

На правах рукописи

ПАШКОВСКАЯ Елена Игоревна

**СОЦИАЛЬНЫЕ АСПЕКТЫ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
ПОДРОСТКОВ И МОЛОДЕЖИ В СОВРЕМЕННОЙ РОССИИ**

**Специальность 22.00.04. – Социальная структура, социальные
институты и процессы**

Автореферат

**диссертации на соискание ученой степени
кандидата социологических наук**

Москва 2006

Работа выполнена на кафедре социологии и социальной работы
Государственного образовательного учреждения высшего профессионального
образования «Московский государственный университет сервиса»

Научный руководитель: кандидат исторических наук, профессор
Аникеева Ольга Александровна

Официальные оппоненты: доктор социологических наук, профессор
Гегель Людмила Арнольдовна

кандидат психологических наук, доцент
Стюхина Галина Андреевна

Ведущая организация: Московский городской педагогический
университет

Защита состоится «19» декабря 2006 г. в _____ часов на заседании
диссертационного совета К 212.150.03 в ГОУ ВПО «МГУС» по адресу:
г. Москва, ул. Кибальчича, д. 6, 2 этаж, зал заседаний Ученого совета
факультета «Институт информационных технологий».

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке ГОУ ВПО «МГУС» по
адресу: Московская область, Пушкинский район, пос. Черкизово, ул. Главная,
д. 99.

Авторсферат разослан «17» ноября 2006 г.

Ученый секретарь
диссертационного совета,
кандидат социологических наук



Бухтерева О.С.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность темы исследования. Российское общество сегодня переживает очень опасный период, который особенно болезненно сказывается на проблемах подростков и молодежи. Криминализация общества происходит за счет снижения возраста преступности. Социологи отмечают, что за последние 5 лет возраст подростковой преступности снизился в среднем на 3 года с 16 до 13 лет.

Одной из причин деструктивного поведения подростков и молодежи является значительное снижение общей культуры населения и особенно правовой культуры. Попытки решить эту задачу, увеличивая учебные и лекционные часы, дают очень низкий эффект, т.к. не закрепляются формированием новой правовой модели поведения.

Важно учитывать и социально-психологические особенности подростков и молодежи: бурный процесс физического и психического становления требует какой-либо деятельной формы жизнедеятельности. В то время как условия подростковой и молодежной среды привели к разобщению, снижению взаимопонимания, к сокращению позитивных форм досуговой деятельности. Психологи и педагоги справедливо считают, что гормональная буря вполне может быть «укрощена» и направлена в позитивное русло, но только в том случае, если у подростка нормальные доверительные отношения в семье, благоприятный учебный и социально-психологический климат в школе и благополучная среда общения вне школы. В то же время социологи выявили, что более 70% подростков находятся в «зоне конфликтности» с родителями.¹ Не менее сложно складываются отношения у подростков и молодежи в школе и колледже, нередко переходя и в вуз. По данным опроса московских студентов 76% респондентов имеют признаки неврозов (неврастении, истерии, неврозов навязчивого состояния), а 65% – имеют признаки сразу 2-3 неврозов.²

Одним из направлений практической деятельности по оптимизации процесса социализации подростков и молодежи являются игровые технологии, организация игровой деятельности этих возрастных групп. Однако использование их требует научного изучения социальных аспектов игровой культуры подростков и молодежи.

В современной науке уделяется все большее внимание виртуальным играм и их воздействию на подрастающее поколение. Однако практический опыт, подтвержденный социологическими исследованиями, показывает, что востребованность в реальной игровой деятельности велика, причем у разных возрастных групп – от детей до взрослых людей. Известно, что в последнее время игровая деятельность захватывает все большие группы вполне взрослых

¹ Коробейникова А.П. Неблагополучная семья как фактор возникновения детской беспризорности и безнадзорности // Образ жизни различных групп населения, находящихся в трудной жизненной ситуации М., 2006. С. 101.

² Куканова Е.В. Социально-психологический портрет современного студента // Социализация вузовской молодежи: состояние, проблемы и алгоритмы решений. Горки, 2006. С. 144.

и солидных людей. Речь идет не только о спортивных играх, которые в разной степени, но все же были популярны всегда. Сегодня игровая деятельность – это ролевые игры (этно-игры, исторические и военно-исторические игры, игры на основе литературного жанра «фэнтези») пейнтбол и многие другие игры для всех возрастных групп. Это новое социальное явление нуждается в изучении и осмыслении.

Сама реальная игровая деятельность дает множество возможностей решить целый ряд не только социально-психологических, воспитательных и педагогических задач, но именно социальных проблем подростков и молодежи. В игре отрабатываются новые очень важные социальные свойства личности, которые по ряду причин либо были утрачены, либо не сформировались.

В социологической литературе проблема изучения социальных аспектов игровой деятельности затрагивается в комплексе вопросов социализации, в изучении влияния масс-медиа на воспитание. Пока в социологической литературе остаются без ответа вопросы о социальной сущности игр, о составе и спектре современных игр и их соотношении, об их роли и функциях в современных условиях, о влиянии на социализацию особенно проблемных подростков. Нет исследований, посвященных обобщению опыта деятельности по организации и управлению игровой деятельностью подростков и молодежи.

Степень научной разработанности темы. В классической социологической литературе проблемы игрового поведения и игровой деятельности изучались в контексте проблем социализации и освоения социальных ролей, в концепциях освоения различными видами деятельности и социального действия. Это труды Дж.Боссарда, М.Вебера, Б.Малиновского, Дж.Г.Мида, Р.Мертон, Я.Морено, Т.Парсонса, Г.В.Плеханова, Г. Риккерта, Н.Смелзера, Г.Спенсера, Г.Тарда, Т.Шибутани.¹

Социокультурные и исторические проблемы воспитания в игре рассматриваются в работах историков, культурологов, социологов культуры Ф.Арьеса, Г.Л.Дайн, Е.А.Покровского.² Совершенно уникальное место в разработке теорий игры и ее места в истории культуры, в формировании социокультурных норм и традиций в истории человечества принадлежит

¹ Боссард Дж., Белл. Э. Социология детства. М., 1966; Вебер М. Протестантская этика и дух капитализма. М., 1990; Вебер М. Избранное. М., 1994; Мид Дж.Г. Аз и Я // Американская социологическая мысль: тексты. М., 1994; Мид Дж.Г. Интернациональные другие и самость. // Там же; Малиновский Б. Динамика культурных изменений // Малиновский Б. Избранное: Динамика культуры // Пер. с англ. – М.: Российская политическая энциклопедия, 2004; Мертон Р. Социальная структура и аномия. // Социология преступности. – М.: Прогресс. – 1966; Мертон Р. Явные и латентные функции. // Структурно-функциональный анализ в современной социологии. Вып. 1 М., 1968; Морено Я. Л. Социометрия: Экспериментальный метод и наука об обществе. // Пер. с англ. – М., 2001; Плеханов Г.В. Письма без адреса: письмо третье // Собр. соч.: в 20 т. – М., 1924. – Т. XIV. Риккерт Г. Наука о природе и науки о культуре. М., 1998; Смелзер Н. Социология. М., 1998; Спенсер Г. Принципы социологии. СПб, 1909; Спенсер Г. Воспитание: умственное, нравственное и физическое. М.: Изд-во УРАО. 2003; Тард Г. Законы подражания. СПб., 1892; Тард Г. Социальная логика. СПб 1996. Шибутани Т. Социальная психология. М., 2004.

² Арьес Ф. Ребенок и семейная жизнь при старом порядке. Екатеринбург. Изд-во Уральского университета, 1999; Дайн Г.Л. Русская народная игрушка. М., 1981; Дайн Г.Л. Детский народный календарь. М., 2001. Покровский Е.А. Детские игры, преимущественно русские. М., 1887.

Й.Хейзинге, который и считается основоположником нового направления в науке.¹

Социальные аспекты игрового поведения и игровой деятельности очень активно изучались в работах советских и российских психологов и педагогов П.П.Блонского, Л.И.Божович, Л.А.Венгер, Л.С.Выготского, П.М.Ершова, А.В.Запорожца, И.С.Кона, А.Н.Леонтьева, А.Р.Лурия, С.Л.Рубинштейна, Д.Н.Узнадзе, П.Г.Щедровицкого, Д.Б. Эльконина.² Они подчеркивали, что игровое поведение и игровая деятельность носит именно социальный характер, поскольку это один из ведущих инструментов социализации, в ней происходит становление и развитие личности.

