

## ИГРОВЫЕ ПРАКТИКИ В ПОВСЕДНЕВНОЙ ЖИЗНИ КУБАНСКОЙ МОЛОДЕЖИ

Е. П. Воловик, Н. В. Плотичкина<sup>1</sup>

В статье проанализированы характер распространения, значение, формы игровых практик в повседневной жизни кубанской молодежи. На основе результатов эмпирических исследований выявлено восприятие образа куклы в молодежной среде Краснодарского края; рассмотрены содержание и виды игровых практик молодежи Краснодарского края с точек зрения молодежи и экспертов.

*Ключевые слова:* молодежь, игра, игрушка, кукла, игровые практики.

*Volovik E. P., Plotichkina N. V. The game practices in the everyday life of Kuban youth*

The paper analyzes distribution pattern, the meaning, the form game practice in everyday life of the Kuban youth. Based on the results of empirical studies investigated the perception of the image of dolls among the youth of the Krasnodar region; examined the contents and types of gaming practices of youth Krasnodar region from the viewpoints of young people and experts.

*Key words:* youth, game, toy, doll, game practice.

Игра — универсальный феномен человеческой культуры, выполняющий функции становления, социализации, развития личности. В условиях усиления игризации различных сфер общества постмодерна, всеобщей компьютеризации и виртуализации игра стала еще более значимой для человечества, особенно для молодежи. Однако далеко не все виды современных игр носят положительный характер. Среди существующих в настоящее время игр немало и таких, которые вызывают зависимость, действуют разрушающе на психику молодого человека. Какое значение современная молодежь вкладывает в понятие игры? Какие игровые практики наиболее востребованы в современном обществе? Почему молодые люди так подвержены зависимости от игр? Какие именно виды игр несут негативный характер? Как простимулировать развитие позитивного потенциала игровых практик в обществе? Эти и другие вопросы составляют проблемное поле исследуемой темы.

<sup>1</sup> Воловик Екатерина Петровна – выпускница факультета управления и психологии Кубанского государственного университета. Эл. почта: kat-volovik@yandex.ru

Плотичкина Наталья Викторовна – кандидат политических наук, доцент кафедры государственной политики и государственного управления Кубанского государственного университета. Эл. почта: oochronos@mail.ru

Интерес современных исследователей к проблематике игры не угасает, поскольку появляются новые причины и основания для стремительного разворачивания игровых практик в пространстве повседневности. Тематику научных исследований игровых практик в повседневной жизни молодежи можно разделить на следующие виды по целям и задачам публикаций: подходы к анализу понятия «игра» в западной и отечественной научной традиции (Ф. Шиллер [14], К. Грос [5], Г. Гессе [3], Й. Хейзинга [13], Э. Финк [12], И. Гофман [4], Э. Берн [2], Д. Эльконин [15], Т. Апинян [1]); концептуализация «игрушки» в современной науке (Ю. Лотман [8], И. Морозов [10], А. Гусева [6]); современные исследования игровых практик российской молодежи (И. Морозов [9], Е. Ярская-Смирнова [16], О. Понукалина [11], Е. Куриленко [7]).

Отметим также, что игровые практики трактуются как игровая деятельность, которую осуществляют молодые люди для достижения определённой, заранее поставленной цели. Вслед за Й. Хейзингой, авторы полагают, что игровым практикам присущи: необязательность, наличие четко сформулированных правил, имитация реальности и т.д.

Эмпирическим материалом для статьи послужили результаты анкетных опросов, проведенных авторами в 2012-2013 гг., а также материалы экспертного группового полужформализованного интервью (май — июнь 2013 г.). В качестве эмпирического объекта исследования выступила молодежь в возрасте от 16 до 23 лет, проживающая на территории г. Краснодара и г. Тимашевска. Это студенты Кубанского государственного университета, Кубанского государственного аграрного университета, а также школьники старших классов МБОУ СОШ №4 г. Тимашевска. Выборка случайная, с вероятностным отбором респондентов, соответствующих необходимому возрасту.

