

РОЛЬ ИГРОВЫХ ПРАКТИК В ФОРМИРОВАНИИ ЖИЗНЕННЫХ СТРАТЕГИЙ ПОКОЛЕНИЙ

Раскрывается философско-антропологический аспект игровых практик, оказывающих влияние на выбор жизненных стратегий поколений. Выбираемые и предпочитаемые игры указывают на социокультурный тип личности, уровень ее духовного и нравственного развития. Люди одного поколения, прошедшие через одни и те же игры, обладают сходным типом мышления и восприятия окружающего мира, близкими аксиологическими координатами и жизненными стратегиями.

Ключевые слова: игра; игровые практики; идентификация; жизненные стратегии.

В современной науке выдвинуто и доказано немало положений о значении игры в становлении человеческой культуры, ее роли в социализации, передаче накопленного опыта, адаптивных возможностей и т.д. С изменением социокультурной ситуации меняется не только сама игра как действие и качество, но и жизненные стратегии играющих, так как через игровое действие, как правило, проявляются жизненно важные цели человека. Выбираемые и предпочитаемые игры указывают на социокультурный тип личности, возможности его духовного и нравственного развития.

Изначальное игровое познание мира не только помогает с легкостью принять социальность, адаптироваться к определенным условиям, усвоить нормы и правила конкретного исторического процесса, но, главное, без видимых усилий изменяет как саму личность, так и окружающее пространство.

В культурологической среде не раз были предприняты попытки представить игру как форму бытия, являющуюся мотивацией для удовлетворения потребностей, формирующих конкретные жизненные стратегии. Так, известна типология игр Ю. Громько, базирующаяся на деятельностном факторе, через триаду: play – game – performance. По стратегическому принципу классифицирует игру известный французский философ, социолог Р. Кайуа: игра-mimicry, игра-agon, игра-alee, игра-ilinx.

Й. Хейзинга на своей знаменитой культурологической триаде: «paidea» – «agon» – «diagoge» выстраивает всю эволюцию человеческой культуры. В целом можно сказать, что игровые практики позволяют выразить наиболее значимые желания и цели личности, транслируют через свое содержание новые установки, адаптирующие индивида в социум. Так закладывается некая модель бытия, матрица дальнейших действий.

В научной практике сложились представления о чередующихся друг друга поколениях, сформированных идентичностью приобретаемого жизненного опыта в детстве и проявляющегося в дальнейшем через самоидентификацию и схожие способы самопрезентации. Еще в XIII в. средневековый арабский мыслитель Абдуррахман ибн Хальдун (1332–1406), разветывая историю различных государств и династий в циклах, утверждает о последовательном чередовании четырех поколений – основатели, продолжатели (сыны основателя), имитаторы (внуки) и разрушители (правнуки). Схожая концепция разработана итальянским историком Дж. Феррари (1874). Его трактовка

поколений условно распадается на «предшественников», «революционеров», «реакционеров» и «завершателей» [1].

Более современная постановка данного вопроса американскими исследователями Н. Хоув и В. Штраус (1991) на основе анализа исторической практики США содержит идею о том, что история развивается циклами, продолжительность которых равна среднестатистической жизни человека (80–90 лет) и подразумевает смену «идеалистов» на «реагирующих», «гражданских» на «приспосабливающихся». В 1997 г. данная терминология обновляется на «пророки – кочевники – герои и художники» [2. С. 106–116]. В сущности, поколения, сформированные благодаря одинаковому опыту ранней жизни, имеют идентичные коллективные характеристики и следуют схожим жизненным траекториям. Авторы подчеркивают, что каждое пятое поколение повторяет приверженность к ценностям и идеалам первого поколения, и цикличность аксиологического развития равна 80 годам.

Обыденная практика свидетельствует, что люди одного поколения обладают сходным типом мышления и восприятия окружающего мира, аксиологическими координатами и близким способом деятельности идентификации и самопрезентации себя, причем поколение одного архетипа формирует полярную общность. Родители, пройдя свой путь становления в социализации, воспитывают детей иначе, с учетом временных приоритетных ценностей. И для воспитания и образования детей, как правило, на практике применяется определенный тип игрового поведения, социализирующий ребенка в мир взрослых, благодаря которому и формируется определенный дальнейший алгоритм действий индивида, проявляющийся при определении жизненных задач, целей и ценностей.

Опираясь на теоретические представления американских ученых, проанализируем игровые предпочтения XX–XXI вв. и типичные формы самореализации и самоидентификации, проявляющиеся в культуре на данных этапах.

