

УДК 37.018.1
ББК 74.100.58

Е. А. Репринцева

ЭВОЛЮЦИЯ СОВРЕМЕННОЙ ИГРОВОЙ КУЛЬТУРЫ МОЛОДЕЖИ*

В статье проанализированы существенные тенденции в современной игровой культуре: виртуализация сознания, гедонизация, эгоизация и индивидуализация игрового процесса, варваризация содержания и эмоциональной отдачи. Показан разрыв между философско-педагогической теорией игры и состоянием современной игровой практики детей и молодежи. Обозначена проблема ответственности современных взрослых за качество личности будущих поколений.

Человеческая культура на протяжении веков претерпевала разного рода изменения, которые то сдерживали, то стимулировали ее развитие. Чаще всего неоднозначность суждений и мнений о тех или иных событиях, фактах или явлениях приобретали статус противоречий, разрешение которых являлось движущей силой развития культуры общества. Для современного общества характерна тенденция нивелирования этнических особенностей, традиций, ассимиляция отдельными народами чужеродных форм и способов инкультурации молодых поколений, что приводит к формированию у молодежи спутанности этнокультурной идентичности, противоречивости во взглядах, суждениях идеалах.

Особенно выразительны изменения, происходящие с человеком, проявляющиеся в игровых увлечениях молодежи, поскольку эта часть общества особенно подвержена изменениям, открыта к внешним воздействиям, наименее устойчива к влияниям «чужих» культур. Молодежь быстрее интериоризирует, осваивает и ретранслирует в другие социальные слои культурные нормативы, привнесенные техническим прогрессом, становится проводником новых культурных норм и смыслов, усматривая в этом демократичность, открытость к изменениям, к новизне, готовность к преобразованию мира. Однако такая открытость и чувствительность к новизне не всегда имеет позитивное значение, особенно когда речь идет

* Статья подготовлена при поддержке РГНФ (грант РГНФ 06-06-00295а)

об отрицании культурных архетипов собственного этноса и замещении их чужими, – эти явления зримо обнаруживаются в развитии игровой культуры современной молодежи. Причем особенно убедительно свою «расположенность» к таким изменениям демонстрирует юношество, все меньше и реже обнаруживая типичные, характерные для русского этноса и его менталитета черты, человеческие качества, потенциал...

Социокультурная неопределенность расшатывает традиционные формы и способы трансляции культуры; в своем социальном развитии дети ориентируются уже не на взрослых, а на своих «продвинутых» сверстников. Именно игра в этом случае способна создавать зоны вариативного развития, характеризующиеся открытостью ребенка к восприятию социокультурных традиций других стран и народов. Игра становится «школой произвольного поведения» (В. В. Абраменкова), «школой морали в действии» (А. Н. Леонтьев), а своеобразное моделирование социальных отношений является ведущей деятельностью растущего ребенка по совершенствованию и управлению собственным поведением (Д. Б. Эльконин). Характер и содержание развития современной игровой культуры демонстрирует устойчивую тенденцию утраты ею этнического своеобразия. Народные игры практически «ушли» из игровой культуры, освободив тем самым пространство, которое мгновенно заполнилось «суррогатом» игрового бизнеса – шоу, азартными играми, состязаниями на грани дозволенного и недозволенного. Большинство этих «игр» откровенно чужды русской культуре. В современном «водовороте» культур наблюдается процесс ассимиляции зарубежной игровой культуры, в которой ребенку очень трудно разобраться, обрести собственную индивидуальность и определить жизненные приоритеты.

Современная социокультурная ситуация в российском обществе характеризуется проникновением игры во все сферы человеческого бытия, – такое явление получило в гуманитаристике название *игроизации*, на что обращают внимание многие известные философы и социологи (В. А. Разумный, С. А. Кравченко, Л. Т. Ретюнских и др.). Последствием активного распространения этого явления становится выхолащивание социально-ценностных смыслов бытия человека и обесценивание ценностно-смыслового содержания традиционной культуры. Примитивизация игровых форм ослабляет их культурный и морально-нравственный потенциал. Культура, поглощаемая игрой примитивного характера, задает «дрейф» обесмысливания жизни, целью которой становится получение простых удовольствий от упрощенных игровых форм. Вместе с тем игра как форма, метод и способ организации обучения уходит из практики современного образования, что существенно обедняет сам образовательный процесс, поскольку таким образом из образования вместе с игрой уходят и эмоции, что заметно снижает качество подготовки специалистов в вузах. Что несут с собой новые тенденции в развитии игровой культуры?

Эти явления, на наш взгляд, совпадают с обнаруживаемыми негативными тенденциями в развитии современной игровой культуры молодежи – *социального отчуждения* (О. В. Долженко, В. Н. Дружинин, И. С. Кон, В. А. Разумный, Э. Тоффлер, Э. Эриксон), *виртуализации сознания* (А. Г. Асмолов, В. Н. Дружинин), *гедонизации, эгоизации и индивидуализации*

зации игрового процесса, «варваризации» содержания молодежной игры и уже были охарактеризованы нами¹. Каждая из этих тенденций имеет свое специфическое отражение в содержании игры и последствия влияния, проявляясь в наиболее характерных особенностях социального поведения молодых людей и отношениях между ними, в наборе жизненно важных для них смыслов и ценностей бытия, в доминирующих параметрах молодежной субкультуры. Явление социального отчуждения подготовлено современной ситуацией развития общества и характеризуется постепенной утратой человеком своей индивидуальности. Эти процессы обусловлены многими факторами, среди которых – научно-технический прогресс, достижения в сфере телекоммуникаций, в которых человеческое индивидуальное «Я» обезличивается, нивелируется, усредняется, стереотипизируется. Причины «ухода» (отчуждения) кроются, по мнению В. Н. Дружинина, в индивидуально-психологических особенностях людей и складывающейся ситуации социального бытия человека. Кроме того, социально-одобряемые варианты жизни часто требуют от многих людей невозможного. Такие же ситуации складываются и в молодежной игровой субкультуре, многие из которых не соответствуют мотивации молодых людей, их темпераменту, способностям, а игровая команда требует от игрока, не способного стать автономным, – быть самостоятельным, от эмоционально ранимого и тревожного – контролировать себя. Человек не видит смысла в своем участии в игре, в достижении игровой цели, он разочарован в тех, с кем вступил в игру, он не в состоянии преодолеть барьер непонимания. И он уходит в сторону, предоставляя свое место другим – более умелым и успешным. Однако лица с сильной волей способны приобрести навыки автономного поведения и внутренне преобразить себя при помощи «игр-грез».

Для современной детской игровой культуры характерно усиление тенденции индивидуализации игры, и, как следствие, социального отчуждения детей. Причины этого явления кроются не только в изменении характера игры, но и в тех моментах развития детской индивидуальности, на которые не обратили внимания взрослые – родители и педагоги. Одним из них можно считать «чувство глупого и незрелого саморазоблачения, которое мы называем стыдом, и ... „удвоенного“ недоверия, которое мы называем сомнением, – сомнением в себе и сомнением в твердости и пронизательности своих учителей» (Э. Эриксон). Желание избежать чувства стыда и недоверия порождает у ребенка стремление удалиться от всех тех, кто вольно или невольно породил у него эти чувства. В результате отчуждения усугубляется «уход в себя» замыканием на собственных комплексах и недостатках, погружением в личностные интересы, не получающие поддержки и признания извне. Отчуждение может быть спровоцировано и чувством неполноценности. Проявление неловкости, неточности выполнения игровой задачи, недостаточная активность, «безэмоциональность» ребенка в игре может привести к ощущению собственной неполноценности. Отчуждение может усугубляться противоречием между стремлением участвовать в игре и недостаточным игровым опытом, который остается непризнанным сверстниками.