В конце XX начале XXI вв. появились работы, направленные на разработку игровых технологий в воспитательном процессе для младших возрастных групп: С.Афанасьева и С. Коморина, О.С.Газмана, Л. Сальниковой, С.А.Шмакова.³ В современных условиях в работах социологов, педагогов, психологов рассматривается возможность использования игровых технологий применительно к старшим школьникам, учащимся и молодежи в контексте новых социальных проблем и задач.⁴ Ряд исследователей пишет о молодежных проблемах, трудностях и противоречиях социализации; этот материал дает

¹ Хейзинга Й. Homo Ludens. Опыт определения игрового элемента культуры. М., 1997; Хейзинга Й. Homo ludens. В тени застывшего дня / Пер. с нидерл. – М.: Изд. группа «Прогресс-Академия». 1992; Хейзинга Й. Осень средневековья. М., 1989.

² Блонский П.П. Педагогика. М., 1934; Блонский П.П. Избранные педагогические произведения. М., 1961; Божович Л.И. Этапы формирования личности в онтогенезе. //Вопросы психологии. 1978. № 4; 1979. №№ 2-4; Венгер Л.А. Игра как вид деятельности. //Вопросы психологии. 1996. №3; Выготский Л.С. Психологическое значение игры //Л.С.Выготский Педагогическая психология. М.: Педагогика.1991; Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. //Вопросы психологии. 1966. № 6; Ершов П.М. Потребности человека. М., 1990; Запорожец А.В., Эльконин Д.Б., Психология детей дошкольного возраста: Развитие познавательных процессов. М., 1964; Кон И.С. Ребенок и общество. М.: Наука. 1988.; Кон И.С. Психология ранней юности. М., 1989; Кон И.С. Люди и роли //Новый мир. 1970. № 12; Леонтьев А.Н. Психологические основы дошкольной игры. // Леонтьев А.Н. Избранные психологические произведения. В 2-х тт. Т.1. М.: Педагогика. 1983; Лурия А.Р., Юдович Г.Я. Изменения в структуре игры в связи с развитием речи //Хрестоматия по возрастной и педагогической психологии. Работы советских психологов периода 1946 -1980 гг. /Под ред. И.И.Ильцова, Ляудис В.Я. – М.: Изд-во Моск. Ун-та. – 1981; Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. М., 1946; Узнадзе Общая психология /Пер с грузинского Е.Ш.Чомахидзе; Под ред. И.В.Имедадзе. М.: Смысл; СПб.: Питер. 2004; Щедровицкий Г.П. Методологические замечания к педагогическому исследованию игры.//Хрестоматия по возрастной и педагогической психологии. Работы советских психологов периода 1946 -1980 гг. /Под ред. И.И.Ильцова, В.Я.Ляудис. М.: Изд-во Моск. Ун-та. 1981; Щедровицкий Г.П. К методике педагогического исследования игры. М.: Знание. 1963; Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Педагогика. 1978.

³ Афанасьев С., Коморин С. Клуб эрудитов. Кострома. 1993; Афанасьев С., Коморин С. Триста творческих конкурсов. М., 1997; Зворыгина Е.В., Игра дошкольника. М., 1989; Гозман О.С. Каникулы: игра, воспитание. – М., 1988; Газман О.С. Обоснование новых целей и задач воспитания в условиях перестройки общеобразовательной школы //Опыт разработки концепций воспитания. Отв. ред. Е.В. Бондаревская. Ч. 1. – РИД. 1993; Газман О.С. От авторитарного образования к педагогике свободы //Новые ценности образования: содержание гуманистического образования. – М., 1995; Газман О.С. Проблемы развития коммунарской методики. //Коммунарская методика как феномен педагогической действительности. – М., 1987; Газман О.С. Теория игры. – М.: Педагогика –1993. Сальникова Л. Детские игры эпохи перестройки. – М.: Знание. – 1993; Шмаков С.А. Ее величество игра. Забавы, потехи, розыгрыши для детей, родителей, воспитателей – М.: Магистр. –1992.

⁴ Комаров В.В. Активные групповые методы как средство коррекции психологических характеристик педагогически запущенных подростков. // Психологические проблемы выявления и коррекции отклоняющегося поведения школьников. – М., 1990. Игры, обучение, тренинг, досуг /Под ред. Петрушинского В.В. М., 1995; Зимняя И.А. Образование поворачивается к воспитанию. – М.: Исследовательский центр проблем качества подготовки специалистов, 1997; Никитин Б.П. Ступеньки творчества, или развивающие игры. М., 1991; Никитин И.Г., Шубина Л.С. и др. Педагогические игры: Учебное пособие. Пермь, 1991.

возможность судить о тех процессах, которые проходят в молодежной среде, о степени эффективности тех или иных технологий социализации. По работам И.А.Винтина, Ю.А.Зубок, Г.И.Осадчей, Г.Г.Силласте можно судить, какое место в социализации могут занять технологии игровые.¹

Вновь изучаются проблемы детских и молодежных организаций, которые возрождаются в последние годы, хотя и очень трудно и противоречиво: опыт показал, что они необходимы.²

Наиболее активно в последние годы разрабатываются проблемы, связанные с использованием игровых методов для активизации учебного процесса, для освоения различных социальных ролей или профессиональной подготовки. Это работы педагогов В.М.Букатова, М.В.Кларина, П.И.Пидкасистого, Р.Г.Чураковой и профессиональных игротехников И.Г.Абрамовой, А.М.Айламазян, М.В.Губко, Д.А.Новикова, В.Третьякова.³ Особенно надо отметить исследования, посвященные влиянию медиа-культуры на игровые предпочтения подростков и молодежи.⁴

Начиная с конца XX в. некоторые аспекты игровой деятельности старших школьников и молодежи рассматривались в контексте проблематики свободного времени и организации досуга. Это работы таких крупных социологов как Л.А.Гордон, Т.М.Дридзе, Л.Б.Коган, В.А.Лапшов,

¹ Абрамова Е.М., Шабунцова А.А., Логинов Д.М. Студенты столицы и провинции: социальные ресурсы, ожидания. //СОЦИС. 2005. № 9; Башкатов И.П. Психология групп несовершеннолетних правонарушителей (социально-психологические особенности). М., 1993; Винтин И.А. Особенности социального самоопределения старшеклассников //СОЦИС. 2004. № 2; Вишняцкий Ю.Р., Шапко В.Т. Студент 90-х - социокультурная динамика //СОЦИС. 2000. № 12; Вишняк О.В. Мотивационные предпочтения абитуриентов и студентов //СОЦИС. 2003. № 2; Журавлев В.С. Почему агрессивны подростки? //СОЦИС. 2001. № 2; Зубок Ю.А. Проблема риска в социологии молодежи. М.: Изд-во Московской гуманитарно-социальной академии. 2003; Лисовский В.Т. Духовный мир и ценностные ориентации молодежи России: Учебное пособие. СПб.: СПбГУП. 2000; Омельченко Е. Молодежные культуры и субкультуры. М.: Ин-т социологии РАН. 2000; Осадчая Г. И. Стиль жизни молодых горожан: трансформация и региональная дифференциация // СОЦИС. 2002. № 10; Салагаев А.Л., Шашкин А.В. Насилие в молодежных группировках как способ конструирования маскулинности //Журнал социологии и социальной антропологии. 2002. Т. 5. № 1; Силласте Г.Г. Сельская школа и село России в начале XXI века. М., 2003.

² Газман О.С. Проблемы развития коммунарской методики. //Коммунарская методика как феномен педагогической действительности. М., 1987; Копцева О.А. Детские общественные организации и социальное творчество учащихся. //СОЦИС. 2004. № 3; Семенов В.Д. Община и клуб: воспитательный потенциал и его пределы. — Екатеринбург, 1993; Тенденции развития детских организаций и объединений в третьем тысячелетии: материалы Всероссийской научно-практической конференции (г. Челябинск, 16-19 апреля 2003 г.) Челябинск, 2003.

