

УДК 159.922.7:793

## Игровые факторы социализации подростков в социокультурных реалиях различных этапов развития общества

Казарова А.Н.

В качестве наиболее актуального и значимого для нас, мы рассмотрели социокультурный контекст самоопределения современных подростков, формирование факторов, определяющих устремления подростков к самостоятельной ролевой игре и тех, которые ей препятствуют, сопоставили подходы взрослых по осуществлению влияния на социализацию подростков через разработанные ими игровые факторы. Исследование самостоятельной ролевой игры современных подростков проводилось на основании проанализированных теоретических представлений, данных исследования предыдущих поколений подростков, разработанной нами психологической модели самостоятельной игры.

Ключевые слова: социализация, самостоятельная ролевая игра подростка, игровая роль, социальная роль, самоопределение в культуре.

В якості найбільш актуального і значущого для нас, ми розглянули соціокультурний контекст самовизначення сучасних підлітків, формування факторів, що визначають устремління підлітків до самодіяльної ролевої гри і тих, які їй перешкоджають, зіставили підходи дорослих по здійсненню впливу на соціалізацію підлітків через розроблені ними ігрові чинники. Дослідження самодіяльної ролевої гри сучасних підлітків проводилось на підставі проаналізованих теоретичних уявлень, даних дослідження попередніх поколінь підлітків, розробленої нами психологічної моделі самодіяльної гри.

Ключові слова: соціалізація, самодіяльна ролева гра підлітка, ігрова роль, соціальна роль, самовизначення у культурі.

As the most relevant and meaningful to us, we have considered the sociocultural context of self-determination of teenagers, the formation of the factors determining the aspirations of amateur teens to role-play and those that hinder it, to compare approaches for the implementation of adult influence on the socialization of young people through the game they have developed factors. The study of modern role-playing amateur teens conducted on the basis of the analyzed theoretical concepts, research data of previous generations adolescent psychological model we developed the amateur game.

Key words: socialization, amateur role game of teenager, playing role, social role, self-determination in a culture.

Актуальность проблемы игровых факторов социализации в условиях трансформационных процессов в мировом сообществе приобретают новый уровень. В теоретическом плане эти факторы рассматриваются в рамках различных психологических направлений как средоточие системно связанных между собой проблем. В частности, формирование самосознания подростков в ходе их самоопределения в культуре и социуме, выявление и осмысление этого процесса взрослыми, взаимодействие подростков и взрослых в определении целей, ценностей, путей развития общества и средств жизни в нем (Н. Аникеева, Г. Балл, Р. Бенедикт, В. Библер, Л. Божович, С. Выготский, Ф. Долто, Т. Конникова, Я. Корчак, С. Максименко, М. Мид, Дж.Мид, В. Роменец, К. Поливанова, Г. Холл, Й. Хейзинга, Д. Эльконин, Э. Эриксон).

В современном обществе игровые факторы социализации подростков выстраиваются в двух вариантах. Первый вариант – путем руководства взрослыми деятельностью игрового сообщества подростков, которое взрослый создает непосредственным соучастием в игре для того, чтобы ее участники восприняли цели, ценности, средства жизни общества в понимании взрослого (Р. Баден - Пауэл, О. С. Газман, Б. В. Куприянов, И. И. Фришман). При этом второй вариант разнообразия игровых факторов возникает в самостоятельной ролевой игре подростков, которые создают как игру, так и игровое сообщество без непосредственного участия взрослых. Такая самостоятельная ролевая игра возникает на основе отношения подростков как к социокультурной деятельности окружающих их взрослых, так и к созданным взрослыми произведениям культуры (В. Библер, В. Литовский).