В ходе проведения анкетного опроса «Восприятие образа куклы в молодежной среде» (февраль — март 2012 г; N = 210 чел. в возрасте от 16 до 23 лет) были получены следующие результаты. Большинство респондентов любят кукол, несмотря на то, что они уже не дети. При этом 46% опрошенных девушек отнеслись к кукле не как к простой бездушной игрушке, а как к живому существу. В основном для респондентов куклы несли функцию напоминания о детстве (66%), эстетическую функцию (28%), функцию коллекционирования (4%) и талисмана (2%).

Респонденты продемонстрировали неоднозначное отношение к традиционным русским куклам. В восприятии половины опрошенной молодежи подобный тип куклы выступает в качестве пережитка русской культуры. И только 6% респондентов хотели бы, чтобы их дети играли только с русскими традиционными куклами. К современным куклам почему-то сложилось еще более безразличное отношение (68% не выразили никакого конкретного отношения); 12% посчитали, что эти куклы извращают человеческий облик, а по мнению

18%, данные куклы ничего отрицательного в себе не несут, даже, наоборот, развивают ребенка.

Эмпирическое исследование подтвердило стереотип о том, что мальчики не играют в куклы. Только 14% респондентов игру с куклами воспринимают как определенный познавательный-возрастной этап, через который полезно пройти как девочкам, так и мальчикам. С точки зрения большинства опрошенных респондентов (56%), кукла способна влиять на психику взрослого человека как положительно, так и отрицательно — в зависимости от типа и функции куклы.

В ходе проведения анкетного опроса «Игровые практики молодежи в современном российском обществе» (февраль — май 2013 г., N = 280 чел. в возрасте от 16 до 23 лет) выяснилось, что 70% респондентов положительно воспринимают игры; оставшаяся часть опрошенных продемонстрировала нейтральное отношение либо отсутствие интереса к игровым практикам. Наиболее популярными формами игрового досуга среди молодежи оказались компьютерные игры и игровые приставки (78%), интернет-игры (59%), игровые автоматы (37%) и просмотр телевизионных игр (32%). Менее популярны в молодежной среде спортивные игры (24%), коллективные игры в компании (Дозор, пейнтбол и т.д.) (21%), ролевые игры (6%), участие в играх КВН (4%), деловые игры и иные формы (2%). При этом вызывает опасение большое число респондентов (55%), ответивших, что они часто играют.

Современные виды игрушек у большинства молодежи вызывают разнообразные эмоции. Так, 29% опрошенной молодежи полагают, что такие игрушки способны развратить человека, и особенно ребенка.

В ходе опроса 11% респондентов признали собственную зависимость от игровых практик, 44% отметили подобную зависимость у своих знакомых. На вопрос «Как часто Вы принимаете участие в лотереях, карточных играх, играете в игровых автоматах или тотализаторах?» 12% ответили «постоянно», 44% — «иногда», 31% — «очень редко» и 13% — «никогда». Исходя из полученных данных, можно сделать вывод, что большая часть молодежи часто играет в автоматах или полагается на удачу в лотерее или тотализаторе.

Интересно распределение ответов респондентов относительно целей игровых практик: для 73% опрошенной молодежи игра реализует развлекательную и коммуникативную функцию; для 8% — выступает в качестве способа саморазвития, познания нового и неизведанного. Примечательно, что для 4% опрошенных респондентов игра — способ заработать, притом, что подобный вариант ответа не был сформулирован, а была лишь оставлена строка для своего варианта. Это подтверждает то, что довольно большое число молодежи пытается заработать легкие деньги в тотализаторах и игровых автоматах.

Исследование зафиксировало, что в целом 67% респондентов занимаются компьютерными играми, интернет-играми и играми на игровых приставках

только в условиях наличия свободного времени, 6% — подчеркнули, что не увлекаются подобными игровыми практиками, 5% молодежи играют практически целый день, а 7% тратят на подобные увлечения 5-7 часов в день.

