

ДУХОВНО-ПРАВСТВЕННЫЕ ПРОБЛЕМЫ РОССИЙСКОГО ОБЩЕСТВА

ГРНТИ 02.61.25
УДК 130.2

О.Н. Новикова
УГЛТУ, Екатеринбург

ДЕКОНСТРУКЦИЯ ИГРОВЫХ ПРАКТИК В КОНТЕКСТЕ ВОСПИТАТЕЛЬНЫХ СТРАТЕГИЙ ПОСТМОДЕРНИЗМА

Рассматриваются особенности деконструкции жизни человека в контексте воспитательных стратегий постмодерна, реализованные в игровых практиках. Игра трансформирует, видоизменяет бытие, подстраиваясь под запросы, ценности и чаяния данного времени.

Ключевые слова: игровые практики, деконструкция, постмодернизм, процесс воспитания.

Современная мысль, подчас оценивая предшествующий опыт, обозначает вводимые практические изменения как деконструкцию, несущую разрушения, уничтожения, замещения (Р. Барт, Ж. Лакан, Ж. Батай, Ж. Бодрийяр, Ж. Делез, Ж. Деррида, Ф. Гваттари, Ю. Кристева, Ж.-Ф. Лиотар, М. Мерло-Понти, М. Фуко и др.). Феномен деконструкции востребован гуманитарным знанием как художественный перевод, разбор и анализ позитивных и негативных последствий различных фактов и явлений жизни, представленных в культурном тексте как смысло-содержащем формате.

Деконструкция жизни – это движение вперед с принятием новых правил, ценностей, качеств и форм бытия, где результат конструирует событие, творение, изобретение, нечто отличное от традиционного, привычного, нацеленного на будущее. Подчас лишенное смысла, цели и ценности, оно создает новую аксиологию, формирует иной формат действий, нередко реализованный через игровые практики, меняющие формы, смыслы и качества жизни.

Представители постмодернизма не раз подчеркивали, что игра есть «разновидность физической и интеллектуальной деятельности, лишенная прямой практической целесообразности и представляющая индивиду возможность самореализации, выходящей за рамки его актуальных социальных ролей» [1, с. 162].

Детская игра, являясь отражением реальности бытия общества, постоянно видоизменяется. Следование установленным правилам в

игре, применение определенных предметов несет скрытую смысловую нагрузку, влияющую на развитие тех или иных необходимых социальных навыков. Традиционно все игры можно условно подразделить на игры находчивости и ловкости, игры импровизации, коммуникативные игры, игры-эксперименты, игры испытания, игры соревнования (спортивные) [2, с. 61].

Игры ловкости и находчивости, или подвижные игры, традиционно воспитывали и развивали коллективное сознание, круговую поруку, чувство локтя и сопричастности при незначительном превосходстве победителя (прятки, казаки-разбойники, классики, резиночки, чехарда, вышибалы и др.). Стремясь к победе, участники, как правило, следовали правилам и, прежде всего, соревновались в выполнении способов и приемов, дозволенных в игре, совершенствуя свое мастерство в данном деле. Но в новом столетии в социальной практике данные типы игр не популярны и мало востребованы. Как итог, современник – индивидуалист по своей сути, отстаивающий по жизни прежде всего субъективные желания, мало заботясь о благе всех и каждого.

Игры-импровизации традиционно нарабатывают выбранные социальные роли, сюжетные жизненные реалии (дочки-матери, школа, больница, индейцы, магазин, шофер, летчик и др.). Выстроенные на подражании, самом древнем механизме социальной памяти, данные игры способствуют дальнейшей моделизации социальных практик, передаче устойчивых традиционных правил и норм. Данные типы игр востребованы во все времена, но отличительная особенность современной игры базируется на наличии вещи, символа социальной среды, ситуации, обыгрываемой детьми.

Если предшествующие поколения детей, проигрывая семейный уклад (дочки-матери), профессиональную среду, довольствовались имитацией куклы-дочки, самолета, прилавка (прутиком, тряпочкой, пупсом, для которого самостоятельно шилась одежда, варилась еда из листиков, пеклись пирожки из песка, земли; а прутик мог служить прототипом машины или летательного аппарата и т.д.), то современная игровая индустрия дает готовую кукольную дочь или сыночка со всеми атрибутами, вещами, свойственными домашнему быту или средовой ориентации. Кукла говорит, ест, испражняется, требует внимания, имеет готовый гардероб, одежду, мебель, кукольный дом, парк игрушечных автомобилей, мало чем отличающихся от взрослых аналогов, профессиональный игрушечный инструментарий врача, строителя, воина и т.д.

