

Ермакова Лариса Ивановна, Суховская Дарья Николаевна

**АНАЛИЗ ВЛИЯНИЯ НОВЫХ ДОСУГОВЫХ ПРАКТИК КРЕАТИВНЫХ ПРОСТРАНСТВ НА  
ФОРМИРОВАНИЕ ЦЕННОСТНЫХ ОРИЕНТАЦИЙ ГОРОЖАНИНА**

В статье представлен анализ креативных пространств города как источников возникновения новых социальных практик взаимодействия горожан, способствующих развитию культурных стратегий проведения свободного времени в рамках определенного сообщества, субкультуры. В работе приведена характеристика квеста как нового вида досуговых практик современных городов и оценка его влияния на личность современного горожанина. Результатом исследования является социально-философская концептуализация позитивных характеристик квеста как креативной формы досуговой практики молодых горожан.

Адрес статьи: [www.gramota.net/materials/3/2017/11/11.html](http://www.gramota.net/materials/3/2017/11/11.html)

Источник

**Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и  
искусствоведение. Вопросы теории и практики**

Тамбов: Грамота, 2017. № 11(85) С. 52-55. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: [www.gramota.net/editions/3.html](http://www.gramota.net/editions/3.html)

Содержание данного номера журнала: [www.gramota.net/materials/3/2017/11/](http://www.gramota.net/materials/3/2017/11/)

**© Издательство "Грамота"**

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: [www.gramota.net](http://www.gramota.net)  
Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: [hist@gramota.net](mailto:hist@gramota.net)

11. Зись А. Я. Теоретические предпосылки синтеза искусств // Взаимодействие и синтез искусств: сб. ст. Л., 1978. С. 5-20.
12. Иванов В. И. Эмоциональное и рациональное в восприятии художника // Философские проблемы культуры и искусства: сб. науч. тр. М., 1986. С. 131-141.
13. **Изоанимация** [Электронный ресурс]. URL: <https://www.erarta.com/ru/museum/projects/detail/8aa774ed-061b-11e2-beae-8920284aa333/> (дата обращения: 29.09.2017).
14. Ильина Т. В. Русский XVIII век: изобразительное искусство и музыка: пособие для вузов. М.: Дрофа, 2004. 512 с.
15. Каган М. С. Музыка в мире искусств. СПб.: Ut, 1996. 232 с.
16. Махлина С. Т. Язык искусства в контексте культуры. СПб.: СПбГАК, 1995. 216 с.
17. Скребков С. С. Художественные принципы музыкальных стилей. М.: Музыка, 1973. 448 с.
18. **Совместный проект «Ожившие полотна»** [Электронный ресурс]. URL: <http://hello-museum.ru/медиаресурсы/анимированные-картины/> (дата обращения: 29.09.2017).
19. Старчеус М. С. Об инвариантных механизмах музыкального восприятия // Восприятие музыки: сб. ст. М., 1980. С. 167-177.
20. Шишко О. В. Впечатления 2.0 [Электронный ресурс]. URL: <http://www.arts-museum.ru/events/archive/2015/impressions/> (дата обращения: 29.09.2017).
21. Якимович А. Генрих Вёльфлин и др. // Вёльфлин Г. Ренессанс и барокко. СПб.: Азбука-классика, 2004. С. 9-47.

#### ACOUSTIC IMAGE OF PICTORIAL WORKS OF THE BEGINNING OF THE XVIII CENTURY IN MULTI-MEDIA DESIGN

**Demidova Mal'vina Vasil'evna**, Ph. D. in Art Criticism  
*Saint Petersburg State Institute of Culture and Arts*  
*malvina.demidova@gmail.com*

The article considers the design of multi-media projects associated with pictorial art. The author examines designer's speculations when developing acoustic solution of multi-media composition considering the specificity of pictorial works of the beginning of the XVIII century. It is shown that apart from esthetic function the sound also increases the content-richness of information messages. The paper identifies new research areas the further studies of which will promote the formation of new theories in the sphere of multi-media design.

*Key words and phrases:* design; sound; painting; visual-acoustic synthesis; technological art; multi-media project; composition; style.