Большинство опрошенных молодых людей (63%) склонны полагать, что современные виды игр способны влиять на психику взрослого человека как положительно, так и отрицательно. 20% считают, что игры никак не влияют на взрослого человека, поскольку у него уже устоявшаяся психика. 17% испытали затруднения при ответе на данный вопрос.

По мнению современной кубанской молодежи, современные виды игр в целом отрицательно влияют на нынешнее поколение детей, 19% полагают, что современные игры могут быть полезны при условии, если разъяснением добра и зла занимаются родители.

Для того чтобы разобраться в том, какова же реальная ситуация в сфере игровых практик молодежи, действительно ли современные игры и игрушки способны негативно влиять на психику молодых людей и детей, авторами исследования в мае 2013 г. было проведено полуформализованное интервьюирование группы экспертов на тему игризации молодежи. Всего было опрошено шесть экспертов, среди которых учителя и руководство МБОУ СОШ №4 г. Тимашевска.

Эксперты отметили популярность компьютерных игр в школьной среде, подчеркнув, что *«наиболее активный игровой возраст — 11-13 лет. В этом возрасте у детей наиболее широкий выбор игровых форм. Они пока еще и в детские игры с удовольствием играют, и в то же время уже познают более взрослые»*.

Относительно того, какое значение молодые люди вкладывают в игры и какова степень распространения игровых практик в молодежных сообществах, мнения экспертов разделились. Половина из них считают, что *«игры для современных молодых людей очень важны, игра занимает огромную часть жизни каждого человека»*. Вместе с тем многие эксперты обратили свое внимание на то, что *«некоторые молодые люди тратят слишком много времени на игры. В частности, это касается компьютерных игр. Кроме того, существует вероятность стирания границы между реальностью и виртуальностью»*. Другие эксперты справедливо отметили, что *«значение игры для человека зависит от самого человека, от его жизненных целей и приоритетов»*.

Спортивные игры, по утверждению экспертов, *«уже не так воспринимаются молодежью, как раньше. Современная молодежь делает все нехотя, детей приходится заставлять. На смену активным играм пришли пассивные, статичные»*.

Эксперты также разделили степень влияния игр по их формам. По их мнению, *«спортивные, коллективные, настольные игры не могут негативно вли-*

*ять на человека. Они несут в себе непосредственно только добро и положительно влияют на развитие, здоровье и психику человека».*

Некоторые эксперты упоминали в положительном ключе русские традиционные игрушки и игры. *«Раньше игры были совершенно иными, не было компьютеров и трансформеров, поэтому мы развлекались различными спортивными играми, играми в «дочки-матери», настольными играми. И вопросов о негативности влияния этих игр не возникало».*

На вопрос «Могли бы Вы что-либо порекомендовать учреждениям, работающим с молодежью, в целях стимулирования позитивного потенциала игровых практик?» было получено множество интересных ответов. Прежде всего, практически все эксперты были единодушны в том, что необходимо развитие игрового потенциала в учреждениях, работающих с молодежью. В ходе опроса у экспертов появилась идея создания игровой пришкольной площадки. *«Можно было бы создать игровую площадку при каждой школе по возрастным интересам. Там могут быть правильно подобранные компьютерные игры, настольные игры, могут проводиться спортивные игры, не требующие большого количества участников и времени. Также было бы полезно проводить с ребятами деловые игры для развития их делового потенциала и качеств, можно даже ролевые игры организовывать, воспроизводить историю. Вообще можно много чего интересного придумать для таких площадок, главное, чтобы на них работали квалифицированные специалисты, умеющие увлечь и заинтересовать детей и молодежь».* «Создание такой площадки было бы прекрасным способом занять детей на переменах, время которых необходимо увеличить, чтобы у детей была возможность полноценно отдохнуть и набраться сил. Либо другой вариант — организовать час игры, который стоял бы посередине учебного дня школьника. Такой час позволил бы отдохнуть от уже проведенных уроков и набраться сил для предстоящих занятий». «Такие площадки нужны не только при школах. В вузах тоже необходимо организовывать такие комнаты или помещения, в которых студенты могли бы расслабиться. Особенно актуальны такие места отдыха были бы во время сессии, ведь это время, когда студенты максимально сосредоточены и у них не всегда находится время, чтобы дать организму отдохнуть».