Итак, поколение **«гражданские», или герои (1901–1922)**, их формирование происходило под влиянием революций 1905 и 1917 гг., гражданской войны, НЭПа, стхановского движения, коллективизации и т.д. Данное поколение формируется еще на традиционных играх. «Пятнашки, лапта, городки, бабки, различные единоборства отражали и формировали коллективное сознание, круговую поруку, чувство

единства и сопричастности» [3. С. 77]. В процессе игры воспитывалась инициатива, поощрялась готовность принять брошенный вызов, преодолеть слабость в самом себе, взаимовыручка и т.д. Излюбленными поехами «сам на сам», «стенка на стенку» формировались стойкость, боевой дух, готовность прийти на помощь. Интересен тот факт, что традиционная русская пляска создавалась не как развлечение, а как уникальная система игровой тренировки славянских воинов. Ведь «барыня», «казачок», «хоровод» и другие русские народные танцы содержат в себе элементы пешего боя и стратегического маневрирования (например, сложные хороводные закрутки – прообраз кольцевого захвата). Традиционные народные игры «взапуски» (наперегонки), «невода» (перетягивание каната), снежки служили средством воспитания таких качеств, как сила, сноровка, чувство локтя. А излюбленное катание на санках выражало и формировало стремление в неизведанное, свободолюбие и даже некоторую бесшабашность. Приверженность устоявшимся коллективным игровым практикам реализовалась в самореализации, нацеленной на трудолюбие, оптимизм, коллективную ответственность и веру в светлое будущее.

Приспосабливающиеся (художники), или молчаливое поколение (1920–1940), взрослевшее на установке, что и «у стен есть уши», чье предпочтение в деятельности отдается не развитию индивидуальному началу, креативной стороне бытия, а направлено на конкретное прикладное действие, дающее возможность приспособиться к имеющимся условиям. Их социализация приходится на время сталинских репрессий, ужасы военного времени, участие в восстановлении разрушенной страны. Практика свидетельствует, что принятые в данный период игровые технологии выстроены на принципах подражания – самом древнем механизме, с помощью которого происходит элементарное знаковое общение и усвоение нового, чего-то более сложного. Правила игровой имитации просты: показ движения, жеста, слова – ответная демонстрация соответствующего знакового символа. Несмотря на примитивность действий, данный тип игры связан непосредственно с умственной деятельностью и игрой воображения, так как в них проецируются и моделируются дальнейшие социальные коммуникации. Большинство правил игр веками не меняются (игры на подражание действиям взрослых; молчаливые игры – в шахматы, шашки, карты, лото; коллективные игры – городки, прятки, пятнашки и т.д.). Игра воспроизводит стабильное инновационное в жизненной повседневности и является деятельностью, через которую правила и условности игры приобретают устойчивые традиции и нормы. Повторяемость правил игры и создает тренинговую основу развития личности.

Игровые предпочтения данного периода вводили игрока в свой иллюзорный мир реальной ирреальности, демонстрирующий счастье и гармонию через соблюдение выполнения обычного рутинного действия, вершителем которого является сам человек.

Поколение «идеалистов» (пророков) (1946–1963) социализируется в послекризисный период, форми-

рующий установки, новый уклад и качества жизни. Представители данного времени покорили космос, создали крепкую супердержаву (СССР), сформировали некий единый стандарт жизни и обучения. Ценностные ориентиры приобретались в детстве не только через активную подвижную игру, но и через средства массовой информации (детскую литературу, театральные и идеалистически ориентированные, патристически выстроенные массово-развлекательные мероприятия). Полученные в детстве навыки через игры, выстроенные на агональном начале, будоражат фантазию, «безграничную веру в инобытие», позволяют ориентироваться оптимистично и в дальнейшем считать себя вершителями судеб, правителями мира. Игровые установки детства через большое количество подвижных, развивающих игр («казаки-разбойники», «прятки», «догонялки», вышибалы) сформировали поколение победителей, уверенных в себе людей, коллективно настроенных, с осознанным чувством локтя, активных и любознательных, верящих в свои силы и возможности. Оптимистично настроенное поколение реализуется в личностном росте и коллективном самосознании, командном духе и культуре молодости.

Игра как интрига, соревнование, соперничество сильнейших сформировала уверенность в собственных силах, понимание, что от воли любого зависит судьба мира и человечества. Представители данного поколения сейчас доминируют во всех сферах бытия: политике, экономике, праве, культуре и вершат историю мира.