УДК 124.5

#### Философские науки

*В статье представлен анализ креативных пространств города как источников возникновения новых социальных практик взаимодействия горожан, способствующих развитию культурных стратегий проведения свободного времени в рамках определенного сообщества, субкультуры. В работе приведена характеристика квеста как нового вида досуговых практик современных городов и оценка его влияния на личность современного горожанина. Результатом исследования является социально-философская концептуализация позитивных характеристик квеста как креативной формы досуговой практики молодых горожан.*

*Ключевые слова и фразы:* досуг; досуговые практики; досуговые ценности горожанина; квест; креативное пространство; культурное пространство города; феномен «скуки»; ценностные ориентации горожанина.

**Ермакова Лариса Ивановна**, д. филос. н., профессор  
**Суховская Дарья Николаевна**, к. филос. н.  
*Пятигорский государственный университет*  
*miano@pglu.ru; Daria.sukhovskaya@yahoo.com*

#### АНАЛИЗ ВЛИЯНИЯ НОВЫХ ДОСУГОВЫХ ПРАКТИК КРЕАТИВНЫХ ПРОСТРАНСТВ НА ФОРМИРОВАНИЕ ЦЕННОСТНЫХ ОРИЕНТАЦИЙ ГОРОЖАНИНА

*Публикация подготовлена в рамках поддержанного РФФИ научного проекта № 16-33-00035.*

Исследование возникающих в обществе социальных трансформаций и формирования новой социальной реальности, в том числе и культуры досуга современного человека, – одна из актуальных задач социальной философии. Новые социальные практики, изменения в формах и способах взаимодействия между людьми оказываются в фокусе интереса современных философов. Многие аспекты конструирования новой социальной реальности предстали в хронотопе города, так как в его творческой среде формируются пространства, способствующие возникновению новых социальных практик взаимодействия горожан, развитию культурных стратегий проведения свободного времени в рамках определенного сообщества, субкультуры.

В социально-философском аспекте рассмотрения наиболее важным становится подчеркивание тех целей и ценностных ориентиров, которыми руководствуется человек при выстраивании собственного видения досуга наряду с изучением влияния новых досуговых практик города на формирование ценностей личности.

Актуальность представленного исследования обусловлена тем, что в настоящее время происходит формирование новых досуговых ценностей горожан, меняются стратегии поведения в данной сфере, а также конкретные формы досуговой активности. В результате одни способы организации досуга перестали быть популярными и распространенными (техническое творчество, художественные и народные промыслы), другие претерпели существенные изменения, наполнились новым содержанием (чтение, просмотр телепередач). Кроме того, возникли абсолютно новые, не имевшие ранее места виды досуговой деятельности, связанные с развитием новых информационных технологий и социальных практик (общение в социальных сетях, компьютерные игры, участие в квестах и т.п.).

Объектом настоящего исследования является квест как новый вид досуговых практик, реализуемый в креативных кластерах и пространствах современных городов, и оценка его влияния на личность современного горожанина.

Квест (эскейп-рум), в России – «квест в реальности» (англ. *Real-life room escape*) – это интеллектуальная командная игра на территории ограниченного пространства, направленная на поиск совместного решения задач, связанных с логикой, ориентированием и коммуникативными навыками членов группы [4, с. 127].

Исходя из классификации индивидуальных типов использования свободного времени, квесты можно отнести к рекреативному (развлекательному) типу досуга, который входит в группу позитивных досуговых практик, противостоящих асоциально-гедонистической группе, для которой характерна реализация свободного времени и объединение различных видов деятельности, имеющих низкую или отрицательную моральную оценку.

Рассматривая вопрос актуализации квестов как досуговой практики современных горожан, мы обратились к работам Н. В. Рыбаковой – современного философа, занимающейся разработкой вопросов досуга молодежи в культурном пространстве современного города. Автор выделяет следующие черты личности представителя молодежи, определяющие функциональную значимость современного досуга:

- креативная (потребность в самореализации, творчестве);
- коммуникативная (тяга к общению);
- познавательная (стремление к получению новых знаний) [8, с. 6].

На наш взгляд, квест как форма досуговой практики удовлетворяет вышеперечисленным критериям функциональной значимости современного досуга молодежи.

