

3. Снесарь В. В. Администрация Алтайского края // Инвалиды и общество. 2016. №3 (21).

4. Маяцкая И. Н. Эффективность и качество предоставляемых услуг в учреждениях социального обслуживания населения // Бизнес в законе. 2012. №2.

А. Р. Аширова (Барнаул)

ИГРОВЫЕ ФОРМЫ ДОСУГОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МОЛОДЕЖИ

Научный руководитель — А. Н. Шрайбер

Глобализационные процессы и интенсивное развитие компьютерных технологий внесли существенные изменения в структуру досуга молодежи. Выбор формы досуга из множества вариантов характеризует досуговую деятельность как непредсказуемую и информативную для всестороннего понимания человека [1, с. 164]. Анализ данной проблематики дает возможность исследователям глубже понять социально-психологические особенности личности в наиболее яркие моменты жизни. Досуговая культура учащейся молодежи — это модель поведения молодых людей в сфере свободного времени, основанная на личностных свойствах, потребностях, интересах и творчестве в процессе социализации и инкультурации в социокультурной среде [2, с. 228].

Понятие «игра» в повседневной жизни имеет подтекст несерьезности действий, но является одним из основных видов деятельности человека наряду с трудом и учением. По мнению Й. Хейзинги, игра в повседневной жизни общедоступна. Это социальный процесс, и чем меньше в нем зрителей и больше участников — тем плодотворнее он для личности [3, с. 221]. Принято выделять три формы организации игровой деятельности молодежи: настольные игры, активно-спортивные игры и видеоигры.

В современном мире настольные игры не так популярны, как раньше, однако можно наблюдать возрождение интереса к ним как к средству времяпрепровождения в компании. Сложно представить современные антикафе и лаундж-бары без игровых консолей, однако в этих заведениях есть множество разнообразных настольных игр, которые пользуются большой популярностью у посетителей. Стоит упомянуть карточные игры, которые являются неотъемлемой частью культуры многих народов. Для поддержания конкурентоспособности произ-

водителю приходится изобретать новые формы всем известных настольных игр, вводить ограниченные серии, придумывать новые правила и интегрировать интересные современной молодежи аспекты (например, не так давно вышедшая игра «Монополия» с голосовым управлением). Но при этом существует спрос на классические вариации настольных игр.

Активно-спортивная сфера игр также претерпевает некоторые изменения в современных реалиях. Дворовый футбол молодежи уже не так интересен, на смену ему приходят другие игры, например пейнтбол, страйкбол, лазертаг, игра в «войну», где пулями служат пластик, шарики с краской или лазеры. Распространенным местом для получения положительных эмоций у молодежи являются батутные центры. Инновационным и быстро развивающимся видом активно-спортивных игр являются квесты в реальности. Это командная игра в специализированном помещении, где участникам предстоит выполнить ряд заданий и окунуться в заданную создателем атмосферу замка, подземелья, дома с приведениями и пр. Развитие данного направления привело к созданию игровых видов, которых на сегодняшний день можно выделить несколько.

«Эскейп рум» («Побег из комнаты») считается классическим жанром, поскольку является одним из первых видов подобных игр. В ходе игры команду запирают в одной или нескольких комнатах. Заданием является найти способ выбраться до истечения отведенного времени. По ходу игры команда участников находит улики и подсказки, решает загадки в зависимости от сюжета и сценария. Вся игра строится вокруг задачи выбраться из запертой комнаты. Квест в реальности предлагает игрокам прожить определенную сюжетную линию: спасти одного персонажа или все человечество, изготовить эликсир молодости или философский камень и др. «Перформанс» — разновидность квестовой игры в игровом помещении, где кроме участников присутствуют актеры, которые оказывают влияние на игровой процесс путем разыгрывания ситуативных сцен. В центре этого оказываются участники, перед которыми по-прежнему стоит задача выполнить условия игры. «Экшн игра» предполагает не только интеллектуальную, но и физическую активность. Полоса препятствий с голливудскими декорациями, прыжки на батуте, побег от мафии сочетается с необходимостью быстро решать командные логические задачи. «Морфеус», или квест в нереальности, происходит в воображении участников. В этом виде квеста задействованы все органы чувств, кроме зрения, а ведущий и актеры помогают лучше погрузиться в атмосферу игры. Квесты в реальности очень популярны среди совре-

менной молодежи. Такая форма игры способствует сплочению и развивает умение работать в команде.