Первое направление развития и использования игровых факторов социализации исследовалось и исследуется в условиях его продуктивного развития, и в условиях его кризиса созданными для этого специализированными научными центрами, на основании деятельности которых сложились определенные научные школы (Н. Аникеева, О. Газман, И. Фришман). К исследованию второго направления ученые обращались конце XIX в. и в течение XX века в опоре на произведения выдающихся творцов культуры, которые являлись одновременно воплощением их опыта самостоятельной ролевой игры и ее рефлексией (Г.Белых и Л. Пантелеев, Л. Кассиль, Я. Корчак, М. Твен, Л. Толстой, Г. Уэллс). Плодотворными были исследования рефлексии такого опыта рядовых граждан (Н. Аникеева, В. Григорьев, О. Газман, И. Фришман, Ф. Долто, Э. Эриксон).

Мы считаем целесообразным расширить границы таких исследований, охватив период с 30-х годов до первого десятилетия XXI в., а также сопоставить все вышеуказанные подходы в контексте обнаружения развития исторически исходных игровых факторов социализации подрастающего поколения. Это позволит нам выявить многоплановые отношения между традиционными игровыми формами социализации и инновационными формами, сложившимися в последнее время, психологические особенности самостоятельной ролевой игры подростков в сопоставлении с

психологическими особенностями игровых факторов, которые для социализации подростков создают взрослые.

В качестве наиболее актуального и значимого для нас, мы рассмотрели социокультурный контекст самоопределения современных подростков, формирование факторов, определяющих устремления подростков к самостоятельной ролевой игре и тех, которые ей препятствуют, сопоставили подходы взрослых по осуществлению влияния на социализацию подростков через разработанные ими игровые факторы. Исследование самостоятельной ролевой игры современных подростков проводилось на основании проанализированных теоретических представлений, данных исследования предыдущих поколений подростков, разработанной нами психологической модели самостоятельной игры.

Для эмпирического исследования становления и развития самостоятельной ролевой игры подростков в условиях изменения социокультурных реалий общества, начиная с 30-х годов XX века до первого десятилетия XXI века, мы обратились к анкетированию (пилотажный этап) и интервьюированию респондентов, принадлежащих ко всем поколениям этого периода. Данные интервьюирования позволяют определить следующее. С начала 30-х и до завершения 80-х годов XX века самостоятельная ролевая игра осуществляется подростками в условиях развития их общекультурного уровня. В то же время, взрослые передают растущему поколению цели, ценности, средства жизнедеятельности социума, в продуктивности которых они уверены. Самостоятельная ролевая игра в подростковом возрасте выступает одним из таких средств жизнедеятельности, переходит от поколения к поколению усилиями старших подростков, юношей и взрослых. Развитие общества в течение полувека драматически разворачивалось в пределах исторически исходной парадигмы его образования. Оно выступало фактором прямого влияния на особенности осуществления самостоятельной ролевой игры каждого из поколений подростков. Таким фактором оно было и в 80-е годы, когда упоминаемая парадигма была поставлена обществом под сомнение, потерпела переосмысление и переопределение. В поисках новой парадигмы развития общества в период с начала 90-х годов и в течение первого десятилетия XXI века сложные формы самостоятельной игры разрушаются до ее простейших форм. Эти формы содержат стремление подростков к совершению игры на фоне попыток взрослых построить новые общепризнанные цели, ценности, средства жизни общества.