В настоящей статье предпринята попытка социально-философского анализа позитивных характеристик квеста как креативной формы досуговой практики молодых горожан. Рассмотрим позитивные характеристики квеста как креативной формы досуговой практики молодых горожан более подробно:

I. Участие в квестах предоставляет возможность творческой самореализации личности, выражения личностной индивидуальности.

II. Участие в квестах способствует возвращению к реальному межличностному взаимодействию взамен виртуальному общению в условиях города и определению возможностей межличностной совместимости конкретной группы участников испытания (семья, коллектив, группа друзей).

III. Участие в квестах позволяет бороться с феноменом «скуки» у современного горожанина.

I. Существует фундаментальный аспект человеческой природы, который побуждает человека двигаться к самосогласованности личности, к максимальной душевной гармонизации и реализации собственного творческого начала, а говоря языком философской науки, – к большей конгруэнтности личности. Современный город становится гораздо более разнообразным и содержит в себе креативные практики, реализующие и развивающие творческий потенциал самых разных социальных групп [10, с. 87].

Особенно значима здесь роль творческой молодежи, студенчества, которые по самой своей природе нацелены на создание нового и творческое самоопределение в этом мире через «отрицание» продукта деятельности предыдущих поколений (устаревших форм досуговых практик) и предложение своего собственного креативного продукта, к которому мы относим и квесты.

Игровое пространство квеста представляет собой альтернативное повседневной реальности пространство для деятельности человека. При прохождении квеста личность получает возможность самореализации за счет вложения усилий в достижение командных результатов в выполнении поставленного задания.

II. В современном обществе сущность общения, благодаря техническим средствам, резко меняется от непосредственного, основанного на личном опыте, к опосредованному. Так, например, вошедшие в предметную деятельность человека компьютер, смартфоны и иные гаджеты с доступом в Интернет изменяют стиль межличностного общения, которое приобретает утилитарный характер, лишается эмоций, при этом зачастую сам индивид вырабатывает машинный стиль общения с другими людьми. В наши дни такой тип межличностного взаимодействия приобретает массовый характер, вытесняя индивидуальные формы традиционного типа общения. Пронизанные коммуникационными сетями города значительно снижают количество персонализированных контактов среди собственных акторов, в то время как количество виртуальных досуговых практик, таких как общение в социальных сетях, компьютерные игры, и их распространение постоянно возрастают.

Компьютеризация и интернетизация досугового пространства современного города способствуют образованию виртуальных стратегий досугового поведения, в рамках которых пребывание в виртуальном пространстве становится элементом престижного поведения и способом культурной идентификации горожан. Эти стратегии характеризуются безусловным приоритетом виртуальных форм проведения свободного времени над реальными.

Положительной и специфической характеристикой квестов как формы досуговых практик является то, что они позволяют уйти от виртуального общения в реальное.

Если говорить о функциональности квестов, то необходимо отметить возможность их использования в качестве диагностического инструмента любой социальной системы (группы), будь то семья, коллектив, компания друзей. Можно выявить проблемы, которые существуют в исследуемой группе, можно выявить межличностные роли (лидер, пренебрегаемый, кумир), которые каждый занимает в этой системе.

Широкое распространение получило использование квестов в качестве практики тимбилдинга (практики создания и повышения эффективности работы команды); это связано с тем, что совместное прохождение квеста позволяет определить уровень межличностной совместимости членов группы, то есть уровня взаимного принятия партнеров в общении и совместной деятельности, основанного на сочетании и сходстве в ценностных ориентациях, социальных установках, интересах, мотивах, потребностях и других значимых для межличностного взаимодействия характеристик личности.

Критерием межличностной совместимости членов команды при прохождении квеста является непосредственная удовлетворенность партнеров результатом и, главное, – процессом взаимодействия, когда каждый из них оказывается на высоте требований без необходимости приложения специальных усилий, направленных на установление взаимопонимания.