³ Абрамова И.Г. Игротехнические приемы. Рекомендации для организации игровых занятий в школе. — Л., 1992; Айламазян А.М. Актуальные методы воспитания и обучения: деловая игра — М.: Изд-во МГУ. — 1989; Букатов В.М. Педагогические тайны дидактических игр. 2-ое изд. М.: Моск. психолого-социальный ин-т. Флинта, 2003; Кларин М.В. Образовательные возможности игры // Советская педагогика. 1995. № 3; Мазрова Н. А. Философский смысл игры в моделировании социальной реальности. Дис. ... канд. филос. наук. М., 2004; ОДН: организационно-деятельностные игры /Сост. и отв. ред.: А. А. Пископел, В. Р. Рокитянский, Л. П. Шедровицкий. М.: Наследие ММК, 2006; Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: Учеб. пособ. — М.: МПУ, РПА, 1996; Репринцева Е.А. Педагогика игры : теория, история, практика. Курск: Изд-во Курск. гос. ун-та, 2005; Третьяков В. Деловая игра как средство творения образа // Alma mater 2002. — №3; Чуракова Р.Г. Моделирование педагогических ситуаций в ролевых играх: Сборник ролевых игр. — М., 1991.

⁴ Паалычева Е.Д. Влияние электронных масс-медиа на социальную идентификацию подростков. Автореф. дисс. ... канд. социол. наук. М., 2006; Фомичева Ю.В., Шмелев А.Г., Бурмистров И.В. Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми //Вестник МГУ. Сер 14. Психология. 1991. №3; Шарков Ф.И., Баранова В.И. Аудитория и мониторинг СМИ. //СОЦИС. 2005. № 10.

В.Д.Патрушев.¹ Несколько работ методологического плана посвящены организации и управлению в игровой деятельности.²

Тем не менее, остались нерешенными проблемы изменения структуры игр, которые обращены к таким возрастным группам, как подростки и молодежь, не ясны причины активизации игровой деятельности во всех группах населения, не изучена проблема социальной сущности и направленности этого процесса, а также возможности использования этих технологий для оптимизации процесса социализации подростков и молодежи в современных условиях.

Объект исследования: социализация подростков и молодежи в современной России.

Предмет исследования: изучение социальной направленности и содержания игровой деятельности и ее роли в социализации подростков и молодежи в современной России.

Цель исследования: изучить социальные аспекты игровой деятельности современных подростков и молодежи, а также возможности использования ее для оптимизации процесса их социализации.

Исходя из заявленной цели в исследовании поставлены следующие задачи:

- проанализировать теории игры, которые разрабатываются как в социологии, так и в других науках;
- осветить социокультурные и исторические аспекты воспитания в игре;
- изучить различия в содержании понятий «игровое поведение» и «игровая деятельность»;
- выявить социальные аспекты, направленность и содержание современной игровой деятельности подростков и молодежи;
- дать характеристику социальных качеств личности, которые вырабатываются в процессе игровой деятельности;
- выявить влияние телепередач на игровую деятельность подрастающего поколения;
- обобщить опыт организации и управления игровой деятельностью подростков и молодежи;

¹ Анашкина Г.П. Досуг интеллигенции в Ульяновске // СОЦИС. 2001. № 12; Андреев В.Н., Патрушев В.Д. Показатели использования времени жителей города. М.: ИСИ АН СССР. 1987; Арямова Т.В. Социологический анализ свободного времени населения среднего города: Автореферат ... канд. соц. наук. Ростов н/Д., 2001; Гордон Л.А., Волк В.Я., Генкин С.Е. и др. Некоторые проблемы типологии свободного времени // Информационный бюллетень ИКСИ АН СССР. М., 1969. № 24; Дридзе Т. Человек и городская среда в прогнозируемом социокультурном проектировании // Общественные науки и современность. 1994. № 1; Коган Л. Б. Культурный потенциал большого города // Культура в советском обществе: Проблемы и перспективы. М.: Наука. 1986; Лапшов В.А. О бюджете свободного времени // СОЦИС. 2001. № 4; Левитин М. К., Зосимов А. Г. Формирование городского сознания: От рефлексии к деятельности // Социальное проектирование в сфере культуры. Прорыв к реальности. М.: НИИИК. 1990; Патрушев В. Д. Жизнь горожанина (1965-1989). М.: Akademia 2001; Стеббинс Р.А. Свободное время: к оптимальному

² Игровое моделирование: методология и практика /Сб. статей под ред. Ладенко И.С. Новосибирск: Наука. 1987; Куприянов Б.В., Рожков М.И., Фришман И.И. Организация и методика проведения игр с подростками. Взрослые игры для детей. Учебное пособие М.: Владос. 2004; Новиков А.М. Введение в методологию игровой деятельности. М.: Эгвес. 2005; Шашина В.П. Методика игрового общения: Учебное пособие. – М., 2005.

- выработать рекомендации по использованию игровой деятельности для оптимизации процесса их социализации.

Гипотеза исследования: социализация подростков и молодежи в современном обществе в очень большой степени подвержена влиянию внесемейных институтов социализации, которые воздействуют противоречиво и часто негативно. Эти возрастные группы стремятся к самореализации не только благодаря, но и вопреки сложившимся социокультурным нормам и правилам.

В условиях же, когда разрушены основы социо-культурного взаимодействия, свойственные предшествовавшему периоду в развитии общества, а новые правила еще не только не укрепились, но еще даже и не сложились, воздействовать на социализацию подростков и молодежи внешними (принудительными) санкциями крайне неэффективно.

Оптимальный выход может быть найден с помощью игровых технологий социализации, которые помогают интериоризировать, внутренне осваивать необходимые социальные роли, приобретать необходимые личностные качества и модели поведения. Особенностью игровой деятельности является соучастие подростков и молодежи в ее проведении и организации, что позволяет осваивать не только организованное поведение, но и вырабатывать навыки руководителя. Такие технологии особое значение имеют для «трудных» или проблемных подростков и молодых людей. Но для организации этой деятельности требуются профессионально подготовленные кадры, которыми современное общество пока не располагает.

Теоретико-методологической основой диссертации являются социологические теории Дж.Боссарда, М.Вебера, Дж.Г.Миды, Р.Мертон, Я.Морено, Т.Парсонса, Г. Риккерта, Н.Смелзера, Г.Спенсера, Г.Тарда, Т.Шибутани, а также концепции П.П.Блонского, Л.И.Божович, Л.А.Венгер, Л.С.Выготского, П.М.Ершова, А.В.Запорожца, И.С.Кона, А.Н.Леонтьева, А.Р.Лурия, С.Л.Рубинштейна, Д.Н.Узнадзе, П.Г. Щедровицкого, Д.Б. Эльконина.

Экспериментальная база. Работа выполнена на основе социологического исследования, проведенного в ходе практической работы со студентами, школьниками, учащимися колледжа и курсантами военных училищ на протяжении 20 лет: в г. Красноярске на базе Дома культуры (1987-1998 гг.) и в г. Подольске Московской области на базе учебных заведений разного уровня (работает командами КВН и другими игровыми группами). Кроме того, в 2001- 2006 гг. работа велась в летнем молодежном лагере «Чокрак» расположенном в 30 километрах от Керчи. В работе лагеря использовались игровые технологии в работе с проблемными подростками и детьми с ограниченными возможностями.

Эмпирическая база. Исследование проводилось среди подростков в возрасте 13 – 16 лет и молодежи в возрасте от 14 до 20 лет. Эта возрастная группа была выделена опытным путем, т.к. именно в этом возрасте подростки оказались активно втянутыми в игровую деятельность, которая продолжала привлекать их до 20 лет (по студенческим меркам это 3-4 курс вуза).

Исследовательская работа проходила в три этапа:

1 – 1987 – 1998 гг. На этом этапе была собрана эмпирическая база в виде дневников включенного наблюдения, комплекса личных документов учащихся школ, студентов, курсантов, рабочих предприятия Красноярский алюминиевый завод, принимавших участие в игровой деятельности. В 1990 – 1991 гг. проведено социологическое исследование на тему: «Игровые предпочтения молодежи и подростков» среди школьников 7 – 10 классов. Был опрошен 751 школьник, в том числе – 244 семиклассника, 250 – учеников 8-го класса, 257 – девятого, что составило 95% учащихся этих классов в данных школах. Выборка – сплошная, гнездовая.