Каждое из отраженных в исследовании десятилетий выступает своеобразным в осуществлении подростками самостоятельной ролевой игры. В начале 30-х годов заметным в жизни общества явлением предстает создания игрового сообщества вокруг подростков, которые на основании собственной начитанности разрабатывают для сверстников сюжет игры и игровые роли. Сюжеты и роли такой игры эти подростки заимствуют из исторической и приключенческой литературы. Среди респондентов конца 40-х - 50-х годов 80,9% имеют опыт самостоятельного ролевой игры. В этот период две темы являются ведущими в развитии такой игры. Это тема защиты Отечества и требований к ее защитнику. Ее истоками появляются книги, фильмы, рассказы взрослых об Отечественной войне. Вторая тема - приключения ради самоутверждения личности. Эту тему открыли «трофейное кино» и «кино союзников», а особенно фильмы «Тарзан» и «Зорро». Среди респондентов, представляющих подростков 60-х годов, 81,3% имели опыт самостоятельной игры. В течение 60-х годов усложнение содержательных, сюжетных и ролевых измерений такой игры подростка воплощает в себе достижения страны в НТР. Сюжеты и роли в ней задают подросткам геологические экспедиции, строительство кораблей, новых городов, освоения космоса. Среди респондентов, представляющих 70-е годы, 82,9% имеют опыт самостоятельной ролевой игры. Игровые сюжеты и игровые роли, перенимаются от предыдущих поколений и формализуются подростками. Ирония, опирающаяся на эрудицию, доминирует и в общении игрового сообщества после игры по поводу игры и социокультурных реалий, воплощенных ими в игре. Среди респондентов, которые представляют 80-е годы, 81,0% имеет опыт самостоятельной ролевой игры. Усиливаются тенденции формализации игровых сюжетов и ролей. Подчеркнем двойственность в игровых отношениях подростков 80-х к ценностям их общества: они с равным удовольствием развивают как игру, в которой эти ценности осмеиваются, так и игру, в которой они утверждают себя как носителей этих же ценностей. Среди респондентов, представляющих 90-е годы, имели опыт самостоятельной ролевой игры лишь 18,3%. В то же время некоторые респонденты этого поколения указывают на собственные попытки построить сложные самостоятельные ролевые коллективные игры, постоянно терпевшие неудачу. Стремительное распространение компьютерных игр также сыграло роль в разрушении традиций самостоятельной ролевой игры подростков этого периода.

Исходным уровнем игровой творчества подростка является его мечтания на грани чтения и игры. Мечтая, подросток переживает уверенность в собственной тождественности с героем произведения в том воображаемом времени-пространстве, который окружает героя по воле автора книги. Такое отождествление с героем кажется подростку совершенным им настолько эффективно, что он решается разворачивать собственное действие и речь от имени героя во времени-пространстве собственного физического бытия. Переход от представления подростком себя героем к действиям от имени героя ведет к созданию индивидуальной ролевой игры подростка с самим собой. Но уже с этого ее уровня подросток может вывести ролевую игру, которую он создает, на уровень ее обращения коллективной игрой. Формирование игрового сообщества - процесс, возникающий как условие построения этого высшего уровня игры. Он продолжается и тогда, когда определенная игра этой общностью закончена, и коллектив играющих переходит к обсуждению игры как коллективного творческого воплощения, или к обсуждению произведений культуры и социокультурных явлений, воплощенных в игру. Осуществление игры и себя в игре подростком на каждом из вышеуказанных ее уровней опирается на то, что подросток свободно владеет всеми психологическими операциями, в системном целом образующими процесс чтения. Но в первой четверти XX века важным фактором развития подростком

игры появился кинематограф, а затем и телевидение в своеобразии психологических основ развития и восприятия кино- и телефильмов как произведений культуры. Овладение подростком в обучении теоретическими моделями существования мира и общества побуждает его к использованию этих моделей в самодетальной игре и испытанию себя в этой игре как разработчика альтернативных моделей общественного устройства. Это усиливает продуктивность создания им самим норм и правил поведения в игре и вне игры.

Эмпирическое исследование самодетальной ролевой игры современных подростков проводилось с помощью методов анкетирования, интервью, наблюдения, эксперимента. Данные интервью показали, что 39,9% современных подростков считают, что имеют опыт самодетальной ролевой игры. Характерно также, что часть из респондентов этого периода, кто указывал на отсутствие у них данного опыта, одновременно указывали, что наблюдали за ролевыми играми своих сверстников. Среди упоминаемых респондентами самодетальных игр, значительную часть составляют индивидуальные ролевые игры подростков и игры с небольшим количеством игроков. Особенности ролевой игры этого времени отражаются в их тематике и названиях, которые приводят респонденты: «Современная гражданская война», «Третья Мировая», «Войны между континентами», «Выборы и переборы», «Демонстрация». В качестве источников игры респонденты указывают на чтение ими книг и на знакомство с экранизацией этих книг в советской киноклассике, а также книги и фильмы «про хоббитов» и «про Гарри Поттера». Подростковая самодетальная ролевая игра поддерживается также сокрушительной иронией подростков начала века по отношению к художественному уровню телевизионной развлекательной продукции - сериалам, реалити-шоу, ток-шоу.