Изучая природу отчуждения в детской среде, Э. Эриксон обратил внимание на то, что одной из них может быть «спутанность идентичности»,

которая проявляется в неспособности молодежи найти свое место в жизни и основывается на «предшествующих сильных сомнениях в своей этнической принадлежности, или ролевой спутанности, соединяющейся с застарелым чувством безнадежности». Активная миграция этнических групп осложняет приспособление ребенка к «другой культуре». Это явление опасно тем, что на представителя другой этнической группы проецируется сначала образ чужака, а потом и врага, что, в конце концов, приводит к окончательному разрыву отношений. В лучшем случае представители одной этнической группы объединяются и организуют свои игры, в худшем – ребенок становится изгоем. Избавление от тяжести чувства стыда и недоверия, комплекса неполноценности и спутанности идентичности ребенок ищет в «играх-грезях», в том желанном варианте жизни, который очень близок к «светлому прошлому», где не было проблем, боли, тревог, а был покой и эмоциональный комфорт. Ребенок изобретает «внутреннюю жизнь», пассивную «жизнь-сон», «жизнь-игру-грезы» наяву. Он начинает «грезить наяву» и «отлетать» в определенные моменты от реальности, погружаясь в мир своих фантазий, которые не всегда красочны и зачастую однообразны, но всегда желанны» (В.Н. Дружинин).

Социальное отчуждение может иметь индивидуальный и групповой характер. Автономность личности, осознающей собственную самостоятельность, не вызывает тревог и опасений. Самоизоляция же ребенка-изгоя, находящегося под гнетом комплекса неполноценности, – очень серьезная социальная проблема. Однако игра – это «оружие» обоюдоострое, так как она в одних случаях выступает эффективным педагогическим средством, в других – антипедагогическим. Следовательно, неумелое ее использование может не только не приостановить тенденцию социального отчуждения и самоизоляции ребенка, но и усилить ее. Явление социального отчуждения подготовлено современной ситуацией развития общества, постепенной утратой человеком своей индивидуальности. Эти процессы обусловлены научно-техническим прогрессом и достижениями в сфере телекоммуникаций, в которых человеческое индивидуальное «Я» обезличивается, нивелируется, усредняется, стереотипизируется.

Уход в виртуальную реальность проще всего осуществить при помощи компьютера. Особенно опасна эта тенденция для тех детей и подростков, которые выбрали в качестве ухода «жизнь-блуждание по виртуальной реальности». Аддиктивные (зависимые) от компьютерных игр подростки и взрослые отличаются повышенной тревожностью, депрессивным фоном настроения, проблемами во взаимоотношениях с близкими. Любая компьютерная игра представляет собой упрощенную модель подлинной жизни, а компьютерная графика позволяет создать «эффект присутствия», чтобы играющий мог уйти от жизненных проблем. У игрока, увлеченного компьютерной игрой, возникает иллюзия обратимости действия и ощущение вечности, возобновляемости существования. Таким образом, компьютерная виртуальная реальность – это еще одна разновидность «игры-грезы», позволяющая ребенку забыться, уйти от проблем реальной жизни, ощущая себя «вне времени». Постоянное пребывание в виртуальном пространстве размывает границы между реальным и виртуальным. У ребенка возникает иллюзия грез наяву, «сновидений без сна», «теряется четкое представление о границе возможного и невозможного,

которое всегда лежало в основе рационального планирования действия» (В. А. Лекторский). В молодежной среде фиксируется предпочтение жизни виртуальной (в киберпространстве) жизни в обычном мире. Этим затрудняется не только предвидение человеком результатов его действий, но и соотнесение способов их достижения с «существующими в обществе нормами поведения, с коллективными представлениями о дозволенном и недозволенном, с представлениями действующего субъекта о самом себе, о своей биографии, о принятых на себя в прошлом обязательствах, о принадлежности к той или иной общности, т. е. с тем, что называется индивидуальной идентичностью.

Современные школьники не знают коллективных игр, – тех, в которые играли дети еще 5–6 лет назад. Коллективная игра ныне ушла из содержания воспитательной работы школы, она очень редко присутствует в работе внешкольных учреждений, практически не свойственна игра семейным торжествам и праздникам. Несмотря на достаточно широкое тиражирование сборников игр, игровых праздников, они остаются невостребованными ни современными учителями, ни студентами педагогических вузов. На смену старой доброй коллективной игре пришла игра техническая, электронная. Прагматичный XX век сделал свое дело и из феномена культуры превратил игру в феномен, предполагающий не саму игру, а выигрыш. Именно эту мысль подчеркивает А. Г. Асмолов, обращая внимание еще и на то, что в настоящее время начинается другое прочтение игры, как у Ф. Достоевского: «И здесь начинаются другие игроки». Парадокс, по мнению А. Г. Асмолова, в том, что именно с играми Достоевского более всего ассоциируется наступающая на нас совершенно особая реальность, которую мы не знаем, – реальность виртуальных миров, приходящая через компьютерные игры.

Компьютерные игры представляют собой ключ к виртуальным мирам. Опасность массового увлечения компьютерными играми состоит в том, что «в виртуальном мире может возникнуть виртуальная ответственность – то есть виртуальный мир позволяет убежать от ответственности в другой, третий, десятый... в вереницу виртуальных миров, и поэтому так важно понять: когда ребенок оказывается в пространстве компьютерной игры, куда поведет его эта игра? Будет ли она школой агрессии или школой гуманного отношения к миру?». Представляет интерес оценка компьютерных игр И. Бурлаковым, считающим такие игры не только развлечением; они мало похожи на балетную сцену, галерейную стену или книжную страницу, но точно так же фиксируют современную мораль, этику, иллюзии, надежды и представления о прошлом и будущем большинства людей². Компьютерные игры расширяют границы возможностей человека, переносят его в мир иллюзий и грез. Человек получил уникальную возможность погружаться в нереальный мир и иметь там неограниченную свободу поведения. Интерактивность компьютерных игр превосходит возможности кино, театра и книг. Игрок перестает быть сторонним пассивным наблюдателем, он активно влияет на события виртуального мира, к нему приходит сознание собственной принадлежности к этому миру. Разнообразные карнавалы или массовые загородные игры толкиенистов тоже вовлекают в совместную деятельность, но в них свобода самовыражения игрока ограничена сложной системой запретов.

«Персональная» сущность компьютера освобождает от законов физики, морали и уголовного кодекса³. Компьютерные игры не перестали быть шоком и до сих пор ощущаются как угроза не только культуре, но и жизни человека. Бесплезно утверждать, что в видеоиграх нет агрессии, и что проживание боевых сюжетов не влияет на психическое здоровье человека. Компьютерные игры способны так стимулировать освоение чужих культур (включая прошлое своей собственной), обеспечивать такое детальное вхождение в подробности чужого культурного быта и в сам механизм исторического устройства (вырасти-ка собственную «Цивилизацию», не представляя себе детально, как она устроена!), как не под силу ни ученым трудам, ни литературе, ни кино. Читая книги, просматривая фильмы, человек остается потребителем. В играх он – участник. Там можно прожить любое количество любых жизней. В чувственных подробностях, в повседневных действиях, изнутри. Можно прожить жизнь шофера-дальнобойщика, Билла Гейтса, боксера, бармена, бога, волка в стае, химического существа с вымышленной планеты. Еще мощнее игры-стратегии, где действие разворачивается в иных мирах, исчезнувших или несуществовавших. Например, игра «Dragon Throne: Battle of Red Cliffs» построена на сюжетах китайской мифологии и требует, чтобы геймер ориентировался в этих сферах, знал особенности психологии китайцев, представлял себе, что повествует трактат о военном искусстве Сунь-цзы. Играющий должен обладать некоторым объемом знаний и чувствовать логику чужого мира. Борьба с противником здесь – повод. Игра – это искусство быть Другим. Ее перспективы – многомирие как реальное состояние культуры и цивилизации. На полигонах Игр оно отработывает свои будущие формы.