2 – 1998 – 2004 гг. Этот этап посвящен был накоплению опыта практической работы с подростками и молодежью, проводились исследования, направленные на изучение свойств и качеств личности, вырабатываемых в игровой деятельности, а также свойств личности руководителя игровой деятельности. Был собран комплекс документов личного характера: дневники, отчеты, а также характеристики членов игровых команд, отзывы руководителей школ и социальных служб, статьи и сочинения учащихся и студентов, участвовавших в игровой деятельности.

3 – 2004 – 2006 гг. Для изучения зрительских предпочтений и предпочтений в игровой деятельности был проведен опрос у учащихся Подольского колледжа сервиса (ПКС) – 154 чел., студентов МГУС (факультета «Институт региональной экономики и муниципального управления») – 410 чел. (выборка случайная гнездовая). Для изучения качеств личности участника игровой деятельности был проведен развернутый опрос у участников слета команд КВН, проходивший в г. Подольске в апреле 2006 г. (350 человек, выборка сплошная).

Теоретические методы исследования: сравнительно-исторический анализ, структурно-функциональный анализ, факторный анализ, системный подход и средовой подход, обобщение и интерпретация социологических, психологических, социально-психологических и социально-педагогических, культурологических и философских теорий и концепций.

Эмпирические методы исследования: различные виды социологического опроса: анкетирование и интервьюирование; включенное наблюдение, результаты которого зафиксированы в дневниках, личных записях и документах; социологический анализ личных документов подростков и молодежи, участвовавших в игровой деятельности; качественный анализ текстов (дневников, сочинений, самоотчетов учащихся и студентов, их характеристик); анализ статистических и демографических данных; нарративные методы при исследовании практического опыта работы.

Основные положения, выносимые на защиту:

- игровая деятельность является важной частью социализации не только детей, но и подростков, и молодежи;
- в истории человечества накоплен большой опыт использования игр в воспитании и социализации этих возрастных групп;

- «игровое поведение детей» и «игровая деятельность» подростков и молодежи» – различные понятия; игровая деятельность отличается степенью осознанности, целенаправленностью и структурированностью, может выполнять заданные функции;

- в современных условиях, когда спектр социальных ролей расширился и стал сложнее, когда требуются новые свойства и качества личности игровые технологии помогают в становлении личности подростка и молодежи;

- игровая деятельность востребована у современных подростков и молодежи, т.к. дает возможность реализовать свой творческий потенциал и социальную активность, в игровой форме попробовать свои силы и самореализоваться, отработать некоторые качества, необходимые в современном обществе;

- организованный досуг подростков и молодежи может противостоять криминализации молодежной среды, помочь в адаптации и реадaptации проблемных подростков и молодых людей;

- для организации и проведения игровой деятельности требуются профессиональные кадры, которые должны быть подготовлены специально для этой сферы жизнедеятельности.

Научная новизна диссертации:

- в диссертационном исследовании изучены социологические концепции социализации и выявлены аспекты, касающиеся игрового поведения и игровой деятельности (проблемы ролевого взаимодействия, социализации, как освоения системы социальных ролей);

- проанализированы с точки зрения социологии теории игр, разработанные в других науках (психологии, педагогике, культурологии, философии);

- дана характеристика исторического социо-культурного опыта использования игровых методов в воспитании подрастающего поколения;

- уточнен понятийный аппарат, разделены понятия «игровое поведение» и «игровая деятельность» в теориях игры;

- выявлено влияние телевидения на игровые предпочтения подростков и молодежи;

- изучены свойства личности и качества, которые формируются в процессе игровой деятельности;

- показана роль руководителя в организации и управлении игровой деятельностью;

- предложены рекомендации для оптимизации социализации проблемных подростков и молодых людей в условиях современной России.

Теоретическая значимость исследования. Основные положения диссертации могут быть использованы в дальнейшей разработке социологических концепций игры и игровой деятельности; в разработке теорий социализации подростков и молодежи; в изучении влияния масс-медиа на этот

процесс; в изучении структуры личности подростков и молодых людей и изменений, проходящих под влиянием различных факторов социализации; в разработке программ и проектов, направленных на оптимизацию процессов социализации подростков и молодежи посредством игровой деятельности.

Практическая значимость исследования. Материалы исследования могут быть использованы в практической работе с подростками и молодежью, в организации досуговой деятельности, в разработке социально-педагогических технологий оптимизации процессов социализации как для обычных подростков и молодых людей, так и для «проблемных».

Материалы исследования также могут быть использованы при подготовке учебных пособий и учебников по предметам: «Социология», «Социология личности», «Социология молодежи», «Основы социальной работы», «Теория социальной работы», «Социальная работа с различными группами населения» и др., а также при чтении лекции по психологии, педагогике, культурологии.

Апробация исследования. Материалы исследования были обсуждены на X-ой международной научной конференции «Наука – сервису» (2005 г., ГОУ ВПО «МГУС»), на I и II международных научно-практических конференциях «Образ жизни различных групп населения, находящихся в трудной жизненной ситуации» (2005 и 2006 гг.).

Основное содержание диссертационного исследования было опубликовано в 6 авторских статьях общим объемом 1,2 п.л.

Диссертация обсуждена на заседании кафедры «Социология и социальная работа» Московского государственного университета сервиса и рекомендована к защите.

Структура диссертации: диссертация состоит из введения, двух глав, шести параграфов, заключения, списка литературы, приложений.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Глава 1. «Социализация подрастающего поколения и игровая деятельность: социологические аспекты изучения проблемы» делится на три параграфа.

Первый параграф **«Становление и развитие концепций игровой деятельности в социологии»** рассматривает понятийный аппарат проблемы и основные аспекты проблемы, выявленные в трудах социологов. Рассмотрены концепции Дж.Боссарда, М.Вебера, Б.Малиновского, Дж.Г.Миды, Р.Мертон, Я.Морено, Т.Парсонса, Г.В.Плеханова, Г. Риккерта, Н.Смелзера, Г.Спенсера, Г.Тарда, Т.Шибутани.

Изучение теоретических основ проблемы привело автора к выводу о необходимости разделения понятий «игровое поведение» и «игровая деятельность». Игровое поведение отличается быстрой сменой установок в игре, прерывностью, непоследовательностью и способностью менять правила, символы и ориентации, фантазийностью и стремлением получать непосредственное удовольствие от игры в самом процессе. В игровом

поведении определяющим является процесс, а не результат, оно свойственно ребенку.

Под игровой деятельностью нужно понимать как деятельность самого человека (групп людей), участвующих в игре, так и деятельность организаторов игры, деятельность хотя и условную, но построенную по осознанно принятым правилам, которые на время игры становятся обязательными для всех, кто в ней участвует. Условным результатом этой деятельности становится достижение победы (над соперником, обстоятельствами, преградой и т.п.), получение титула или звания, приза. Причем, чем серьезнее приз (премия), тем серьезнее становится сама игровая деятельность, переходя из разряда чистой игры в профессию или источник существования. В этом смысле игровая деятельность является целерационально организованной и имеет свою продуктивность: духовную, социальную, нравственную, этическую и эстетическую. Это может быть отработка определенных личных свойств и качеств человека, формирование коллективизма (коммунотарности), проявление творческих возможностей человека, воспитание эстетических чувств, и др.

Характерными чертами игры являются: определенные правила, условные, но некоторым образом связанные с реальностью; соответствие ценностям и нормам реального сообщества; свобода участия; достаточная свобода действий в рамках принятых правил и возможность проявления личностного творческого начала; соревновательность (между лицами, группами); отделенное пространство, в котором проходит игра, и вне которого она не имеет смысла.

Первые концепции (Г.Спенсер) были связаны с биопсихической природой игры (игра как избыток сил) и трактовали ее как поведение свойственное и животному, и человеку. Игра как научение и подражание рассматривалась в работах Г.Тарда, это путь к социальной идентификации, свойственный всем человеческим сообществам, считал ученый.