«Реагирующие» (кочевники) (1960–1980), поколение X – самостоятельно формирующееся поколение, где старшие опекают младших, объединяясь в разновозрастные группы (пионерские, комсомольские отряды). Самостоятельно организуется досуг, придумываются дворовые игры, посещаются кружки, досуговые центры (театральная студия, музыкальная или художественная школа, танцевальные, рукодельные кружки, спортивные секции). Это время расцвета спортивных подвижных игр, настольно-развивающих (лото, шашки, шахматы, карты и т.д.), интерес к глубокому анализу и моделированию, кодирование полученной информации в символах и знаках. Данный игровой формат вырабатывает креативный потенциал, развивает индивидуальность, нестандартность мышления, возможность эксперимента, самостоятельно выбранного пути, тягу к тайнам и неизведанному. Нередко индивид реализовывает себя через зрелищность, художественную гротескность, увлечение среди молодежи запретными субкультурами (хиппи, стиляги, рокеры и т.д.). Данная форма игровой театризации позволяет защититься от окружающего мира, авторитарности и запрограммированности, освобождает от излишней опеки и идентифицирует человека среди единомышленников. Это не только способ продемонстрировать свою избранность (все субкультурные нововведения всегда зарождались в среде детей номенклатурных работников, элиты), но и иллюзия ухода от нищеты и разрухи советского быта. Сознательное нарушение правил, устойчивых норм, жела-

ние привлечь к себе внимание через внешнюю атрибутику, гротескность поведенческих действий, выбранный жизненный стандарт: нацеленность на отдых, получение удовольствия, катарсическое начало в литературных и музыкальных пристрастиях, употребление запрещенных препаратов. Изменились поведенческие реалии (поцелуи, объятия в публичных местах), произошло нивелирование половых различий (брюки у девушек, длинные волосы у молодых людей). Интрига, манипуляция и азарт ориентируют индивида в пространстве через приоритет личностного над общественным, самоидентификацию на эмоциональном и прагматичном уровне, тягу к экспериментам, служащим формой претворения в жизнь невос требованных личностных талантов, реализацией ожиданий, креативным началом бытия. Данный игровой формат формировал будущих предпринимателей, людей, ищущих по жизни нестандартные решения, приверженцев постоянных экспериментов, новаторства в технологических практиках. Это поколение современных экономистов, банкиров и владельцев частной собственности, базирующихся на индивидуализме, личностных амбициях, высокой самооценке, масштабной информированности и готовности к разным «пробам жизни» как способу осуществления нереализованных талантов.

Гражданские (герои) (1980–2000) – поколение Y, живущее по правилам «выполнения своего долга», некоей вселенской миссии, следования идеализированному образу – создателя, спасителя человечества, рор-идола или кумира. Время взросления данного поколения приходится на распад СССР, первые военные террористические конфликты, социальную дестабилизацию, что формировало представление о хрупкости и эфемерности мира.

Этот тип сформировался на играх-подобиях в героях, полубогов, суперменов, обладающих уникальными скрытыми способностями при внешней обычности. Время глобальных социальных и технологических трансформаций формировало убеждение, что нет ничего невозможного, фантастика становится реальностью, каждый может получить задуманное, если будет действовать. Игра как возможность померяться силами, стать призером жизни задает жизненный эталон, направленный на получение расширенных знаний, идентификацию себя во многих сферах, дающих разнообразный эмоциональный опыт. Жизненное кредо данного времени – заниматься лишь тем, что интересно, что приносит выгоду здесь и сейчас. Дети поколения Y конкретны, ценят время, надеются на себя и стремятся получить от жизни максимум удовольствия. Для них нет тайн и секретов, так как информация становится естественной средой обитания, дающей возможность не только развиваться, но и менять социальное пространство. Адаптивность, высокая мобильность сформировались благодаря игровому пространству индустрии развлечений, активно развивающемуся в данный период. Всевозможные компьютерные игры, увлеченность книгами фэнтези формируют более спокойный «сидячий» образ жизни, именно с этим поколением нивелируются дворовые игры,

групповые посиделки на скамейке, изменяется стиль коммуникации с постепенным предпочтением опосредованного контакта (виртуального).

Ценить данный момент, не загадывать на будущее, жить здесь и сейчас, так как завтра эфемерно, нестабильно – это есть цель бытования. Флеш-мобы, интернет-мемы, замещение реальной жизни коммуникационным пространством в социальных сетях, работа и учеба в стиле fan – презентация себя и желание глобального социального признания через виртуальную самопрезентативность. Желание выделиться из толпы, массы задает стандарт неформального образа жизни и мышления, представители данного поколения политически социально активны, но, как правило, радикально настроены по отношению к правящей партии (неонацисты, скинхеды, гопники, ярые коммунисты и др.).