Почему же игры вызывают сопротивление? Дело не только в том, что они довольно агрессивны. Они пока еще не созрели, поэтому остаются на обочине культуры. Пока они не научатся быть восприимчивыми к высоким смыслам культуры и говорить о них высоким языком; пока альтернативные жизни в альтернативных мирах невозможно будет проживать всерьез; пока они не станут магическим Театром, в котором человек будет испытывать то, чего не может испытать в реальности. Человек будет уходить в эти миры так же и с теми же далеко идущими последствиями, как теперь уезжает в другие города и страны. И Компьютерная игра перестанет быть игрой. Она станет жизнью: трудной, жестокой, захватывающей, рутинной, настоящей – какой бывает жизнь в чужой культуре⁴. К проблеме разработки и применения компьютерных технологий, а вместе с ними – и компьютерных игр в образовании сегодня обращено внимание многих ученых; проводятся семинары, конференции, «круглые столы», заседают экспертные комиссии, в которых вместе с учеными участвуют представители ведущих компаний России по разработке компьютерных игр. Обсуждаются вопросы о том, какие игры допустимы к разработке, а на разработку каких необходимо наложить запрет. Тревогу у большинства педагогов и родителей вызывают «игры-стрелялки». Если парень «косит» на мониторе сотни людских фигурок, – не может такой опыт пройти бесследно, он притупляет чувства, потому что *это азарт убийства*. Ребенок постоянно находится в водовороте криминальной информации: радио, телевидение, газеты, журналы пестрят заголовками о

кровавых схватках, происшествиях и разборках криминальных группировок, а игра лишь повторяет, воспроизводит эти же сюжеты. В кино, например, убийство уже перестало быть чрезвычайным происшествием. По данным Ассоциации психологов США, к окончанию школы подросток был свидетелем 18000 телеубийств и около 100 000 актов насилия! Это нельзя назвать приобретением навыков поведения, – *это новая модель поведения*. Поэтому в американском кино уже ввели ограничения: не показывают кровь, нет прежнего натурализма. Многие считают, что боевик помогает ребенку сбросить агрессию – и в жизни он станет гуманистом. Практика показывает обратное...

В интервью журналисту газеты Известия М. Рыбьянову психолог, профессор Рейнальдо Перес Ловелле отметил, что агрессивное и аффективное поведение современных подростков обусловлено теми ценностями, которые навязываются СМИ и компьютерными играми. Если общепринятые нормы не передаются детям родителями, дети заимствуют их из другого источника. Самыми значимыми альтернативными источниками для детей сегодня являются компьютерные игры, шоу-бизнес и ТВ. Ценности, которые проповедают компьютерные игры и СМИ, формируются продюсерами, режиссерами, медиа-магнатами, сценаристами компьютерных игр⁵. Они искусственны, поскольку существуют лишь в воображении авторов, и в соответствии с этими ценностями принимают решения только персонажи игр и фильмов.

Ценности мира родителей оказались для детей менее значимыми, чем ценности мира кино и компьютерных игр. Родители перестали воспитывать детей в рамках традиционной морали. Они приучают детей к гигиеническим нормам, но не говорят: нельзя убивать людей. Ребенок таких родителей включает телевизор, компьютер и видит как самый «сексапильный», эlegantный, «крутой» и высокооплачиваемый актер убивает на экране одного за другим всех врагов и «делает это красиво». И ребенку очень хочется быть таким же красивым и так же красиво убивать. Когда в реальной жизни человек стоит перед выбором: убивать или нет – он не чувствует себя нарушителем закона или заповеди, а наоборот, ощущает удовлетворение, поскольку делает то же самое, что и его кумир. Маленький мальчик, играя в «Doom» или «Quake», подчиняется очень простой идеологии этих игрушек: тебе мешают монстры, и ты должен их убивать. За всем этим лежит парадигма «убивай, и ты решишь все свои проблемы». Следствием этих антигуманных игрушек является перенос виртуальных отношений в реальную жизнь. А виртуальные убийства могут провоцировать реальные. Они могут уменьшить социальный запрет на настоящее убийство. Как действует запрет «не убий»? Убивать – неприятно. А в игрушках убийство, наоборот, – самое приятное занятие.

Естественно, если бы на эти игрушки не было спроса, они и не создавались бы. Продавцы же игрушек не формируют в человеке жажду насилия, они всего лишь ее эксплуатируют. Мышцы человека, например, без использования атрофируются, а при тренировке растут, так и жажда насилия без ее эксплуатации притупляется, а при усиленной «накачке» – возрастает. Ребенок, считающий своими врагами тех, кто над ним посмеивается, унижает его, уже знает, как эту проблему решить, так он много раз решал ее с помощью компьютера. Он находит отцовский

револьвер и лечит головную боль гильотиной. Ему никто не объяснил, что существуют другие способы. До настоящего времени никто не создал даже общественных организаций, которые попытались бы решить эту проблему. Очевидно, мало кто осознал факт ее наличия⁶.

Немаловажная проблема, порождаемая компьютерными играми и практически доказанная психологами, – компьютерная «наркомания», зависимость поведения ребенка от компьютерной «наркомании» (проще говоря, от сидения за компьютерными играми). Любая компьютерная игра расслабляет, т. к. в ней нельзя проиграть, и в то же время, как любая праздность – способствует агрессии. Проблема заключена не столько в содержании видеоигр, сколько в самом их факте. Когда ребенок играет в реальную игру, он должен преодолевать себя физически, интеллектуально, подчинять свои действия правилам игры, проявлять чувство товарищества. В виртуальном мире, если что-то не выходит, можно просто выключить компьютер. Есть еще одна проблема: общение реальное, человеческое подменяется в компьютерной игре общением виртуальным, – контакты в таком общении, с одной стороны, безопасны, но с другой – абсолютно безответственны. В реальной жизни виртуальное общение порождает агрессию.

В мире компьютерных игр появились и коллективные, сетевые. *На чемпионате мира по компьютерным играм в 2002 г. россиянам не было равных.* Русские победили в самых популярных в мире играх, в тех, что называются «стрелялками» («стрелялка-дуэль» и «командная стрелялка»). Устроители чемпионата всерьез заявляют об интеграции компьютерных развлечений в культуру современного общества. Дома, в офисах, в клубах играет вся планета поголовно. В национальных отборочных турнирах участвовало полмиллиона (!) человек. Глобальным спонсором выступила кампания Самсунг, – кроме мирового чемпионата она спонсировала и чемпионаты отдельных стран, в том числе и России. Пять молодых людей в возрасте от 17 до 20 лет представляли «виртуальный боевой отряд» «M-19». Имена у бойцов тоже виртуальные: «MADFAN», «КАЛЫЧ», «RIDER», «NOOK», «RADO». Команда одержала победу в одной из самых популярных в мире игр «CONTR-STRIKE». Эта игра – зрелище драматичное, но в ней всегда можно «возродиться». Во время соревнований разрешалось общаться, и это напоминало радиоперехват с настоящей боевой операции. Бешеные «клики» и напряженные лица игроков означали, что «M-19» пошел в атаку и победил со счетом 13:9. Россияне последовательно выбили из турнира 9 команд. Слаженность и точность действий обыкновенных ребят из Санкт-Петербурга показала, что в мире «виртуальных войн» Россия по-прежнему «сверхдержава». В одиночных соревнованиях также победил россиянин с виртуальным именем «UNKIND», – он не проиграл ни одного из 11 матчей! Выпускник 2002 года специально отказался поступать в ВУЗ, посвятил все лето подготовке к чемпионату. В интервью российскому корреспонденту капитан голландской команды сказал, что русские – самая сильная команда, с которой им приходилось когда-либо играть, они – единое целое.