Последующая разработка привела к концепции идеальных типов, как моделей воспроизводства различных типов поведения (М.Вебер). В основе воспроизводства идеальных типов – «играние» различных социальных ролей, считал Дж.Мид. Освоение их связано с интериоризацией общественного опыта, формированием субъектности в том числе и в игре. Следующий шаг был сделан Т.Парсонсом, для него игра – это форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта. Отличительными признаками игры являются быстро меняющиеся ситуации, в которых оказывается объект после действия с ними, быстрое приспособление действий к новой ситуации, а также определенная доля иррациональности действия, позволяющая находить инновационные решения. Таким образом, с одной стороны, играющий выполняет реальную деятельность, а с другой – деятельность носит явно условный характер. Это есть не что иное, как современное понимание организационной игры или научение поведению.

Однако роли – это не только предписания, но и система ожиданий в отношении поведения, свойственная определенному статусу и профессии. Роли детерминируются той или иной субкультурой. В своей крайней форме это

предполагает жесткую детерминацию поведения и определение человека как продукта ролевых предписаний.

Возникает ситуация выбора или ролевой конфликт, который очень хорошо наблюдается и в игровой ситуации при одновременной необходимости играть две противоречащие друг другу или несовместимые роли, тогда, когда ожидание и ролевое поведение одних людей вступает в противоречие с ожиданиями и ролями других. Разрешение ролевого конфликта или осознание системы предпочтений – и есть игра, по мнению Н.Смелзера и Т.Шибутани. Процесс этот опосредован системой сходных представлений об окружающем мире у людей сходного социального круга. Отсюда – проблема взаимодействия разных поколений. В игре это проявляется, с одной стороны, сохранением традиционности, с другой – инновационностью. Этот процесс более подробно описан у Р.Мертон: в игре, как ни в какой другой сфере проявляются четко четыре типа реакции на нормы общества (подчинение, ретризм, ритуализм и мятеж).

В игре происходит освоение социального опыта. Она необходимая часть становления и развития человеческой личности. Элементы игры сопровождают человека всю его жизнь.

Второй параграф «Социокультурные и исторические аспекты воспитания в игре» посвящен изучению культурно-исторического контекста, в котором складывалось отношение к игре. Игра, ассоциируемая с детством, всегда находилась в прямой связи с социальным контекстом того общества, в котором проходила социализация детей и подростков. Для традиционного общества – это сословный контекст. В параграфе рассматриваются традиционные детские игры и забавы крестьянского общества (в частности русского), соотношение предметных и ролевых игр, их возрастные особенности, связь с трудовой деятельностью крестьян, фольклор, связанный с играми, игрушки и их типология, подчеркивается социальная сущность (латентная цель) игрового поведения – научение социально одобряемому поведению. Отмечается и значимость социальных санкций как позитивного закрепляющего характера, так и негативного (карательного, запретительного).

Игровое поведение детей дворянского сословия рассмотрено на примере французского общества XVI – XVII вв. По комплексу источников вслед за Ф.Арьесом выявлены состав и характер игр, их социальный и культурный контекст. Показана отстраненная роль семьи и наличие специализированного штата обслуживающего персонала (няньки, гувернантки и т.д.), что в целом меняло взаимоотношения в окружении ребенка, отмечены особенности в полоролевой социализации детей знатного сословия. В целом, сделан вывод о том, детство как социокультурная ценность было обретоено цивилизованным миром довольно поздно – на рубеже нового времени.

В этом же параграфе рассмотрены различные аспекты игрового поведения взрослого населения, что особенно характерно для ритуализированного средневекового общества. Эту тему поднимали еще Аристотель и его школа. Но в XX в. подробнее других рассмотрел Й.Хейзинга. Игра, пишет он, – это ритуал, миф, этнические и культурные различия, игра –

состязание в силе, ловкости. Музыка, танец, пение, поэзия, состязание ораторов — все это вырастает из игры и становится необходимой частью человеческой жизни. Со временем игра стала маскировать истинные намерения и мотивы поведения, и в этом качестве даже стала элементом политики государства.

С наступлением нового времени игровая природа общественной жизни сокращается, буржуазный рационализм противопоставляет «серьезное» (рациональное) действие и несерьезное «игровое». Соревновательность сохраняет свое значение, но постепенно коммерциализируется, превращаясь в свою противоположность, снижается определенность эстетических и этических норм, свойственных всем условиям, большие слои населения приобретают склонность к грубым и жестоким развлечениям (пуэрелизм). Часть игровой деятельности приобретает профессиональную форму (театр, живопись, скульптура, архитектура, музыка, спорт и др.). Общественная значимость игры снижается, но востребованность ее остается.

Третий параграф «Игровая деятельность в концепциях социализации в современной науке» построен на основе анализа концепций и теорий представителей разных наук, работавших в XX — начале XXI вв. Это труды крупнейших теоретиков: Дж.Боссарда, К.Грооса, К.Бюлера, А.Инкелеса, К.Левина, П.П.Блонского, Л.С.Выготского, И.С.Кона, А.Н.Леонтьева, А.Р.Лурия, С.Л.Рубинштейна, Д.Узнадзе, Д.Б.Эльконина и др. На основе анализа этих концепций дается их типология: в настоящее время в науке рассматриваются концепции игры как высвобождения избыточной жизненной силы; как реализации инстинкта подражания; как удовлетворения потребностей в разрядке, релаксации; как упражнений на пороге серьезной деятельности; как обучение самоконтролю и самоограничению; как возможности поддерживать собственную индивидуальность. Многие концепции основываются на сходстве между игрой и трудом: в строительных играх эта связь переходит почти в совпадение. При всех различиях общая черта изученных концепций — это признание того факта, что игра является основой социализации, но в ней осваивается не только традиционные навыки и накопленный уже известный опыт. Сама игра обладает таким свойством как поиск вариативности, креативность, поиск нестандартных решений в пределах заданных правил.

В параграфе выявлена система отличительных черт игры, к которым относятся условность; обязательность правил и внутренний порядок; гибкость; вне-повседневность и независимость от практического интереса; творческое начало и фантазийность; замкнутость по времени и месту; внутренняя динамика и напряженность, этические и эстетические начала.

В параграфе рассматриваются различные типологии игр, как традиционные, общепринятые в научной литературе (подражательные, подвижные, интеллектуальные, игры-драматизации; игры предметные, ролевые, коллективные и др.), так и авторские, инновационные (Л.С.Выготского, Д.Б.Эльконина, П.П.Блонского). Так Д.Б.Эльконин предложил типологию по месту проведения — домашние, дворовые (уличные), телевизионные; по возрасту — детские, подростковые, молодежные, взрослые; по содержанию — спортивные, интеллектуальные, творческие; по подготовке —

импровизационные и специально подготовленные; технические игры – игровые автоматы, компьютерные игры; профессиональные – деловые ролевые игры; азартные игры – игры, связанные с корыстными интересами (деньги); психологические – ролевые игры для детей и взрослых.

Игровая деятельность как целенаправленный процесс выполняет ряд функций. Наиболее полно они представлены в работах А.Н.Леонтьева: Это креативные функции, функции психологические (релаксации), социальные функции (взаимодействие в рамках определенных норм), физические функции (соревновательность и развитие физического потенциала).

На основе проведенного анализа сделан вывод о том, что особенностью современного бытования игр и игровой деятельности является сложное соотношение игр активных и пассивных (в частности, компьютерных). Особое место принадлежит играм телевизионным, которые могут оказаться в разряде пассивных, если просмотр не закончился никакой действенной реакцией, или в разряде активных – если они становятся моделью, активизирующей действие телезрителей. Конечно, и в пассивном случае остается след (память, пережитые эмоции, информация, полученная в результате передачи). Но не закрепленные в реальном действии, пассивные переживания стираются последующими, и тем самым нивелируются.

В заключении к данной главе сделаны выводы о том, что феномен игры и игровой деятельности привлекает внимание многих ученых, однако в последние 10-15 лет нет крупных исследований, посвященных *социальной природе* игровой деятельности. Осмысление инноваций, которые происходят в реальности, высокая активность игровой деятельности разных возрастных групп, причем со смещением из младших групп к старшим, с появлением большой группы игр виртуального характера, - все эти проблемы требуют дополнительного изучения.

Глава 2 «Социокультурное пространство игровой деятельности современных подростков и молодежи: сущность, типология, управление, социальная среда и социальный заказ» посвящена изучению особенностей игровой деятельности, возникающей под влиянием телевизионных игр, и ее роли в социализации современных подростков и молодежи.