Понимание и самопрезентация себя «вечными детьми», устоявшееся желание продлить время отрочества реализуются в продолженном образовательном акте (многие получают несколько профессий, имеют несколько высших образований). Налаженный быт родительского дома отодвигает время создания семьи, рождение собственных детей, это поколение нередко именуют поколением Питера Пена. Поиск себя в разных сферах, профессиях и видах работ, стремление подстроить условия работы под свой образ, стиль жизни, эмоциональное удовольствие и материальное удовлетворение от профессиональной деятельности делает жизнь индивида по своей сути игровой. Меняя материалы, игровые ориентиры, замещая смыслы и значения, индивид получает мнимую сиюминутную свободу от условностей и канонов повседневности. Не прилагая максимальных усилий, представители поколения Y верят в чудо, так как постоянно ожидают от жизни больших даров, чем заслуживают. Соединяя в себе рациональное и иррациональное, необходимое и случайное, правила и свободу выбора, игровой подход бытования преобразует хаотичные начала в природе индивида, подчеркивая уникальность и самобытность жизненного момента.

Современное Поколение Z (2002–...) – поколение эпохи глобализации и постмодерна, исходя из научной логики, должно активно предъявлять миру аксиологическую практику, сходную с поколением «молчаливых» (1920–1940). Это поколение возвращается в технологизированной среде, расширенном виртуальном пространстве, дающем возможность уйти от реальности опасного мира. Улица, двор для большинства из них под запретом: гуляют под присмотром родителей, гувернеров, тренеров или воспитателей. Редко бывают на улице, если досуг не организован взрослыми. Малоподвижны, не любят физический труд, зато интеллектуально опережают предшествующие поколения по наличию знаний и навыков. Практика свидетельствует, что к 9–10 годам ребята уже определяют с жизненными целями и исходя из логики выбранного пути создают свой мир в виртуальной среде либо предпочитают игры-сражения с нескончаемыми врагами (прототипами реальной жизни), знания о которых получают из средств массовой информации.

Специфика жизни и учебы, все большая зависимость от виртуальной среды формируют поколение, менее зависимое от родителей; постепенно стирается преемственность, авторитетность родственников, так как не родительская среда, а интернет и виртуальное пространство открывают все тайны мироздания и социальности. Конфликт отцов и детей существовал всегда, но противоречивость современности состоит в том, что пренебрегая советом и мудростью родителей, молодое поколение возлагает на старшее поколение моральную ответственность за собственные неудачи. Инфантильно-эгоцентричный взгляд на жизнь формируется и благодаря тому, что семья как институт предьявляется в своих суррогатных формах, так как все больше в семье не живут, а «играют в нее» (гражданский брак, гостевой брак и т.д.).

Возможности выстраивания множественного «Я», как в виртуальной среде, так и в прикладной действительности, требуют от играющего постоянного переключения с одной социальной ситуации на другую, так формируется клиповое мышление, создающее прерывность повседневности. Имея доступ к огромному информационному пласту, индивид перестает её ценить, так как мало думает над содержанием, а стремится к компилированию. Обычно мозаичные знания не подкрепляются опытом и не прорабатываются эмоционально в сознании.

Зато молодое поколение, обладающее клиповым мышлением, способно с большей скоростью обработать полученную информацию, так как сформирован навык быстрого переключения с одного смыслового фрагмента на другой. Современные дети обладают способностью к многозадачности; практика свидетельствует, что делая уроки, они как правило, слушают музыку, общаются в чате, редактируют фото, бро-

дят по сети и т.д. Конечно, дети менее сконцентрированы, предпочитают не рассудочные, а визуальные символы, стремятся к повышенному вниманию к себе и желают получать все и сразу.

Поколение Z – индивидуальны по своей сути, им трудно быть частью некой группы, презентуют себя как одиночки, легче работают самостоятельно, нежели в команде, лучше идут на контакт с людьми в сети, где предпочитают общение с незнакомыми или мало знакомыми людьми.