И все-таки, воспитательный эффект от большинства компьютерных игр сомнителен, ибо их смысл всегда сводится к убийству. Особенно увлечены компьютерами так называемые «проблемные дети», дети с за-

ниженной самооценкой, плохо успевающие в школе, испытывающие трудности в общении со сверстниками и т.п. Чем больше у ребенка психологических барьеров в жизненной реальности, тем глубже он погружается в реальность виртуальную. Одновременно с этим в мире нарастает тревога за будущее детей, подверженных влиянию компьютерных игр. По данным Крэга Андерсона, профессора психологии из Айовы (США), видеоигры инициируют агрессивное и жестокое поведение, их воздействие сильнее кино и ТВ. По заявлению хирурга Эверетта Копа, видеоигры входят в число главных причин насилия в семье. Сотни семей США подали иски против разработчиков игр насилия. После трагедии в Эрфурте (когда подросток-школьник расстрелял несколько десятков своих одноклассников и учителей) глава Христианско-социального союза (Германия) Штойберг потребовал запретить пропаганду насилия в компьютерных играх, бундесканцлер Шрёдер созвал круглый стол для обсуждения проблем распространения современных компьютерных игр, а министр образования земли Бранденбург Райхе призвал родителей ограничить время, которое дети проводят перед монитором. По данным японских ученых, видеоигры мешают развитию лобных участков мозга, которые контролируют эмоции и поведение человека. Открытие проводит прямую связь между игрой и участвовавшими случаями насилия в обществе. Правительство Греции приняло к рассмотрению законопроект о запрете на видеоигры в публичных местах, включая интернет-кафе. За нарушение – год тюрьмы. Педагоги, психологи и родители обсуждают проблему ограничения пользования Интернетом для школьников. Например, со школьного компьютера нельзя будет зайти на сомнительный сайт. Такие решения зреют во многих странах Европейского сообщества, идут дискуссии о том, как оградить и защитить детство. По мнению разработчиков компьютерных обучающих программ, агрессивные игры будут запрещены в России. Идет работа над тем, чтобы сделать Интернет цивилизованнее.

Компьютер можно максимально использовать для развития творческих способностей ребенка. В этом плане его возможности огромны: «Пазлы», развивающие пространственное и логическое мышление; «Поле чудес», развивающее филологическое мышление; программа «Логомиры» знакомит детей с возможностями компьютерной графики, позволяет детям создавать и оживлять свой собственный мир; вариант «Перволог» позволяет из заготовок выполнить подобие открытки, сложить узор, создать картину и, отпечатав свое творение на принтере, получить не виртуальное, а реальное произведение. Так дети, заинтересованные компьютерным творчеством, могут постепенно потерять интерес к компьютерному смертоубийству⁷. Компьютер предоставляет широкие образовательные возможности: можно побродить по залам Британского музея, или познакомиться с уникальными книгами Библиотеки Конгресса США. Разработаны обучающие программы по иностранным языкам, математике, физике, литературе – практически по всем учебным предметам общеобразовательной школы. Они снабжены прекрасным видеорядом и озвучены. А вот телевидение не занимается просвещением и качает деньги из человеческих слабостей. Все надежды на него как великого просветителя рухнули. Но если такое мощное орудие, как компьютер, будет

использоваться только для коммерции, – это будет приговор человечеству. Задачей ученых и государственных деятелей является поиск путей и средств подчинения этого пространства, по природе своей свободного от нормальных законов цивилизации, приведения его в гармонию с социальными потребностями образования и прогресса.

Мы проанализировали, в какие игры играют современные школьники, каково содержание этих игр, каковы мотивы включения ребенка в игру? Знакомство с результатами опроса школьников и их педагогов показало, что их игры не отличаются большим разнообразием. Из 1518 опрошенных школьников более 83 % ответили, что в свободное время они предпочитают играть в компьютерные игры. Иногда играют и в футбол, в настольный теннис. Однако все они требуют наличия команды, игровых атрибутов: формы, мячей, клюшек, шайбы, а для того, чтобы поиграть на «компе», достаточно пойти к другу, у которого он есть, или иметь в кармане 20–30 рублей, чтобы пойти в интернет-клуб. Педагоги (около 80 %) не одобряют пристрастия школьников к компьютерным играм. Изучение мотивов, побуждающих школьников ежедневно часами просиживать за компьютером, осваивая новые «стрелялки», показало, что большинство из них привлекает в игре эмоциональное напряжение, концентрация внимания, тренировка сноровки в работе с «мышью». Таким образом, обнаруживается устойчивое игнорирование игры как формы организации досуга детей. Тенденция гедонизации жизнедеятельности школьников прослеживается и в отношении к ней другой возрастной категории молодежи – студенчества. Ориентация на эмоциональную привлекательность, стремление к получению удовольствия – вот те установки, которые побуждают студенчество включаться в игру.

Особую тревогу и обеспокоенность вызывает значительный рост проявлений игровой зависимости молодежи, нарастание социального отчуждения, порожденного существенными изменениями в содержании и характере отношений между людьми. В медицинских исследованиях игровую зависимость относят к нехимическим заболеваниям, характерной особенностью которых является патологическая склонность к азартным, компьютерным играм и играм в Интернете. Врачи отмечают, что игровая зависимость не подлежит четкому диагностированию, в отличие от химических зависимостей, имеющих границы начала. Первичная увлеченность компьютерной или азартной игрой воспринимается человеком как своеобразное средство заполнения досуга, не более. Но настает момент, когда он не может себе представить собственную жизнь без игрового автомата или обыкновенной «стрелялки». Игра затягивает, завораживает, обещая сильные эмоции или же быстрый выигрыш. Начинается все с жажды острых ощущений, «кайфа», который испытывают игроки за компьютером, игровым столом или автоматом. «Ну, вот еще, еще разочек, ну...!» – думает каждый из них, пытаясь ухватить еще и еще раз то самое желанное ощущение удовольствия от тысячи «порубленных» голов или «скошенных» вражеских солдат, возможности возродиться, если даже самого игрока подстрелили, при наличии призовых бонусов... и так без конца. Ушедшие в виртуальный мир аддикты могут просиживать за компьютером десятки часов (и этот факт подтверждается результатами

нашего исследования), не испытывая чувства усталости и не теряя при этом интереса к игре.

Как подчеркивают психотерапевты, из описанных в последнее десятилетие различных поведенческих аддикций гемблинг является одной из наиболее распространенных и по своим клиническим проявлениям и более всего напоминает химические аддикции [3]. Некоторые исследователи называют гемблинг «моделью поведенческой аддикции», одной из форм обсессивно-компульсивного расстройства. Зависимость от игры в последние годы стала одной из серьезных проблем российского общества – как социальной, так и сугубо медицинской. В связи с повсеместным распространением игровых автоматов и отсутствием контроля игорного бизнеса среди населения практически во всех возрастных группах началась гемблинг-эпидемия. Актуальность проблемы патологической зависимости от игры, по мнению исследователей, обусловлена тремя причинами: *серьезными социальными и финансовыми проблемами у патологических игроков* (23 % игроков имеют серьезные финансовые проблемы, 35% разведены, у 80 % нарушены межличностные отношения в браке); *распространенностью противоправных действий* (до 60 % среди зависимых от азартных игр совершают правонарушения); *высоким суицидальным риском* (от 13 до 40 % патологических игроков совершают попытки самоубийства, у 32–70 % отмечаются суицидальные мысли).

Ц. П. Короленко и Т. А. Донских⁸ также выделяют ряд характерных признаков, свойственным азартным игрокам. К ним относятся: постоянная вовлеченность, увеличение времени, проводимого в ситуации игры; изменение круга интересов, вытеснение прежних мотиваций игровой, постоянные мысли об игре, преобладание в воображении ситуаций, связанных с игровыми комбинациями; «потеря контроля», выражающаяся в неспособности прекратить игру как после большого выигрыша, так и после постоянных проигрышей; состояния психологического дискомфорта, раздражения, беспокойства, развивающиеся через сравнительно короткие промежутки времени после очередного участия в игре, с труднопреодолимым желанием снова приступить к игре. Такие состояния по ряду признаков напоминают состояния абстиненции у наркоманов, они сопровождаются головной болью, нарушением сна, беспокойством, сниженным настроением, нарушением концентрации внимания; характерно постепенное увеличение частоты участия в игре, стремление ко все более высокому риску; периодически возникающие состояния напряжения, сопровождающиеся игровым «драйвом», все преодолевающим стремлением найти возможность участия в азартной игре; быстро нарастающее снижение способности сопротивляться соблазну. Это выражается в том, что, решив раз и навсегда «завязать», при малейшей провокации (встреча со старыми знакомыми, разговор на тему игры, наличие рядом игорного заведения и т. д.) гемблинг возобновляется. Патологическое влечение к азартным играм описывается как «постоянно повторяющееся участие в азартной игре, что продолжается и углубляется, несмотря на социальные последствия, такие как обнищание, нарушение внутрисемейных взаимоотношений и ruинирование личной жизни. Для диагностики патологического влечения к азартным играм состояние должно отвечать следующим критериям: 1) повторные (два и более) эпизоды азартных игр на

протяжении не менее года; 2) эти эпизоды возобновляются, несмотря на отсутствие материальной выгоды, субъективное страдание и нарушение социальной и профессиональной адаптации; 3) невозможность контролировать интенсивное влечение к игре, прервать ее волевым усилием; 4) постоянная фиксация мыслей и представлений на азартной игре и всем, что с ней связано⁹. Более широко диагностические признаки патологического влечения к игре представлены в американской классификации психических расстройств (DSM-IV, 1994).