В параграфе первом «Социальные особенности игровой деятельности современных подростков и молодежи» анализируются изменения, происходящие в реальной игровой деятельности подростков и молодежи за последние десятилетия. Выявлены инновации в игровой деятельности, такие как ролевые игры, культурно-исторические и этно-игры, показана их специфика, организация и условия проведения (численность «ролевиков» достаточно динамична, т.к. это не самое формализованное сообщество, но по экспертным оценкам, возможно заниженным, общая численность их составляет порядка 100 тысяч человек).

Особое внимание уделено влиянию телевизионных игр на игровое поведение подростков и молодежи. Влияние такого института социализации как масс-медиа, можно рассматривать в двух планах: ценностном, включая

проблему самоидентификации личности и смысловой рефлексии, и в плане влияния на игровую деятельность.

Для изучения этого влияния в диссертационном исследовании дана классификация телевизионных игр, присутствовавших в телеэфире за последние 5 лет. По возрастной принадлежности – для детей («Полундра», «Самый умный», «Веселые старты», «Перепутовы острова»), для подростков («Умники и умницы», «За семью печатями», «Счастливый рейс», «Поцелуй на вылет»), для молодежи («Своя игра», «Фактор страха», «100 к одному», «Слабое звено» и другие).

Другой вариант классификации: спортивные игры (включая репортажи с футбольных матчей, спортивных соревнований и др., а также «Веселые старты» для детей, «Счастливый рейс» для подростков, семейная спортивная программа («Папа, мама, я – спортивная семья»), познавательные игры (все игры, связанные с различными знаниями – «Слабое звено», «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Поле чудес», «Умники и умницы», «Кто хочет стать миллионером?», «За семью печатями», «Самый умный»), развлекательные игры («Поцелуй на вылет», «Фактор страха», «Форд Бойард», «КВН», «100 к одному», «Шестое чувство»). При этом раздел развлекательных игр тоже можно разделить на игры, связанные с творчеством – КВН; игры, связанные с проявлением каких-либо своих качеств – «Фактор страха», «Форд Бойард», «Шестое чувство»; игры просто развлекательные – «Поцелуй на вылет», «100 к одному» и др.

Третий вариант классификации – игры с целью получения призов в денежном эквиваленте и игры, рассчитанные на проявление различных способностей человека. Надо отметить, что в том или ином виде, призы присутствуют во всех программах, но в одних они становятся самоцелью, а в других – лишь дополнением к игре.

Особенную тревогу вызывают телепередачи и игры в жанре «трэш-ТВ» («таблондного», «шокового», «реалити-шоу» и т.п.), передачи, которые, несмотря на массированную критику, процветают на телевидении. Причина популярности различных телепередач типа «реалити-шоу» остается не вполне объясненной, она изучается в социологической литературе. Одной из причин, по мнению ряда ученых, является высокая степень социального напряжения: когда жизнь становится тяжелой, стремление снять напряжение реального мира в мире виртуальном, в мире игры, вполне понятно. Подобные социальные реакции наблюдались во многих странах, столкнувшихся с кризисом.¹

Вторая причина – сходная по истокам, но отличающаяся по проявлению, – это интерес к игровой ситуации с последующим выигрышем. Возможность в одночасье выиграть крупную сумму и решить многие проблемы, которые накапливались годами и казались безысходными, в годы экономического

¹ Бек У. Общество риска. На пути к другому модерну / Пер. с нем. М., 2000; Зубок Ю.А. Проблема риска в социологии молодежи. М.: Изд-во Московской гуманитарно-социальной академии, 2003; Зубок Ю.А. Проблемы социального развития молодежи в условиях риска // Социологические исследования. – 2003. – № 4; Лисовский В.Т. Духовный мир и ценностные ориентации молодежи России: Учебное пособие. СПб.: СПбГУП, 2000.

упадка становится очень популярной. «Переориентация СМИ, и особенно ТВ, на пропаганду «больших ожиданий», «красивой жизни» и ее новых стандартов затронула не только взрослое население российского общества, но «полоснуло» по живому неустойчивое молодежное сознание. Деньги стали мерой не только экономической, но и нравственной свободы. ... Основные передачи – пропагандисты красоты, денег и богатства как высшей жизненной ценности – ведутся в наиболее легко усваиваемом молодежной аудиторией жанре «развлекательно – завлекательных» программ», – отметила Г.Г.Силласте.² Ее исследование проведено в сельских школах, которые под натиском телевидения оказались особенно беззащитны.

Изучение влияния телевизионных игровых программ на социализацию подростков и молодежи велось автором на протяжении 22 лет, первые исследования проведены в 1991 г. на тему: «Зрительские предпочтения и игровая деятельность старшеклассников». Исследования проведены среди учащихся 8 – 10 классов школ г. Красноярска (выборка сплошная). В результате были выявлены рейтинги различных игровых телепередач как центрального телевидения, так и местного. В ходе анкетирования были заданы вопросы о предпочитаемых формах отдыха, о характере интересов подростков, об отношении к различным учебным предметам. Выявлена установка на освоение новых видов деятельности, явный интерес к активизации досуга, стремление к деятельности в группе, коллективе. Однако данное исследование носило предварительный характер.

Более подробно исследование проведено автором в 2002 – 2006 гг. в г. Подольске Московской области. Результаты исследования были сопоставлены с результатами вторичного анализа социологических исследований, проведенных в разных регионах России. Анкетирование проведено у двух возрастных групп: учащиеся колледжа и студенты 1-3 курсов вуза.

В 2004 г. был проведен опрос у учащихся Подольского колледжа сервиса (ПКС). В ходе анкетирования были поставлены вопросы, которые показали, как учащиеся различных курсов и разных учебных заведений относятся к играм, в частности телевизионным. Как показали материалы опроса, из 154 опрошенных 76,6% отдавали предпочтение игровым формам досуга, 23,4% – наоборот, игр не любят такого досуга для себя не желают. Это говорит о том, что уровень интереса к игровым формам досуга по-прежнему очень высок.

Спектр телевизионных игр расширился: появились новые игры «Фактор страха», «Слабое звено», «Поцелуй на вылет», «Форт Бойард», «Своя игра» и др. Из числа опрошенных 47,4% выбрали КВН, далее – «Фактор страха» (28,6%), «Последний герой» (27,3%), «Поцелуй на вылет» (21,1%), два последние места разделили «Слабое звено» (13,6%) и «Что? Где? Когда?» (12,3%). По направленности игр, в которых бы хотели участвовать учащиеся колледжа, ответы распределились следующим образом: в игровых конкурсах хотели бы принять участие 19,5% респондентов, в интеллектуальных играх –

² Силласте Г.Г. Влияние средств массовой информации на жизненные планы и ориентации сельской учащейся молодежи //СОЦИС. 2004. № 12. С. 10-11.

4,5%; в конкурсах красоты – также 4,5%. При этом 21,4% опрошенных сразу и непосредственно назвали не только тип игры, но и самую любимую игру – КВН.

Наверное, можно назвать тревожным тот факт, что даже такие молодые люди как учащиеся колледжа свое свободное время проводят в большей степени перед экраном телевизора или компьютера (45,4%), на втором месте – общение с ровесниками в компании с друзьями (33,8%). Если учесть, что первый вид досуга относится к категории пассивного отдыха, а участие в игровой деятельности – к активным формам, то такое влияние игровых телепередач можно считать положительным.

Как видно по результатам опроса, многие учащиеся заинтересованы в участии в спортивной деятельности, в участии в художественной самодеятельности, в различных видах общественной деятельности. Тревогу преподавателей и специалистов, работающих с молодежью, вызывает именно пассивная жизненная позиция учеников. Но данный опрос показывает, что во многом это зависит от пассивности самих учителей, преподавателей и молодежных организаторов. Этот вывод подтверждается и специальными социологическими исследованиями.¹

Опрос студентов МГУС (факультета «Институт региональной экономики и муниципального управления») 1 – 3 курсов, проведенный в 2005 г. показал несколько иные результаты. Свободное время студенты предпочитают проводить в компании сверстников (53,2%), перед компьютером (32,7%) или телевизором (22,9%); 10,25% предпочитают занятия спортом и 9,3% – занятие творческими видами деятельности. При этом для летнего отдыха студенты выбрали туристический поход (28%) или молодежный лагерь (42,2%). Но большинство опрошенных предпочитают отдых на курорте (56,1%), дикарями на море (33,65%), с семьей на даче (27%).