Интервьюирование современных подростков, дополнено наблюдением за реалиями развития ими самодетальной игры. Эти наблюдения выявили одновременно стремление к осуществлению игры и неспособность осуществить эти стремления. Всем без исключения группам, за которыми велось наблюдение, удавалось создать игровое сообщество, осознающее собственное общее желание построить игру. Это сообщество способно определить тему игры, определить перечень игровых ролей, заданных этой темой, и перейти к их распределению. Распределение и принятие ролей ведет к конфликтам, спорам по поводу того, кто и какую роль должна осуществлять. Распределение и принятия игровых ролей оказывается самодостаточной игрой по правилам - своеобразной игрой в игру.

В планировании и осуществлении формирующего эксперимента мы обратились к двум методикам осуществления игровых форм социализации подростков с участием взрослых: методике ситуационно-ролевой игры и методике инициирования стремлений подростков к игровому творчеству, которая разработана в учебно-воспитательном процессе Школы диалога культур. Первая из этих методик постулирует направленность подростков к созданию сложных по сюжету ролевых игр. Вторая методика исходит из представлений о том, что самодетальная ролевая игра подростков обусловлена процессом их самоопределения в культуре, развитием каждым из них отношений с произведением культуры в качестве читателя, слушателя, зрителя.

Эксперимент проводился нами в двух классах СШ № 127 г. Харькова. Экспериментальный и контрольный классы, которые принимали участие в этом эксперименте, совпадали между собой по ряду параметров. Большинство учеников в каждом из классов имели опыт неосуществленных стремлений к самодетальной игре. У значительной части учащихся каждого класса сформировалось негативное отношение к играм со сверстниками и положительное отношение к компьютерным играм. Мы предоставили ученикам возможность развернуть собственные стремления к осуществлению ролевой игры, реализовать которые они не смогли на уровне более сложном, чем определение темы игры, определение ролей и их распределение. Игровое действие разворачивалось по методике «кабинетной игры», которая имела продолжение и прерывалась моментами рефлексии над ее осуществлением. Такие рефлексии над каждым из этапов, проводились, опираясь не на методику ситуационно-ролевой игры, а на методику диалогических подходов к игре, предложенную специалистами Школы диалога культур. Это привело к тому, что подростки начали участвовать в развитии как сюжетных, так и ролевых измерений развития игры. Начали формироваться самодетальные малые творческие группы, сначала в рамках предлагаемого взрослым замысла игры, а затем и в пределах тех замыслов, которые возникали в этих творческих группах. На завершающем этапе эксперимента игровая действительность строилась как координация в рамках общего сюжета игры тех игровых сюжетов, которые формулировали подростки. При применении методики ТСЖО нами были зафиксированы статистически значимые изменения в экспериментальной группе по субшкалам 1 - цели в жизни, характеризующий наличие или отсутствие целей в будущем, придающих смысл жизни, направленность и перспективу во времени, 2 - процесс жизни, интерес и эмоциональная насыщенность жизни, а также по общему показателю.

Таким образом, можно сделать вывод о влиянии игры подростков на формирование и более полное осмысление жизненных целей, восприятия своей жизни как более интересной. Влияние игры на процесс социализации с точки зрения общения подростков исследовался нами с помощью социометрической методики. В экспериментальной группе в конце эксперимента зафиксировано увеличение взаимных положительных и положительных выборов, уменьшение количества негативных, индекс сплоченности конце эксперимента увеличился. Данные социометрического исследования позволяют сделать вывод о влиянии игры подростков на формирование отношений в коллективе и личностных характеристик подростков в сфере общения. Полученные данные анализа текстов интервью дают возможность фиксировать изменения в отношении к собственному опыту самодетальной игры в экспериментальной группе. Увеличилось количество подростков, которые оценивают участие в игре как значимое в собственном личностном развитии.