В связи с широким распространением доступа к сети Интернет в последние годы все большей популярностью у игроков пользуется онлайн-овый или интернет-гемблинг. По данным С. Вэрри, более 4,5 миллиардов долларов зарабатывалось в этой сфере ежегодно на начало тысячелетия. По прогнозам, эта цифра может удваиваться каждые два года. Онлайн-овый гемблинг ранее был описан К. Янг (2000) как одна из форм интернет-аддикции.

Первые признаки проявления зависимости от компьютерных игр не вызывают тревоги ни у самого аддикта, ни у окружающих его людей (родителей, друзей), так как погружение в игру не превалирует над другими занятиями. Но проходит некоторое время и продолжительность «сидения за компом» становится все больше и больше, – возникает та самая патологическая зависимость от компьютерной игры, которая становится *причиной изменения психического состояния личности*. Именно изменения в эмоционально-волевой сфере являются первыми признаками проявления игровой зависимости. Раздражительность, конфликтность, эмоциональная неустойчивость, резкие перемены настроения – постоянные спутники игрового аддикта. Игра доминирует в сознании человека, ведет к отрыву от реальной жизни, к *социальному отчуждению индивида*. Именно «уход» в свой игровой мир, замыкание на собственных игровых интересах и пристрастиях провоцирует социальное отчуждение личности. Опасность такого ухода от реального мира состоит в том, что наступает стагнация личностного развития, а порой и необратимая деградация личности.

Врачи утверждают, что игровой аддикции подвержены лишь слабые личности, не нашедшие применения свои способностям и задаткам, не получившие поддержки в кругу близких, друзей, сверстников, люди имеющие некоторые физические недостатки. Однако «уход» от реальности наблюдается и у сильных, социально адаптированных натур. Чаще всего это связано с психотравмами, или же семейными проблемами. *Патологическая зависимость от компьютерной игры характеризуется неукротимым желанием играть* вновь и вновь, преодолевать уровни игры, осваивать новые маршруты, придумывать новые маневры, набирать очки, возрождаться и снова рваться в бой, снова крушить, взрывать, разрушать, убивать сотни, тысячи вражеских солдат.

В психолого-педагогической и медицинской литературе нет описания примеров проявления игровой аддикции от компьютерных развивающих игр, однако огромно количество примеров, подтверждающих, что компьютерные «стрелялки» вызывают зависимость у большинства игроков. И вместе с тем на рынке компьютерной продукции преобладают именно такие игры. Что же происходит в самой индустрии компьютер-

ной игры? Почему разработчики этих игр так настойчиво тиражируют игры, пропагандирующие насилие, убийства, разрушение и пр.? В чем причина такой популярности игр милитаристского содержания? Ответ прост. Информация о многочисленных военных конфликтах всегда на первых полосах газет, журналов, на телеэкранах. Человечество привыкло к тому, что каждый день совершаются террористические акты, взрываются пассажирские поезда, авиалайнеры, людей захватывают в заложники и т. п. И эти же сюжеты разработчики вкладывают в игру.

Как трудно ребенку с неустойчивой психикой противостоять этому разрушительному миру. Именно он садится за компьютер и начинает «устанавливать равновесие» круша и взрывая все на своем пути – именно в этом превосходство его компьютерного героя. Если он не может в жизни противостоять злу и насилию, он пытается противостоять ему в компьютерной игре. Однако это возможно лишь в виртуальном мире, а в реальном все обстоит гораздо сложнее. Поэтому ребенок вновь погружается в виртуальный мир игры и не замечает, как летит время. В конце концов, у него возникает неконтролируемая тяга к предмету своей зависимости – компьютерной игре.

Еще сто лет назад Э. Крепелин назвал пристрастие к азартным играм патологическим состоянием, расстройством личности, которое может быть вызвано также коллекционированием. Впервые научно обоснованные критерии болезненного пристрастия к игре были систематизированы американскими учеными и изложены в классификации психических расстройств. Главными признаками патологической игры была признана «хроническая и прогрессирующая неспособность сопротивляться импульсу игры, поведению игрока, что ставит под угрозу, нарушает и разрушает личное, семейное и профессиональное положение. Характерными проблемами являются большие долги и последующее невыполнение по их уплате, разрыв семейных отношений, мошенничество и запрещенная финансовая деятельность». Подобные же диагностические критерии приведены в Международной классификации болезней.

Понятно, что компьютерная игра не относится к разряду игр азартных, она не сулит игроку большого денежного выигрыша, однако и у компьютерного игрового аддикта проявляется «хроническая прогрессирующая неспособность сопротивляться импульсу игры». Именно эта «неспособность сопротивляться» является одним из признаков игровой зависимости.

Неспособность сопротивляться зову игры «подогревается» ее привлекательностью, теми ощущениями, которые игрок испытывает во время игрового процесса. Эти ощущения могут быть разноплановыми: от приятного удовольствия и наслаждения, до страха и отвращения. Но, не смотря на такую полярность чувств, вызываемых компьютерной игрой, ее привлекательность для игрока становится все более сильной. Захваченный острым сюжетом игры, поглощенный желанием преодоления самого себя в сложной драматургии игры, человек не замечает, как становится рабом игры, безвольно подчиняющимся прихотям ее разработчиков.

Патологическая страсть к компьютерным играм проявляется в не менее патологическом стремлении аддикта к их коллекционированию. Характерно, что этот процесс осуществляется бессистемно, хаотично, подчиняясь лишь одному желанию иметь как можно больше игр.

Игровой аддикт утрачивает интерес к привычным занятиям и увлечениям, его начинает раздражать традиционный образ жизни, положительные эмоции, которые он когда-то испытывал от прослушивания музыки, посещения театра, выставок, прогулок и походов, споров с друзьями, единоборств с ними во время спортивных игр – все это перестает приносить удовольствие. *Для аддикта единственным удовольствием становится игра и желание испытать в ней удовольствие от острых ощущений, что в свою очередь является еще одним признаком игровой зависимости.*

В современных психолого-педагогических исследованиях, посвященных проблемам компьютерных игр (Н. Маркова, Т. Шишова и др.), отмечается, что очень часто дети возвращаются к тем играм, содержание которых вызывает у них чувство страха. Необъяснимо, но факт, – малолетние дети, стоя за спинами своих старших братьев, погруженных в игру, испытывая ужас от событий, происходящих на экране монитора, следят за ней, не отводя глаз.

Многие родители обращают внимание на беспокойный ночной сон детей, увлекающихся компьютерными играми, однако их советы собственным чадам и запреты не имеют положительного эффекта. Страх заволаживает, влечет, манит, заставляет включать компьютер и снова погружаться в пелену ужасов компьютерной игры. *Подчинение чувству страха так же можно отнести к признакам игровой аддикции у детей.*

Многолетнее изучение игровых притязаний школьников разных возрастных групп показало, что за последние 15 лет значительно возросло число приверженцев компьютерных игр, и как следствие выросло количество игровых компьютерных аддиктов. В поле нашего интереса были и вопросы, связанные с личностными характеристиками игровых аддиктов и теми отношениями, которые складываются у них с ближайшим социальным окружением.

