, создание социальных, организационно-управленческих и экономических и других условий, информационного обеспечения управления инновационным процессом» [3, с. 183].

Таким образом, можно сделать вывод, что управление квест-румом – это комплексная деятельность, включающая четкое определение цели и ключевых задач функционирования социально-культурной сферы в современных условиях, понимание потребностей как общества в целом, так и отдельных личностей, создание и внедрение новых технологий, способных решить проблемы, вызванные изменениями, происходящими в современной России.

### **Список литературы:**

1. Жарков, А.Д. Культурно-досуговая деятельность: учебник / под науч. ред. академика РАЕН А.Д. Жаркова, проф. В.М. Чижикова. – Москва: Издательство МГУКИ, 2002. – 242 с.
2. Выготский, Л.С. Мышление и речь. Психологические исследования / ред. В. Щербакова. – Москва: Национальное образование, 2019. – 368 с.
3. Боронникова, Г.А. Нововведения в социально-культурной сфере в условиях трансформации Российского общества / Г.А. Боронникова. – Пермь: Перм. гос. техн. ун-т., 2006. – 264 с.