Как отмечают многие исследователи, особую роль межличностная совместимость играет в сложных условиях совместной жизнедеятельности (космическом полете, экспедиции, альпинистском походе и т.д.) [2, с. 120; 11, с. 288], т.е. когда достижение общей цели происходит при дефиците средств, времени, пространства, количества участников, необходимых для ее реализации. При этом квест мы рассматриваем как модель совместной деятельности в сложных условиях (многие квесты ориентированы на решение таких смоделированных проблемных ситуаций, как: освобождение от заключения или плена, предотвращение катастрофы, спасение жизни себе и членам команды), способствующих демонстрации межличностной совместимости членов группы.

III. Возникновение креативных досуговых практик, в том числе и квестов, рассматриваемых в настоящем исследовании, связано с распространением в современном социуме «эпидемии скуки» как «культурной чумы» [5, с. 225]. В современном обществе происходит процесс «технологизации» картины мира наряду с «оскучением» мира переживаний человека.

В условиях посттрадиционного социума скука активно проникает в массы. Вестернизация общества способствует формированию высокого уровня материального благополучия у среднего горожанина, лишая его необходимости «ежедневной борьбы за жизнь». Разнообразие и широкий выбор товаров и услуг приводит не только к увеличению масштабов символического потребления, но и к кризису желаний жителя современного города. Постиндустриальная эпоха дистанцирует человека от природы с характерной ей изменчивостью, формируя жизненные стратегии, соответствующие сугубо расчетным задачам, характерным для механистического производства, не способствующим развитию личности и удовлетворению ее потребностей в самореализации.

Характерные для современного города цикличность и компьютеризация процессов, частичное участие человека в деятельности и отсутствие контакта с ее плодами лишают результат труда смысла, а процесс труда – эмоциональной удовлетворенности.

При этом свободное от работы время – время досуга – подчинено однообразным и механистически организованным досуговым практикам, таким, например, как средства массовой информации, способствующие десакрализации сознания через представление мира как плоского, одномерного, наполненного лишь конкуренцией. Десакрализация ценностей и мира, в котором все исчерпывается видимой поверхностью, делает существование человека неинтересным, бытие – скучным. Свобода современного горожанина не так масштабна ввиду краткосрочности отпусков в постиндустриальном мире и узкого спектра возможностей досуга, характерного для «массового общества», ограничивающихся набором развлечений-штампов [3].

Анализируя работы современных философов, социологов и психологов П. Е. Громова, Е. В. Золотухиной-Аболиной, Г. Е. Махановой, С. Т. Посоховой, Е. В. Рохиной, Т. Е. Седанкиной [1; 3; 6; 7; 9], мы приходим к выводу о том, что эмоциональное состояние значительного количества современных людей можно охарактеризовать как переживание феномена «скуки», поэтому современный человек ищет такие формы досуговых практик, которые были бы для него новыми, а потому интересными. Квесты отвечают этим требованиям. Участие в квестах позволяет бороться с нехваткой полноты ощущений у представителя постиндустриального общества в реальной жизни. Участвуя в квесте, человек может сознательно подвергать себя воздействию искусственно смоделированных экстремальных ситуаций, не представляющих реальной опасности и способствующих возникновению эустресса.

Под экстремальной ситуацией понимают событие, которое выходит за пределы человеческого опыта и провоцирует нарушение интегрированности и привычных способов реагирования личности. Попадание в уникальную, незнакомую ситуацию при прохождении квеста вызывает у человека ощущение тупика и в полной мере отвечает закономерностям влияния экстремальной ситуации на личность.

При прохождении квеста личность подвергается воздействию эустресса – стресса, вызванного положительными эмоциями и мобилизующего организм [11, с. 289].

Результаты эмпирических исследований современных ученых свидетельствуют о позитивном влиянии экстремальных ситуаций и эустресса на личность [2, с. 121]. Отметим некоторые из аспектов влияния, характерные для квестов как досуговой практики:

- моделирование экстремальной ситуации в квесте способствует осознанию ценности человеческой жизни, а также принятию на себя ответственности за свою жизнь;
- способствует более яркому восприятию происходящего вокруг;
- способствует актуализации таких качеств личности, как терпимость к людям.