Мы провели исследование среди учащихся 5–9 классов городских и сельских школ Курской области (общее количество опрошенных составило более 1500 человек). В опросе приняли участие педагоги городских и сельских школ и родители учащихся (количество опрошенных педагогов – 347 человек, родителей – 419 человек). Из общего числа опрошенных школьников более половины ежедневно проводят время за компьютерными играми (преимущественно мальчики). Была выявлена незначительная часть школьников, увлекающихся игровыми автоматами (чуть более пятой части опрошенных).

В результате опроса обнаружилась отчетливая тенденция роста увлечения компьютерными играми подростков на этапе от 5 к 7 классу и некоторое его снижение к 8–9 классам. Этому способствует ряд причин, среди которых можно выделить как личностные изменения у подростков, так и социальные. Последние оказывают более серьезное влияние, поскольку изменяется характер межличностных отношений в подростковой среде, которые являются ведущим видом деятельности для данного возраста. Однако в некоторых случаях мотивация обращения к компьютерным играм усиливается в силу того, что родители все больше дистанцируются от своих детей, считая их достаточно взрослыми, чтобы продолжать их «опекать», и в качестве «друга», с которым будет общаться их сын или дочь, предлагают им компьютер.

Высокий уровень конфликтности в подростковой среде также стимулирует социальную изоляцию личностей, предрасположенных к игровой зависимости. Для подростков, подверженных игровой зависимости, окружающий мир перестает представлять интерес, они выбирают для себя иную сферу самореализации – компьютерные игры. Однако уход в виртуальную игровую действительность часто сопряжен с изменением настроения подростка, проявлением эмоциональной неустойчивости, тревожности, депрессии. Приведем в качестве подтверждения некоторые из полученных нами результатов исследования.

Для проведения исследования можно использовать шкалу сниженного настроения – субдепрессии (ШСНС), основанную на опроснике В. Зунга и адаптированную Т. Н. Балашовой. Шкала включает 20 утверждений, характеризующих проявления сниженного настроения – субдепрессии. В исследовании приняли участие 130 человек, проявляющие склонность к игровой зависимости. Высокий уровень сниженного настроения был характерен для 40 % опрошенных, средний уровень – для 50 %, низкий – для 10 %. Для большинства обследованных игровых аддиктов характерен высокий уровень тревожности. Так, об усталости без всяких причин заявили более 70 % опрошенных, о большей чем обычно раздражительности – более половины, о частой смене настроения – более трети респондентов; уверенность в том, что другим людям станет лучше, «если меня не будет», проявила десятая часть подростков (общая сумма превышает 100 %, т. к. респонденты могли выбирать несколько вариантов ответов).

Нам было важно выяснить, насколько тревожны подростки, подверженные игровой зависимости. Изменение тревожности во многом обуславливает поведение субъекта. Определенный уровень тревожности – естественная и обязательная особенность активной деятельности личности. Известно, что для каждого человека характерен свой оптимальный (или желательный) уровень тревожности – это так называемая полезная тревожность. Оценка подростков своего состояния в этом отношении является для него существенным компонентом самоконтроля и самовоспитания. Однако игровой аддикт не способен контролировать свое поведение, тем более регулировать эмоциональное состояние и заниматься самовоспитанием. Под личностной тревожностью понимается устойчивая индивидуальная характеристика, отражающая предрасположенность субъекта к тревоге и предполагающая наличие у него тенденции воспринимать достаточно широкий «веер» ситуаций как угрожающие, отвечая на каждую из них определенной реакцией. Вместе с тем, высокий уровень тревожности игрового аддикта связан с неадекватным восприятием отношения к нему окружающих людей. Все попытки сдержать его неумную страсть к игре воспринимаются аддиктом как угроза его личным интересам и пристрастиям, как покушение на свободу его выбора. В этом смысле личностная тревожность активизируется при восприятии определенных стимулов, расцениваемых человеком как опасные, связанных со специфическими ситуациями угрозы его престижу, самооценке, самоуважению. Игровые аддикты относятся к категории высокотревожных, поскольку склонны воспринимать угрозу своей жизнедеятельности в обширном диапазоне ситуаций и реагировать весьма

напряженно, выраженным состоянием тревожности (опрос проводился по методике Ч. Д. Спилбергера по шкале Ю. Л. Ханина). Высокий уровень личностной тревожности проявили 40 % игровых аддиктов, средний – 40 %, низкий – 30 %. Уровень ситуативной тревожности гораздо выше: ее уровень свойственен 60 % игровых аддиктов, средний – 45 %, низкий – 5 %.

Одной из причин формирования игровой зависимости школьников является неосведомленность педагогов, родителей школьников об игровых пристрастиях их воспитанников, круге их интересов и увлечений. Мы поинтересовались, знают ли педагоги городских и сельских школ, во что играют подростки, какие игры для них значимы, как много времени они проводят за компьютерами, и какие игры сами педагоги организовывали для ребят. Результаты исследования можно представить следующим образом: значительная часть опрошенных педагогов (более двух третьих опрошенных) не знают, чем точно увлечены дети в их классе, но знают, что несколько человек посещают спортивные секции, а относительно увлеченности компьютерными играми судят по материальному состоянию родителей, т. е. «может или не может приобрести компьютер»; выбирая игры, подростки, по мнению половины опрошенных классных руководителей, руководствуются тем, что «им нечем заняться, дома они предоставлены сами себе, родители не разрешают выходить из дома и т. д.»; более четверти педагогов согласны с тем, что дети стали меньше играть друг с другом, и причину этого видят в усилении индивидуализации игры, приоритете личных интересов школьников над коллективными; практически все опрошенные классные руководители не проводят игры в классе, так как «на это нет времени, нужна организация, есть вожатые, физруки которые этим занимаются, они уже взрослые, чтобы в игры играть». Парадокс состоит в том, что в приватной беседе все педагоги высоко оценили игру как средство воспитания и развития ребенка, как форму проявления активности растущего человека, как способ развития коллективных отношений.

Таким образом, педагоги городских и сельских школ не владеют реальной ситуацией, которая складывается у них в классе, не хотят видеть реальной увлеченности подростков компьютерными играми, сами не предлагают альтернативных игр, направленных на сплочение коллектива, снятия тревожности и депрессивного состояния детей, создающих условия для самореализации подростков в других видах деятельности.

Проведенное исследование показало, что еще одной причиной формирования игровой аддикции у современных школьников является индифферентное, порой попустительское отношение родителей к их игровым пристрастиям. Для того, чтобы получить дополнительную информацию о референтном окружении подростков, мы провели опрос среди родителей. На вопрос «Что родители думают об увлеченности компьютерными играми?» 10 % опрошенных родителей ответили, что они купят своему ребенку компьютер, как для игры, так и для дальнейшей работы; 12 % считают, что компьютер развивает детей; 13 % однозначно отметили, что от компьютера больше вреда, чем пользы; 25 % считают, что с детьми надо заниматься в различных секциях, а компьютером разрешать пользоваться в «награду», «за заслуги»; 40 % родителей понимают, что

компьютер может негативно влиять на психику детей, но ребенка нечем дома занять, а другого предложить родители ничего не могут.

Проведенный нами анализ феномена игры в общественной и педагогической культуре на рубеже XX и XXI вв. подтверждает предположение о том, что игра претерпевает существенные и сущностные изменения, она становится другой, меняя привычные и апробированные формы своего бытия. Постепенно утрачивается развивающая функция детской игры. Это явление связано с тем, что к игре педагоги обращаются уже не ради развития или совершенствования каких-либо качеств личности, имеющегося социального опыта, а ради стремления большей части молодежи удовлетворить свои гедонистические потребности. Гедонистическая функция игры превалирует над такими, как коммуникативная, корректирующая, ориентирующая, организующая, регулирующая и др., стимулирующими включение молодежи в социально полезные виды деятельности. Гедонизация игры пропагандируется средствами массовой информации, усиливающими не только узкоэгоистический индивидуализм игровых форм, но и жажду азартных состязаний, которые становятся все более популярными.