Коммуникативные игры также подверглись деконструкции. Изначально развивающиеся в рамках деревенских посиделок, они были

социально направлены на возможность знакомства и общения молодых людей через «песенно-хороводный заигрыш». Дальнейшее развитие данные игровые практики получили в виде салонных игр, прививающих навык поведения в светском обществе, скрашивающих досуг (шашки, шахматы, карточные игры – винт, ломбер, лото, буриме и др.).

В XX столетии коммуникативные составляющие были перенастроены на игры во дворе, на лавочке для небольшой компании и применялись для выражения симпатии друг к другу – через демонстрацию смекалки, сообразительности, чувства юмора (такие игры, как: фанты, сломанный телефон, ручеек, колечко, холодно-горячо, «Паночка померла», «Море волнуется раз...», «Кандалы закованы» и др.).

XXI столетие видоизменило не только содержание и структуру игровых практик, но и предпочтение ролевых розыгрываний. Участники коммуникативных игр предпочитают вживаться в роли героев популярных фильмов, комиксов, скейч-шоу – в несуществующих, вымышленных героях: Человека-паука, Гарри Поттера, Бэтмена, Дарта Вейдера, Гэндальфа, Сарумана, зомби.

Несуществующие фантазийные герои становятся объектом для подражания, так как их сверхвозможности получены, как правило, случайно. Дети, играя, выплескивают весь негатив, полученный из реальности, ведь данные герои справляются не только со своими комплексами, но и способны преодолеть превратности судьбы, изменяя историю человечества к лучшему. Герой бинарен по своей сути и подчас из худших, слабых качеств вырастает желание изменить мир, сделать его лучше, безопаснее, комфортнее для всех. Эта же идея прослеживается в огромном количестве компьютерных игр, где ребенок, укрываясь от повседневных проблем, устанавливает свой мир, где можно делать ошибки, многократно повторяя пройденное, ведь в запасе всегда наличествует несколько жизней, и нет ответственности за неправильно совершенный ход или выбор виртуальной жизненной стратегии.

Итак, постмодернизм перенаправил коммуникативный игровой формат в виртуальную реальность, где опосредованный виртуальный контакт нацелен на самопрезентативность (чаты, медиасообщества, виртуальные миры, селфи и др.). Игра с применением современных гаджетов, осуществляемая с помощью взаимодействия играющего с программным обеспечением, выводит новый тип виртуальных игровых практик, где ребенок не может изменить ход игры, а подстраивается под имеющийся алгоритм действий, запрограммированных в медиаформате. А ведь изначально игровое пространство и было предназначено для того, чтобы ребенок самостоятельно создавал, экспериментировал и

моделировал необходимый ему мир. Так меняется как сам мир игры, так и человек. Ведь общество постмодерна нацеливает индивидов не столько на создание, моделирование необходимой ему среды, сколько на овладение навыком адаптироваться, подчиняться быстро меняющейся ситуации.

Игры-эксперименты также популярны на практике и направлены на проявление некоего открытия, проявления и предъявления новизны, помогающие понять и осознать некий сложный процесс или явление.

Нацеленные на познание окружающего мира через взаимодействие с некими природными объектами, явлениями, материалами, животными и вещами, данные игровые практики требуют серьезной подготовки, возможного участия взрослого в качестве наблюдателя или полноправного участника, наличия специальных атрибутов, предметов и веществ, способствующих созданию ноу-хау (мозаика, «Сделай мыло», «Алхимик», «Веселые кристаллы», «Парфюмер» и др.).