Основными тенденциями развивающего влияния экстремальной ситуации (эустресса) на личность в рамках прохождения квеста являются:

- углубление самопознания и расширение границ видения и осмысления субъективной картины мира;
- совершенствование поведенческих стратегий;
- повышение социальной зрелости и адаптации личности;
- актуализация способности к выходу за пределы своих возможностей.

Город, являясь сосредоточением культурных и технологических ресурсов, выступает центром развития новой социальной реальности, способствует изменению отношения к досугу и конкретным формам его реализации. Квест как форма досуговой практики горожанина может быть охарактеризован как положительная социальная практика, предоставляющая возможности творческой самореализации личности, выражения личностной индивидуальности, способствующая возвращению к реальному межличностному взаимодействию взамен виртуальному общению и определению возможностей межличностной совместимости конкретной группы, а также позволяющая бороться с феноменом «скуки» у современного горожанина.

#### *Список источников*

1. **Громов П. Е.** Безразличие, скука и цифровая среда // Векторы развития современной России. Гуманизм vs постгуманизм: материалы IV Международной научно-практической конференции молодых ученых / общ. ред. М. Г. Пугачевой. СПб., 2016. С. 218-223.
2. **Дашкова С. В.** Экстремальная ситуация как ресурс развития личности // Личность, семья и общество: вопросы педагогики и психологии: сб. ст. по мат-лам XLIII Междунар. науч.-практ. конф. Новосибирск: СибАК, 2014. № 8 (43). С. 119-124.
3. **Золотухина-Аболина Е. В.** Скука и смысл [Электронный ресурс]. URL: <http://philosophy.spbu.ru/357> (дата обращения: 26.05.2017).
4. **Квят А. Г.** Кафе без еды, фастфуд как медиа, временный парк: поствиртуальность и город 3.0 в России // Вестник Волгоградского государственного университета. Серия 7: Философия. Социология и социальные технологии. 2014. № 3. С. 126-136.
5. **Макогон Э. Р.** Скука в историко-философском контексте // Известия Южного федерального университета. Технические науки. 1999. № 2 (12). С. 225-227.
6. **Маханова Г. Е.** Экзистенциальная составляющая концепта «скука» // Вестник Брянского государственного университета. 2016. № 3 (29). С. 153-155.
7. **Посохова С. Т., Рохина Е. В.** Предрасположенность к скуке как признак психологической уязвимости личности // Вестник Санкт-Петербургского университета. Серия 16. Психология. Педагогика. 2015. № 4. С. 46-55.
8. **Рыбакова Н. В.** Досуг молодежи в культурном пространстве современного города: дисс. ... к. филос. н. Волгоград, 2008. 145 с.
9. **Седанкина Т. Е.** Феномен экзистенциальной скуки: философско-культурологический аспект // Вестник Казанского государственного университета культуры и искусств. 2015. № 4-2. С. 44-47.
10. **Сухова Д. Н.** Креативное пространство российских городских поселений и его влияние на формирование ценностных ориентаций личности: дисс. ... к. филос. н. Краснодар, 2015. 198 с.
11. **Хачатурова М. Р., Федорова А. А.** Связь креативности личности и ситуации оценивания // Мир психологии. 2015. № 2. С. 287-297.

#### **ANALYSIS OF INFLUENCE OF NEW RECREATION PRACTICES OF CREATIVE SPACES ON THE FORMATION OF CITIZEN'S VALUE ORIENTATIONS**

**Ermakova Larisa Ivanovna**, Doctor in Philosophy, Professor  
**Sukhovskaya Dar'ya Nikolaevna**, Ph. D. in Philosophy  
*Pyatigorsk State University*  
*miano@pglu.ru; Daria.sukhovskaya@yahoo.com*

The article provides an analysis of urban creative spaces as the sources of new social practices of citizens' interaction which promote the development of cultural strategies of leisure activities within a certain community, subculture. The paper presents the description of studying the quest as a new type of modern urban recreation practices and evaluates its influence on modern citizen's personality. The result of the research is the conceptualization of positive characteristics of the quest as a creative form of young citizens' recreation practice.

*Key words and phrases:* recreation; recreation practices; citizen's recreation values; quest; creative space; urban cultural space; "boredom" phenomenon; citizen's value orientations.