Большинство студентов заявили, что игра им нравится (75,6%), смотреть игровые передачи любят 67,6%. Среди лидеров просмотра – КВН (70%), «Кто хочет стать миллионером?» (66,8%), «Последний герой» (54,1%), «Поле чудес» (49,3%), «Фактор страха» (39,8%). О желании играть в игры заявили большинство опрошенных. Предпочтения в игровой деятельности таковы: играть в КВН хотели бы 63,4% опрошенных, «Кто хочет стать миллионером?» – 34,1%; «Что? Где? Когда?» – 28 % (причем смотреть эту передачу любят 25,6% студентов); «Форт Бойард» – 26,1% (из 31,7% тех, кто следит за этой игрой по телевидению).

Характерно и то, что студенты также как и учащиеся колледжа предпочитают коллективные (командные) игры – 52,4%.

Исследование подтвердило гипотезу о том, что игровая деятельность востребована и привлекает молодежь не только возможностью получения выигрыша, но и возможностью самореализации. В нашем исследовании мы предположили, что игровая деятельность, в том числе и телевизионные передачи, посвященные игре, сами по себе не несут негативного начала: многое зависит от того, кто и как делает эти программы, какие ценности они несут в

¹ Концева О.А. Детские общественные организации и социальное творчество учащихся //СОПДС. 2004. № 3.

молодежную и подростковую аудиторию. Доказательством тому – история КВН, который в советский период прекратил существование в том числе и из-за политической остроты, выражения общественной позиции и новых стремлений молодежи. По воспоминаниям создателей и первых участников игры в ней было значительно меньше пошлости и дурного вкуса, который порою демонстрируют игровые и трэш-программы сегодня.

Во втором параграфе «Социальные роли и качества личности, формируемые в игре» рассматриваются социальные факторы, влияющие на социализацию этих возрастных групп. Первый фактор – семья; в настоящее время испытывает сильное давление социальных обстоятельств. Особенности внутрисемейных отношений и социальный потенциал семьи во многом предопределяют результаты социализации подростков и молодых людей. Второй фактор – система целенаправленной социализации, общеобразовательная школа, профессиональное образование всех уровней, плюс общественные организации. Третий фактор – система так называемой стихийной социализации. Сюда относится все, что мы обобщаем словом «улица»: детские и подростковые компании, влияние различных предрассудков, обычаев и традиций, влияние социальной среды обитания.

Сегодня необходимо выделить четвертый фактор – влияние медийного пространства, которое в последнее время в значительной степени начинают преобладать над факторами непосредственного влияния, основанными на межличностном контакте. Особенную роль приобрело телевидение, а также другие виды медиа-продукции (видео и аудио-продукция, Интернет, компьютерные технологии). Сложность воздействия этих факторов в их непредсказуемости (могут оказаться в величайшей степени благом – могут стать инструментом разрушения личности).

В исследовании выявлено, что эти факторы имеют различное значение и весомость, зависят от *конфигурации факторов и их силы*. При благоприятных отношениях внутри семьи негативный потенциал социального окружения может быть откорректирован или преодолен, в противном случае, он многократно усиливается.

Семья как социальный институт общества была поставлена на первое место в конфигурации факторов. Это соответствует теоретическим выводам социологов.¹ Но она же и завершает этот цикл для подростков и молодежи (старшего школьного возраста) в том смысле, что семья может способствовать как целенаправленной, так и стихийной социализации. Она может нивелировать негативное влияние окружающей среды, а может и усилить его, или даже стать основным источником негативного опыта детей и подростков.

¹ 1. Василенко Н.Н. Социализация молодежи в условиях социокультурного кризиса. Автореф. дис ... канд. социол. Наук. Р-н/Д., 2004; Гилинский Я.И. Стадии социализации индивида. //Человек и общество, Вып. 9. Л., 1971; Зубок Ю.А. Проблемы социального развтия молодежи в условиях риска//СОЦИС. 2003. №4; Ковалева А.И. Социализация личности: норма и отклонение. М.: Институт молодежи. 1996. Павленок П.Д. Молодежь в социальной структуре современного российского общества //Павленок П.Д. Социология: Избранные работы 1991 -2003 гг. М., 2003. Проблема социализации современной российской молодежи рассматривается в самых разных аспектах во множестве работ социологов. Вероятно, общая теории социализации будет претерпевать некоторые серьезные теоретические видоизменения.

Как правило, семья оказывается интегратором, ареной совмещения влияния всех систем. Несмотря на проблемы индивидуального и группового отбора телепередач для просмотра, реакция на увиденное и услышанное сильно зависит от установок, господствующих в первичных группах общения подростков.

Стремление подростков и молодежи к самореализации находит воплощение в игровой деятельности, в командах КВН, в играх, которые проводятся во время летнего отдыха студентов и учащихся. В ходе ее меняются личные качества молодых. Многолетние наблюдения показывают, что, приходя в команду неуверенными в себе, зажатыми, психологически закрытыми, подростки раскрываются, у них проявляются способности и таланты (актерские, режиссерские, способности сценаристов), появляются и организаторские способности. Анализ результатов анкетирования, проведенного среди участников команд КВН для изучения социального портрета молодежи, показывает, что это группа социально активная, адаптированная, целеустремленная, рассчитывающая на свои силы.

Свои возможности получить хорошее образование в настоящий момент высоко оценили как высокие 58% респондентов, как средние возможности – 35,5%; устроиться на хорошую работу имеют средние шансы 43,5%, хорошие – 27,4%. Высоко оценивают свои возможности добиться для себя и своей семьи материального благополучия 45,2% опрошенных, средние – 40,3%. Интересно, что довольно низко молодежь оценивает возможность в современных условиях свободно выражать свои общественно-политические взгляды – высоко оценили этот показатель всего 27,4%, средние – 37%, достаточно низкую оценку дали 22,5%. Сходные показатели и в ответах на вопрос о свободе доступа к качественной и достоверной информации. При этом большинство опрошенных уверено, что будет поступать в соответствии со своими взглядами и убеждениями (59,7%).

В настоящее время по большей части удовлетворены своей жизнью 54,8% респондентов; столько же 54,8% смотрят в будущее с надеждой и оптимизмом. Большинство молодых людей оценивают себя довольно высоко (по 10-балльной шкале – ближе к 7-8 баллам). Ровно половина опрошенных уверена, что полностью сможет реализовать свои планы, хотя 43,5% не совсем уверены в этом.

Из личных ценностей молодые на первое место поставили семью (62,9%), возможность обеспечить ее материально (30,6%), в том числе: обеспечить будущее детям (16,2%). Такая ценность как получение удовольствий от жизни имеет значение для 19,3% опрошенных, любовь – только для 14,5%, вера в Бога – для 6,4%, а патриотические ценности – для 1,6%. Из личных качеств больше всего КВН-щики оценили ум (64%), доброту (41,9%), юмор (32,25%), уверенность в себе и целеустремленность (по 24,1%), отзывчивость (22,5%), воспитанность (17,7%), инициативность (16,1%), красоту (14,5%), обязательность (9,7%), оригинальность (6,45%).

Данные опроса были сопоставлены с аналогичными данными социологических опросов молодежи, проведенных в других регионах.¹

Другим направлением, в котором реализовалась игровая деятельность, стали игры, разработанные по образцу телеигр во время летнего отдыха («Последний герой», «Фактор страха», «Форт Бойард»). В лагере отдыхали учащиеся и студенты, часть подростков относилась к категории «трудные» или «проблемные». Игра строилась таким образом, что активное участие именно таких ребят давало команде дополнительные очки. Технология построения игровой деятельности давала результат, адаптация проблемных подростков проходила успешно. Но именно этот опыт показал, что для организации и руководства игровой деятельностью требуются специальные навыки и знания руководителя.

В параграфе анализируются также преимущества использования игровых технологий для адаптации и реабилитации детей, подростков и молодежи с ограниченными возможностями. Большие возможности имеют эти технологии в работе с подростками и молодежью девиантного поведения.