С точки зрения одного из экспертов, *«игровых форм сейчас настолько много, что дети и молодежь сами в состоянии выбрать, чем им лучше и интереснее заняться. Каким-то образом организовывать молодежные игры не представляется возможным, потому как у каждого свои интересы и любое предложение будет наткнуться на волну негодования».*

Эксперты также отметили, что игровые практики уже давно работают, молодежные центры в разных городах организуют спортивные соревнования, конкурсы и викторины, в которых молодежь всегда с большой радостью принимает участие. *«Лет семь назад городские власти взялись за организацию КВН*

в городе Тимашевске. Тогда выступали команды из всех городских школ. Игры проходили в городском Доме культуры. В зале не было ни одного свободного места, люди были готовы стоять по 3 часа, лишь бы увидеть игру. Абсолютное большинство зрителей составляла молодежь — учащиеся местных школ, пришедшие поддержать свои команды. Для детей игры КВН были таким событием, о котором разговаривали потом еще год. Эти практики нужно возрождать, ведь положительного влияния от них просто не передать».

Один из экспертов заметил, что и на школьном уровне проводятся различные игровые мероприятия. «Это и веселые старты, и игры, приуроченные к 8 марта и 23 февраля: — «А ну-ка, девушки» и «А ну-ка, парни» соответственно, и посвящения, и музыкальные игры, и многое другое. Дети всегда охотно участвуют и присутствуют на таких мероприятиях, в которых нужно болеть за свою команду. А учреждениям, которые не практикуют подобную активную внеклассную жизнь своих воспитанников, можно пожелать лишь перенимать опыт и увлекать детей и молодежь подобными играми».

В современном российском обществе существует многочисленное разнообразие досуговых игровых практик, имеющих различную функциональную нагрузку. Играя, молодые люди воспроизводят основные функции игры — развивающую и компенсаторную. Большинство игровых практик носит развивающий, положительный характер. Настольные, спортивные, деловые, ролевые, театральные игры влияют на молодежь только позитивно, но эти игровые формы менее популярны в настоящее время в молодежной среде. Общество все чаще обращает внимание на негативные последствия некоторых молодежных игр. В интерпретации опрошенной экспертной группы игровую программу для молодежи можно усовершенствовать посредством создания игровых площадок при учреждениях, работающих с молодежью. Игровые практики, моделируемые обществом через создание механизмов поддержки молодежи и ее социальных инициатив, могут играть значительную роль в направлении энергии молодежи в позитивное, социально одобряемое русло.

### **Библиографический список**

1. Апинян Т.А. Игра в пространстве серьезного. Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие. СПб.: Изд-во СПбГУ, 2003.
2. Берн Э. Игры, в которые играют люди: психология человеческих взаимоотношений. М.: Эксмо, 2011.
3. Гессе Г. Игра в бисер. СПб.: Азбука, 2002.
4. Гофман И. Представление себя другим в повседневной жизни. М.: Канон-Пресс-Ц; Кучково поле, 2000.
5. Грос К. Введение в эстетику. Киев; Харьков: Южно-рус. кн. изд-во Ф. А. Иогансона, 1899.