Современная постиндустриальная эпоха создала новые игровые формы, заимствованные преимущественно в других странах и культурах, и потому не гармонирующие с традициями русской национальной культуры. Игровые формы все более откровенно приобретают массовый, зрелищный характер, ориентированный на заражение высоким уровнем эмоциональности, гедонизацию и азарт. Каждая из таких новых игровых форм привносит свою игровую атмосферу, чуждую традиционной отечественной игровой культуре. В играх человек ориентирован не на строгое соблюдение правил, а на установление корпоративных связей, дающих уверенность в победе за счет других. Развивающаяся индустрия игр и развлечений подпитывает тенденцию гедонизации игры. Молодежь, участвуя в таких играх, как «Фактор страха», «Последний герой», «Остаться в живых», получает удовольствие не только от приятных игровых ощущений, но и, напротив, от тех, которые в обыденной жизни вызвали бы у участников игры отвращение. В этих играх наслаждение усиливается стремлением индивида к победе, подогреваемым желанием выиграть большой денежный приз. Участники таких игр проходят, порой, через унижения собственного достоинства ради легкой наживы.

Гедонизация игры порождает противоречия между естественной природой игры и искусственно насаждаемыми извне правилами; между присущей игре свободой и необходимостью подчиняться иному, чем в реальной жизни, стандартам и нормативам поведения; между собственным желанием игрока действовать согласно моральным нормам и установкам и искусственно созданной ситуацией, вызывающей стремление действовать вопреки всем правилам. Таким образом, можно с полным основанием утверждать о явном кризисе современной игры и игровой культуры, ведущем к вырождению собственно игры и подмене ее игровым суррогатом, чуждым традициям и ценностям отечественной культуры. Возрастающая гедонистическая направленность игровой культуры требует изменения политики государства по отношению к культуре в целом. Сейчас, как никогда прежде, остро стоит проблема пропаганды разнообразных

игровых форм, ориентированных на развитие интеллектуального и творческого потенциала российской молодежи, реализации ее природных способностей и задатков. Создаваемая ныне новая игровая культура не должна зиждиться на бездумном, примитивном копировании зарубежных аналогов, – от современной науки и практики требуется использование собственных, апробированных этнокультурным опытом, игровых технологий, отвечающих интересам и потребностям подрастающего поколения, равно как и интересам русской национальной культуры.

Огромный поток заманчивых шоу, рекламируемых как инновационные игровые проекты, захлестнувших современное телевидение, нацелен лишь на реализацию гедонистических функций, подавление свободы индивида и манипуляцию его сознанием. Под таким же прессингом инновационных игровых технологий находится незащищенная детская душа, неокрепшее детское сознание. И если взрослый человек в состоянии противопоставить этому электронному «монстру» свой опыт, активизировать силу воли или просто выключить телевизор или компьютер, то ребенок, не обладающий устойчивым жизненным опытом, попадает в зависимость от виртуальных игровых программ. В результате постоянного погружения в виртуальное пространство ребенок теряет самого себя, расстается с ощущением себя реального и начинает воспринимать себя как часть виртуального мира. Человек с «виртуализированным» сознанием не несет ответственности за свои действия и поступки. Этот момент как раз и является наиболее привлекательным для детей, увлекающихся компьютерными играми. Жизнь в виртуальном мире позволяет избежать ответственности за действия, не соответствующие нормам человеческого бытия: тебя никто не призвет к ответу за сотни погубленных тобой жизней – они все виртуальные. Насажение таких игр осуществляется с целью притупления рациональных способностей человека, отвлечения его от аналитико-критической рефлексии.

Какие же факторы могут противостоять размыванию индивидуальности и идентичности человека? Одним из средств спасения человека является *сохранение традиций и ценностей культуры*. Игра, как одна из составляющих традиционной культуры, также нуждается в защите, поскольку все изменения, происходящие в обществе, затрагивают и ее. Размываются понятия «коллективизм», «коллективный», а вместе с ними обнаруживается тенденция угасания интереса детей к коллективным играм. В лучшем случае сохраняется игра в малых группах. Игры детей носят преимущественно индивидуальный характер. Преданы забвению многие народные игры, однако именно они предполагают коллективное взаимодействие детей разного возраста, именно в них ребенок впервые ощущает принадлежность к этнической группе, свою этнокультурную идентичность. В современной детской культуре утрачивается коллективность и солидарность игры, так как обесцениваются переживания одного за успехи или поражения других; перестало быть актуальным признание за другими, как за самим собой, равных прав и обязанностей в оказании содействия и поддержки, а также требовательное отношение к себе, как и к игрокам команды. Размывается мотивация субъекта к переживаниям и действиям в отношении другого, как если бы этим другим являлся он сам¹⁰. Вместе с тем усиливается эгоизация игры, характери-

зующаяся предпочтением личных интересов и действий в игре интересам игрового коллектива. Основными мотивами выступают себялюбие и своекорысть на фоне утверждения исключительности своего Я. Индивидуализация игры проявляется в самоизоляции личности, в создании своего замкнутого мира, утрате потребности в социальных контактах, отношениях, связях. Погружение в игру с виртуальным партнером восполняет утраченные способы бытия в реальном мире.

Изучение процессов, происходящих в современной культуре, позволило наряду с явлениями социального отчуждения, виртуализации сознания, и гедонизации игрового процесса, выявить тенденции «варваризации» культуры, в том числе – и детской игровой культуры. Термин «варваризация» (А. С. Ахиезер, В. П. Даниленко, В. С. Елистратов, С. Г. Кара-Мурза, В. В. Колесов, Х. Ортега-и-Гассет, А. С. Панарин, И. Яковенко) употребляется преимущественно в двух смыслах: в первом – он используется как синоним слову «одичание», а во втором – для обозначения процесса языковых заимствований. С нашей точки зрения, оба варианта толкования «варваризации» адекватны процессам, происходящим в молодежной игровой культуре, ибо в ней налицо и явления «одичания» (архаизации), и заимствований (и не только языковых) из других культур. «Варваризация» культуры ярко обнаружила себя особенно в последнее десятилетие XX – первые годы XXI вв. Характеризуется она, во-первых, откатом в прошлое, к архаичным формам культуры, упрощением традиций, и особенно – моральных норм; во-вторых, внедрением в культуру иной логики жизни – поворота к мифологизации жизни; в-третьих, стремлением элиты общества подавить (завоевать, подчинить) низшие слои; в-четвертых, откровенной пропагандой насилия, жестокости, культа физической силы. Изучение детской игровой культуры показывает, что эти тенденции уже проявляют себя как в реальной детской среде, так и в играх детей.

Явление архаики в игровой детской культуре связано с отказом от традиционной игры, ее привычных форм, правил и табу, быстрой сменяемостью состава игровых сообществ современных школьников, размыванием границ постоянных игровых коллективов, разрывом устоявшихся связей и отношений, доминированием стихийности игровых команд. Происходит подмена названий традиционных игр такими, которые, с одной стороны, не отражают содержания игры, а с другой – иллюстрируют бедность игрового репертуара, ограниченность лексического запаса детей, его обеднение, выхолащивание, отражают общую тенденцию к наполнению речи современных детей сленгом и нецензурными выражениями. Архаизация детской игровой культуры тесно связана с ее мистификацией. Основной причиной подобных явлений стали СМИ, ТВ и Интернет, широко популяризирующие астрологию, парапсихологию, гадания, разного рода магии. В детской литературе фиксируется тенденция к мистификации, отрыву от реального рационального мира и «уход» в мир грез, фантазий. Мистификации подвергается и содержание мультипликационных сериалов и игровых программ, широко тиражируемых комиксов, главными героями которых стали фантастические монстры, уродцы. Все это является фактами, свидетельствующими о «варваризации» современной игровой культуры.