Основная изученная технология работы – игровая, построенная по принципу «высвобождения». Высвобождения энергии, которой у молодых очень много, и, не использованная, она часто идет на разрушения, в том числе и на саморазрушение. Высвобождение творческих сил – фантазии, актерства, на исполнение той или иной роли (костюмированной или социальной). Высвобождение от комплексов (неуверенности, «зжатости», страха, одиночества, непонимания и непризнания – таких комплексов у подростков и молодежи стало очень много. Педагоги и психологи знают о них, но реабилитационные технологии предлагаются индивидуальные, т.е. одиночные, что для такой возрастной группы в принципе не правильно.

Третий параграф *«Организация и управление в игровой деятельности»*.

Проблема организации и управления игровой деятельностью – наименее изученная часть теорий игры. Сама игровая деятельность рассматривается в литературе как часть досуга, и в этом качестве – занятие «несерьезное». Любая культурная деятельность, социальное и профессиональное творчество связаны со свободным временем. Отечественная социология свободного времени наиболее интенсивно стала развиваться, начиная с 60-70-х гг. В настоящее время она рассматривает свободное время не просто как свободное от обязанностей, социальной и физиологической необходимости, а как пространство свободной деятельности человека как самоцели, деятельности, не навязанной извне, не являющейся необходимостью. Свободное время — это время, предназначенное для развития умственных и физических

¹ Виггин И.А. Особенности социального самоопределения старшеклассников //СОЦИС. 2004. №2; Мкртчян Г.М. Стратификация молодежи в сферах образования, занятости и потребления //СОЦИС. 2005. №2; Селиванова З.К. Смысловые и ценностные ориентации городских подростков. //СОЦИС. 200.1 №2; Шевченко Д.А. Проблемы социальной самоидентификации учащейся молодежи (Опыт социологического анализа профессиональных интересов и культурных ценностей лучших выпускников школ и вузов 2001 года московского региона) //СОЦИС. 2002. № 11.

способностей и для удовлетворения социальных потребностей.¹ В параграфе анализируется структура свободного времени, выделяется личное пространство и пространство общественно организованное, и в этом последнем случае общественно регулируемое и целенаправленное.

В этом пространстве социологические исследования вынуждены констатировать целый ряд негативных тенденций:

- коммерциализация досуга, его агрессивная направленность на развлекательность, причем самого низкого культурного уровня;

- отсутствие альтернативных форм досуговой занятости или крайне суженное пространство его реализации (общение по интересам, общедоступные спортивные и оздоровительные учреждения, общедоступный спортивный и культурный туризм, молодежные и подростковые клубы и организации и т.д.);

- недоверие молодежи к общественно-организованной деятельности, причины которого разнообразны и требуют специального изучения (это и негативный опыт советского периода, когда многие из досуговых организаций оказались крайне формализованы и «заорганизованы» или существовали «для галочки», т.е. только для отчетности некоторых учреждений; это и нынешний негативный опыт, когда создаваемые «живые» клубы погибают слишком быстро без поддержки общества и многое другое);

- отсутствие ясно выраженной общественной позиции по вопросу об этой сфере жизнедеятельности, отсутствие государственной политики и стратегии перемен в этом направлении;

- отсутствие инвестиций в те сферы досуговой деятельности, которые общество считает наиболее позитивными, адекватными и значимыми (опыт западных стран показывает, что при всей рыночности и коммерциализации досуга и отдыха, есть возможность определенным инвесторам, которые готовы вкладывать средства в общественно-значимые предприятия и программы).¹

Выше в диссертационном исследовании были представлены два основных направления в организации игровой деятельности: клубные игры, в первую очередь КВН, а также организация активного игрового отдыха подростков и молодежи во время летних каникул, в том числе организация туристического отдыха учащейся молодежи в рамках обмена по линии

¹ Армянова Т.В. Социологический анализ свободного времени населения среднего города: Автореферат ... канд. соц. наук. - Ростов н/Д., 2001; Патрушев В.Д. Изменения в использовании свободного времени городского населения за двадцать лет (1965-1986) //СОЦИС. 1991. № 3; Устюжанина Л.В. Особенности маркетинга услуг в сфере свободного времени: Автореферат ... канд. соц. наук. М., 1997.

¹ Анашкина Г.П. Досуг интеллигенции в Ульяновске // СОЦИС. 2001. № 12; Осинцева В.М. Досуг как сфера потребления культурных услуг молодежью: Автореферат ... канд. соц. наук. — Тюмень. 2003; Погрешаева Т.А. Свободное время человека в условиях трансформации российского общества. — Саратов: Изд-во Саратовского ун-та, 2000; Стеббинс Р.А. Свободное время: к оптимальному стилю досуга (взгляд из Канады) // СОЦИС. 2000. № 7.

международного движения скаутов является одним из перспективных направлений туризма.

В данном параграфе диссертации проанализирован практический опыт по организации игровой деятельности, который может быть важен и полезен как работникам социально-культурной сферы, так и социальным педагогам, социальным работникам, специалистам по работе с молодежью. Одновременно анализ этого опыта позволяет сделать определенные выводы по организации управленческой деятельности в социо-культурном пространстве, как пространстве малоизученном в социологической науке.

В **Заключении** к работе подводятся итоги исследования как теоретического, так и прикладного характера. Сделан вывод о возрастающей роли игровой деятельности в социализации подростков и молодежи, о повышении возрастного порога этой деятельности и востребованности у всех возрастных групп. Показаны основные тенденции в развитии этой деятельности, возможность ее использования для оптимизации процесса социализации современных подростков и молодежи. Выявлена специфика игровых технологий: 1 – их соответствие устремлениям и социально-психологическим особенностям данных возрастных групп; 2 – стремлению к социализации среди ровесников в группе, команде, в коллективе; 3 – высокому уровню подражательности; 4 – высоким творческим возможностям данного возраста. Также подчеркнута высокая эффективность игровых технологий в том случае, если соблюдены принципы организации и управления процессом.

Основные положения диссертации отражены в следующих публикациях:

1. Организация активного отдыха проблемных подростков //Образ жизни различных групп населения, находящихся в трудной жизненной ситуации. Материалы международной научно-практической конференции. /Под ред. д.ф.н., проф. П.Д. Павленка. Ч. 11. М., 2005. 0,4 п.л.
2. Социокультурные изменения молодежи на постсоветском пространстве и свадебная обрядность в молодежной среде. // Актуальные проблемы социологии и социальной работы: Материалы X научно-практической конференции «Наука – сервису», 2005 г. (Под общей редакцией д.ф.н., проф. П.Д. Павленка) – М., МГУС, 2005. 0,5 п.л.
3. Социальная работа с подростками вне школы и дома // Образ жизни различных групп населения, находящихся в трудной жизненной ситуации. Материалы международной научно-практической конференции//Под ред. д.ф.н., проф. П.Д. Павленка. Ч. II. М., 2005. 0,4 п.л.

4. Досуг подростков: проблемы самореализации и социализации //Гуманитарный сервис: X-я международная научная конференция «Наука – сервису»: Книга 3 /Под ред. д.и.н., проф. В.Э. Багдасаряна, д.пед.н., проф. О.Я. Гойхмана, ГОУ ВПО «МГУС». – М., 2005. 0,5 п.л. (в соавторстве).
5. Организация игровой деятельности как вид социального сервиса //Образ жизни различных групп населения, находящихся в трудной жизненной ситуации. Материалы международной научно-практической конференции. //Под ред. д.ф.н., проф. П.Д. Павленка. Ч. III. М., 2006. 0,5 п.л.
6. Игровая деятельность и социализация молодежи: исторические и социальные аспекты проблемы// Теоретические и прикладные проблемы сервиса. 2006г. № 4-5. 0,5л.

Пашковская Елена Игоревна

СОЦИАЛЬНЫЕ АСПЕКТЫ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
ПОДРОСТКОВ И МОЛОДЕЖИ В СОВРЕМЕННОЙ РОССИИ

АВТОРЕФЕРАТ
диссертации на соискание ученой степени
кандидата социологических наук

Отпечатано в авторской редакции

Лицензия ИД № 04205 от 06.03.2001 г.

Сдано в производство 17.11.2006	Тираж 100 экз.
Объем 1,5 п.л. Формат 60х84/16	Изд. № 339 Заказ 339

Государственное образовательное учреждение
высшего профессионального образования
«Московский государственный университет сервиса»
141221, Московская обл., Пушкинский р-он, пос. Черкизово,
ул. Главная, 99

© ГОУВПО «МГУС», 2006