Специфически сформировавшийся стиль коммуникации: больше общения в виртуальной среде с меньшей коммуникацией в прикладной действительности формирует тип человека, погруженного и заикленного на себе. Так реализуется, с одной стороны, стремление жить в обществе, а с другой стороны – дистанцирование от общества. У современного поколения нет героев, авторитетов, кумиров для подражания, они формируются в культуре, где об одном и том же человеке средства массовой информации распространяют противоречивые сведения. Как правило, привлекательными сегодня считаются эпатажные, одиозные персоны, разрушающие стандарты и устои вследствие самопрезентации собственных комплексов и нерешенных проблем. Большинство современных разыгрывают по жизни выбранные роли, реализуемые в виде бесконечных стратегий самоопределения.

Таким образом, проведенный нами анализ позволяет сделать вывод, что каждое поколение, в ходе социализации усваивая мир и ценности, формирует тип дальнейшей жизнедеятельности, определенный способ самореализации и самопрезентации, использует полученные игровые навыки детства как основу, определяющую форму и стратегический сценарий жизни.

ЛИТЕРАТУРА

1. Савельева И.М., Полетаев А.В. История и время: в поисках утраченного. М.: Языки русской культуры, 1997. 800 с.
2. Strauss W., Howe N. The Fourth Turning: An American Prophecy. What the Cycles of History Tell Us About America's Next Rendezvous with Destiny. N.Y.: Broadway Books, 1997. 367 p.
3. Беляева Л.А., Новикова О.Н. Игра как способ конструирования личностной идентичности // Образование и наука. 2012. № 5(94). С. 73–82.

Статья представлена научной редакцией «Философия, социология, политология» 28 февраля 2015 г.

PLAYING PRACTICES AS WAYS OF DEVELOPING GENERATIONS' LIFE STRATEGIES

Tomsk State University Journal, 2015, 394, 102-106. DOI 10.17223/15617793/394/17

Novikova Oksana N. Ural State Forest Engineering University (Ekaterinburg, Russian Federation). E-mail: oksnovi@mail.ru

Keywords: game; playing practices; individual's and generation's identity; life strategies.

The article reveals the philosophical-anthropological aspect of playing practices as a way of constructing personal identity that has a direct influence on the choice of the life strategies of generations. The phenomenon of play is in the invariant action realised in the form of being. Through the play actions vital goals of a person are expressed. Preferred plays indicate the sociocultural type of personality, level of spiritual and moral development. Based on the works of American researchers N. Howe and B. Strauss and the example of contemporary Russia, childhood playing skills as the basis for self-realization and self-presentation are analysed. Playing practices allow to express the most important desires and goals, to broadcast and form some new policies for adaptability of a person in society. Generation "civilian" or heroes (1901–1922) is formed on traditional plays raising diligence, optimism, collective responsibility and faith in the bright future. Adaptable (artists) or silent generation (1920–1940) is raised on the playing technology based on the principles of imitation. The iterative game rules create a basis for personal development. Generation of "idealists" (prophets) (1946–1963) is developed not only through some active games, but through the media (children's literature, theater and patriotic mass entertaining events). This the generation of winners was formed who are confident, active, inquisitive, enjoying its collective spirit. Generation X "Reactive" (nomads) (1960–1980) is a self-formed model: they organize their leisure time, invent some street games and visit clubs. These playing practices help to develop individuality and craving for mysteries and the unknown. Generation Y, the civil (heroes) (1980–2000), is formed on playing similarities with

heroes, demigods, supermen with unique hidden abilities. This time credo is to do only what you like, what is useful here and now. Modern Generation Z (2002– now) is created in the technologized environment. The possibility of building the multiple "I" both in virtual environment and in reality forms clip mentality and desire for compiling information. Most contemporaries role play certain life patterns, which are the endless strategies of self-determination. It was found that people of the same generation who went through the same playing practices have a similar type of thinking and perception of the world, close axiological coordinates and life strategies. A conclusion was made that the passion for computer games has an ambiguous effects on children's ideals, values and preferences and, ultimately, on choosing their life strategies.

REFERENCES

1. Save'eva I.M., Poletaev A.V. *Istoriya i vremya: v poiskakh utrachennogo* [History and time: in search of the lost]. Moscow: Yazyki russkoy kul'tury Publ., 1997. 800 p.
2. Strauss W., Howe N. *The Fourth Turning: An American Prophecy. What the Cycles of History Tell Us About America's Next Rendezvous with Destiny*. N.Y.: Broadway Books, 1997. 367 p.
3. Belyaeva L.A., Novikova O.N. The Game as the Way of Personal Identity Development. *Obrazovanie i nauka – Education and Science*, 2012, no. 5(94), pp. 73–82. (In Russian).

Received: 28 February 2015