Анализ современной детской игровой культуры показывает, что ее все чаще сопровождает явление риска. Риск становится атрибутом социальной жизни и ему в одинаковой мере подвержены все социальные группы людей. Детское сообщество и жизнь, которой оно живет, тоже сращены с риском, но этот риск трансформирован, преобразован в средство, доставляющее наслаждение от щекочущих нервы стрессов и выброса адреналина. Нагнетание стресса – обратная сторона «стоимости комфорта», однако и эту, обратную сторону игры, молодые люди способны принимать как *наслаждение*. Отсюда вывод: чем выше стресс от риска, тем разнообразнее потребление подобных игровых шоу, чем «запредельнее» стресс, тем изощреннее содержание предлагаемых испытаний, тем выше потребность в разнообразии состязаний, связанных с риском. Следствием этого становится потребность другого уровня, вновь подтверждающая процесс «варваризации» культуры, – потребность «выплеснуть» взбудораженное нутро в асоциальных действиях, сексуальных патологиях и других деструктивных актах и формах поведения¹¹.

Есть ли предел привыкания к наслаждениям от риска и порождаемого им стресса, или нет той грани, за которой может начаться массовый послеигровой стресс, психоз, чреватый взрывом насилия, разрушения, наркотической и алкогольной зависимости? Современная игровая индустрия сама определяет «цену» человеческой свободы в выборе «гедонистических» способов и средств, не задумываясь о психологической безопасности людей, и детей – в первую очередь. А именно они сегодня не застрахованы от массовой истерии, психоза и депрессии в результате «погружения» в «гедонистическую» среду, организация которой направлена на манипуляцию человеческим сознанием посредством новых, более изощренных технологий. В постмодернистских научных теориях обнаруживается сдвиг от научной (рациональной) к обыденной (чувственной) перцепции риска. Предпочтение последней считается прогрессивным и либеральным действием. Однако чувственная оценка риска, в отличие от рациональной, легко поддается манипуляции, особенно в современных условиях, когда достижения игровой индустрии сулят изысканность наслаждений на грани дозволенного и недозволенного. Благодаря всемирной паутине, широко используемой дельцами игровой индустрии, риск имплантируется в ткань других социальных организмов, внедряясь в их информационное пространство, вызывая кумулятивный эффект. В результате происходит взаимообусловленное изменение, всеобщее «схватывание риском».

Современная детская игровая культура переживает глубокий кризис, проявляющийся во всех ее сферах, – как в самой детской игре и ее характере, так и в том содержании, которым наполняют детские игры их разработчики. Как и в любые времена, детская игра облачилась в «одежды времени»¹² – в одежды отчуждения, гедонизации, виртуализации, «варваризации» и риска, – именно эти тенденции стали характерными для детской игровой культуры. Наполнение содержания детской литературы, анимации, художественных фильмов, комиксов идеями разрушения порождает подобное стремление и в душе ребенка: разрушение, а не созидание становится привычным стереотипом социального поведения тех, кому предстоит принимать культурную эстафету.

Кризис современной игры и игровой культуры породил целый ряд противоречий: между достаточно высоким уровнем разработанности теории игры в отечественной и зарубежной философско-педагогической науке и локальным, преимущественно досуговым ее применением в практике образования отечественной молодежи; между большими потенциальными возможностями игры и эпизодическим обращением к ней в реальной образовательной практике современной школы; между потребностью детей в педагогически организованных играх и технологической некомпетентностью значительной части современных учителей в обеспечении игровой деятельности школьников; между знанием педагогами воспитательных возможностей игры и нежеланием обращаться к ним в процессе организации воспитательной работы; между богатым арсеналом разнообразных игровых форм и недостаточной информированностью о них педагогов и школьников; между содержанием традиционных игр и стремительным распространением новой игровой индустрии развлечений, их неограниченным потреблением молодежью.

Культура начинается с запретов¹³: именно запреты (табу) вывели человечество из состояния дикости на уровень развитых цивилизаций, именно запреты естественных наук дали толчок развитию истинных наук, именно запреты регулируют отношения людей на основе норм морали, именно запреты творят внутренний мир человека. На взрослых лежит ответственность за духовное здоровье детей. В отношении детской игры и игрушки нужна четкая стратегия, основанная на традициях отечественной культуры, способная противостоять влиянию чуждых тенденций, навязываемых извне. Эта стратегия должна быть принята как доктрина отечественной игровой индустрией, которая способна переориентироваться со слепого и бездумного копирования зарубежных образцов игровых программ на разработку отечественных композиций, направленных не на трансляцию способов разрушения мира человеком, а на созидание, творение добра, справедливости, мира, красоты, человечности.

Мир детства невозможно представить без игры, невозможно искусственно лишить его игровой романтики, игровых красок, эмоций, глубоких и волнующих переживаний. В арсенале педагогических средств нет другого, более эффективного средства, чем игра, способного компенсировать эти неизбежные при сохранении нынешних тенденций потери. Следовательно, чтобы сохранить игру в школе, она должна стать обязательным, необходимым атрибутом профессионального становления будущего учителя в вузе, она должна сопровождать студента на протяжении всего периода его обучения в университете. Игра, по выражению А. С. Макаренко, «должна пропитывать» всю жизнедеятельность каждого студенческого коллектива, каждого студента. Без игры школу заполнит скука, тоска, уныние, серые и невыразительные «формы воспитания», порождающие потерю ребенком интереса к своему образовательному учреждению, к своей национальной культуре. Только в союзе с игрой возможно создание «Дома радости» (В. да Фельтре), возможно внедрение «эстетики детской жизни» (А. С. Макаренко), возможно подлинное открытие Мира детства.

¹³ См. подробнее: Репринцева, Е. А. Гедонизм как феномен современной игровой культуры // Мир образования – Образование в мире. – 2003. – № 4. – С. 21–43; Репринцева

ва, Е. А. «Невинные забавы» российского студенчества: симптомы «болезни роста» или признаки деградации? // *Alma mater*. – 2003. – № 11. – С. 17–22; Репринцева, Е. А. Игра в образовании ребенка: от прошлого к настоящему. – Курск, 2004; Репринцева, Е. А. Тревожные тенденции и векторы надежды (О статусе игры в практике современного профессионального образования) // *Alma mater*. – 2005. – № 6. – С. 6–13; Репринцева, Е. А. Педагогика игры: Теория. История. Практика. – Курск, 2005 и др.

² Бурлаков, И. «Номо Gamer». – М., 2000. – С. 14.

³ Там же. – С. 15.

⁴ Балла, О. Магический театр на обочине // *Известия*. – 2002. – 26 июля.

⁵ Как здесь не вспомнить появившуюся в начале 90-х годов, одновременно с развалом СССР, «невинную» компьютерную забаву «Морской бой», в которой геймер становился участником борьбы двух флотов – российского и украинского – за Крым!.. Как геймеру-подростку в 10–12 лет выбрать, на чьей стороне «воевать»? Как объяснить ему, что на безжалостно уничтожаемых им судах «вражеского» флота находятся тысячи людей – чьих-то отцов, братьев, дедов? А как объяснить ему после этой игры, за что погиб его прапрадед под Севастополем в 1854 году, а за что воевал и остался лежать в крымской степи его прадед в 1942-ом? Как объяснить, что ребенок, играя, становится жертвой чьей-то далеко идущей политики? Да и захочет ли он сам после поражения своего компьютерного флота стать защитником многострадальной крымской земли?

⁶ Рыбьянов, М. Виртуальное убийство провоцирует реальное // *Известия*. – 2002. – 26 июля.

⁷ Шишова Т. В плену у «Умного ящика» // *Народное образование*. – 2002. – С. 180.

⁸ Короленко, Ц. П., Донских, Т. А. Семь путей к катастрофе. – Новосибирск, 1990. – 342 с.

⁹ Егоров, А. Ю., Игумнов, С. А. Расстройства поведения у подростков: клинико-психологические аспекты. – СПб., 2005. – 436 с.

¹⁰ Лекторский, В. А. Умер ли человек? // *Человек*. – 2004. – № 4. – С. 10–16.

¹¹ Мальковская, И. А. Глобализация как социальная трансформация. Тематические матрицы. Кн. 1. – М., 2002. – 199 с.

¹² Лотман, Ю. М. Культура и взрыв. – М., 1992. – 358 с.

¹³ Там же.