6. *Гусева А. Ю.* Эстетика игрушки как феномена массовой культуры: автореф. дис. ... канд. филос. наук. СПб., 2001.
7. *Куриленко Е. Н.* Игровые практики в социальной реальности молодежи // Ученые записки: Электронный научный журнал Курского государственного университета. 2009. №3.
8. *Лотман Ю. М.* Куклы в системе культуры // Сочинения: в 3 т. Т. 1: Статьи по семиотике и типологии культуры. Таллинн: Александра, 1992.
9. *Морозов И. А.* Игровые сообщества: гендерный аспект // Этнографическое обозрение. 2006. №4.
10. *Морозов И. А.* Феномен куклы в традиционной и современной культуре (Кросс-культурное исследование идеологии антропоморфизма). М.: Индрик, 2011.
11. *Понукалина О.* Игры общества потребления: конструирование повседневности // Вестник Саратовского государственного технического университета. 2009. Т. 3, № 1.
12. *Финк Э.* Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии. М.: Прогресс, 1988.
13. *Хейзинга Й.* Homo Ludens (Человек играющий). М.: ЭКСМО-Пресс, 2001.
14. Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека // Собрание сочинений: в 8 т. М.; Л.: Гослитиздат, 1950. Т.6.
15. *Эльконин Д. Б.* Психология игры. М.: ВЛАДОС, 1999.
16. *Ярская-Смирнова Е., Карпова Г., Ворона М.* Веселые, непонимающие и бессердечные? // Неприкосновенный запас. 2008. № 6.

## References

1. *Apinjan T.A.* Igra v prostranstve ser'eznogo. Igra, mif, ritual, son, iskusstvo i drugie. SPb.: Izd-vo SPbGU, 2003.
2. *Berne E.* Iгры, v kotorye igrajut ljudi: psihologija chelovecheskih vzaimootnoshenij. M.: Jeksmo, 2011.
3. *Hesse H.* Igra v biser. SPb.: Azbuka, 2002.
4. *Goffman E.* Predstavlenie sebja drugim v povsednevnoj zhizni. M.: Kanon-Press-C; Kuchkovo pole, 2000.
5. *Groos K.* Vvedenie v estetiku. Kiev; Har'kov: Juzhno-rus. kn. izd-vo F.A. Iogansona, 1899.
6. *Guseva A.Ju.* Jestetika igrushki kak fenomena massovoj kul'tury: avtoref. dis. ... kand. filos. nauk. SPb., 2001.
7. *Kurilenko E.N.* Igrovyje praktiki v social'noj real'nosti molodezhi // Uchenye zapiski: Jelektronnyj nauchnyj zhurnal Kurskogo gosudarstvennogo universiteta. 2009. #3.
8. *Lotman Ju.M.* Kukly v sisteme kul'tury // Sochinenija: v 3 t. T. 1: Stat'i po semiotike i tipologii kul'tury. Tallinn: Aleksandra, 1992.
9. *Morozov I.A.* Igrovyje soobshhestva: gendernyj aspekt // Jetnograficheskoe obozrenie. 2006. #4.
10. *Morozov I.A.* Fenomen kukly v tradicionnoj i sovremennoj kul'ture (Kross-kul'turnoe issledovanie ideologii antropomorfizma). M.: Indrik, 2011.
11. *Ponukalina O.* Iгры obshhestva potreblenija: konstruirovanie povsednevnosti // Vestnik Saratovskogo gosudarstvennogo tehničeskogo universiteta. 2009. Т. 3, # 1.

12. *Fink E.* Osnovnye fenomeny chelovecheskogo bytija // Problema cheloveka v zapadnoj filosofii. M.: Progress, 1988.
13. *Huizinga J.* Homo Ludens (Chelovek igrajušhij). M.: JeKSMO-Press, 2001.
14. *Schiller F.* Pis'ma ob jesteticheskom vospitanii cheloveka // Sobranie sochinenij; v 8 t. M.; L.: Goslitizdat, 1950. T.6.
15. *El'konin D.B.* Psihologija igry. M.: VLADOS, 1999.
16. *Jarskaja-Smirnova E., Karpova G., Vorona M.* Veselye, neponimajushhie i besserdechnye? // Neprikosnovennyj zapas. 2008. # 6.