Виртуальная сфера игр занимает лидирующие позиции среди молодежи. Этому способствует маркетинговая деятельность компаний: разработчики продумывают геймплей, персонажей, устраивают масштабные рекламные кампании [4, с. 39–40]. Каждый год организовываются сотни фестивалей, посвященных видеоиграм, которые посещают несколько миллионов человек. На сегодняшний момент насчитывается 26 платформ, на которые выходят и адаптируются видеоигры.

Кроме рассмотренных примеров встречаются игры, сочетающие в себе элементы разных форм. «Just Dance!» является активно-спортивной видеоигрой и предлагает игроку станцевать перед экраном, на котором будут появляться нужные для повторения движения. Датчики в руках игрока позволяют системе считывать сигналы. Помимо этого, существуют приложения с фантами, вопросами, загадками, которые предназначены для проведения игр в компании. Это настольная игра, но с применением качеств виртуальной игры.

Современная молодежь существует в век быстрого развития информационных технологий, когда огромная часть жизни людей перенесена в виртуальную сферу. Вследствие этого классические формы организации игровой деятельности (настольные, активно-спортивные игры) утрачивают популярность среди молодежи или претерпевают существенные изменения. Многообразие форм игровой деятельности обуславливает проблему выбора, стоящую перед молодежью. Перенасыщенность рынка привела к дезориентации в количестве предлагаемых услуг, и зачастую молодежь просто не желает разнообразить свою досуговую деятельность новой формой игры [5, с. 139]. Следовательно, данная социальная проблема требует более детального изучения и выявления путей решения.

Библиографический список

1. Вагапова А. Р. Предпочитаемые формы досуга студенческой молодежи // Известия Саратовского университета. Акмеология образования. 2017. № 2.
2. Хейзинга Й. Homo Ludens: статьи по истории культуры. М., 1997.
3. Антонова Л. Ю., Лосинская А. Ю. Игра как вектор формирования досуговой культуры учащейся молодежи // Вестник Кемеровского государственного университета культуры и искусств. 2019. № 47.
4. Кокка Ж. В., Лихачева Л. С. Игровые формы досуговой деятельности подростков // Человек в мире культуры. 2016. № 3.

5. Дедюшина Е. В. Инновационные формы организации игрово-досуга молодой семьи в условиях города // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. 2018. № 5 (85).

М. С. Босов (Барнаул)

ОСОБЕННОСТИ РАЗВИТИЯ ПАТРИОТИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ МОЛОДЕЖИ В РОССИИ

Научный руководитель — С. Г. Максимова

В конце XIX — начале XX в. появилась тенденция к нахождению главного основания, которое бы определяло патриотическое поведение в обществе. Так, Л. Н. Толстой в своей концепции патриотизма опирался на выдвинутую им идею «манипулятивной» природы патриотизма. В концепции данной идеи он дал объяснение государственной политической пропаганды, направленной против представлений о патриотизме как естественном действии человека по отношению к государству. Данное обоснование было характерно для философии того времени. Толстой также связывает патриотизм с нездоровым животным инстинктом. Так как высокий душевный подъем патриотических действий для него — лишь проявление интуитивного самосохранения общностей, искусственно возбуждаемого правящим классом в целях защиты собственных интересов.

И. А. Ильин стремился выявить связь патриотизма с духовной составляющей общества. Патриотические настроения возникают как «неизбежный, целесообразный и жизненно полезный» результат социального единства людей, объединившихся в «правовые и властвующие союзы», и имеют по большей части защитную природу реакций на опасность, которая вызывает страх [1, с. 232].

На сегодняшний день российское общество переживает сложные социальные процессы, в нем не до конца проработана государственная идеология, и в умах подрастающего поколения не определены приоритеты патриотического развития, отсюда и нежелание служить в армии, и другие антисоциальные проявления, так как не хватает мотивации, прежде всего идеалистической [2, с. 6]. Современное общество, с одной стороны, все еще испытывает тоску по прошлым временам, с другой — рыночная экономика, которая, стремительно набирая обороты, диктует новые законы развития, ломая устоявшиеся представления и взгляды на жизнь [3, с. 357].