Традиционно игры-испытания являлись частью обряда инициации, который доказывал, что индивид может стать частью некоего сообщества, проходящего в виде преодоления себя, демонстрации своих физических и психологических черт (кто выше прыгнет, заберется куда запрещено, глубже нырнет, дольше провисит на турнике и т.д.). Современный игровой мир требует экстрима, накала эмоций и физического перенапряжения: прогулки по крышам, новые способы перемещения по городу – по стенам, перилам, парапетам и прочим урбанистическим атрибутам – стали неотъемлемым атрибутом стиля жизни подростков (руфер, паркур, фрираннер, трейсер, боулдеринг, диггер и др.).

Игры-соревнования, основываясь на стремлении к победе, изначально по правилам предполагали доказательное превосходство в физической форме и чаще всего проявлялись в спортивных играх. Но современный мир, играя как с самим собой, так и с окружающим пространством, и в социальной практике утвердил соревновательное начало даже в быту. Негласные соревнования проявляются с раннего возраста (нарисовать лучшую картинку, сделать поделку своими руками, лучше прочитать стишок, стать в любом деле первым, значимым, важным, лучшим чем другие). Это есть некий путь формирования готовности к будущей жизни, нацеленной на конкурентную борьбу.

Культура потребления развлекательных услуг, правящая современным обществом, формирует подрастающее поколение, мало интересующееся играми в общепринятом смысле. Традиционно в детском

социуме информация, в том числе и игровая, передавалась от старшего поколения младшему – через разновозрастную приверженность в дворовых компаниях.

Изменения социальной практики свидетельствует, что улица, двор для большинства современных детей под запретом (гуляют под присмотром родителей, гувернеров, тренеров или воспитателей). Они редко бывают на улице, если досуг не организован взрослыми. Они малоподвижны, не любят физический труд, зато интеллектуально опережают предшествующие поколения по наличию знаний и навыков. Практика свидетельствует, что к 9–10 годам ребята уже определяются с жизненными целями и, исходя из логики выбранного пути, создают или свой мир в виртуальной среде, или предпочитают игры-сражения с нескончаемыми врагами (прототипами реальной жизни), знания о которых получают из средств массовой информации. Игровая культура, подкрепленная массовым сознанием, нацеливает и готовит ребенка к усредненному единообразию. Гедонистические ценности, массовость и доступность досуговой отрасли свидетельствуют о том, что молодой современник не хочет и не может играть в детские игры (нет времени, желания, потребности). Ведь, как свидетельствует общество, детская игра все чаще рассматривается взрослыми как развлечение, как бесполезный досуг, которому противостоит целенаправленное обучение и овладение полезными навыками» [3, с. 110].

Принято, что освоение социальной реальности, необходимых значимых качеств, понятий и форм жизни осуществлялось подрастающим поколением через игрушки, адаптирующие индивидуальные способности под возможности и потребности мира. Формирование нравственно-этических координат жизни, образцов, идеалов, стереотипов, действующих в ту или иную эпоху развития человечества, непосредственно связано с тем предметным миром игры, в котором происходит социализация индивида.

Игрушка проявляется и осознается ребенком раньше, чем сама игровая деятельность. Она становится непосредственным средством, способом и смыслом развития индивида, опосредованно готовящим будущие коммуникативные ориентиры общества. Традиционная игрушка способствовала формированию первых представлений социальной деятельности по гендерному признаку.

Так, тряпичная кукла («стригушка») была безлика и в то же время многолика: ребенку в ходе взаимодействия с ней нужно было ее одушевлять, обозначать характер и специфичность. Появившаяся еще в древности по образу и подобию человека, она олицетворялась как

вместилище духовного, живого, обладающего энергией и самодостаточностью. Играя с игрушкой, ребенок самостоятельно наделял ее качествами, свойствами, умениями, по его мнению, так необходимыми в дальнейшей жизни, он как бы в игрушке наработывал и пробовал примерить на себя недостающие черты, формы и способы бытования.

Матрешка, олицетворяя материнскую сущность, формировала семейную преемственность, родительскую ответственность, жертвенность и чувство долга. Невалышка настраивала подрастающее поколение на готовность принять трудности, не поддаваться унынию, противостоять тяжелым обстоятельством, быть готовым подняться, «как бы не раскачивала жизнь».

Типичная кукла Маша (Таня, Марина, Андрюша и т.д.) применялась для выработки навыка ухода за малышами, для отработки основных обязанностей будущей хозяйственной деятельности в быту.

Игры в лошадку, шофера, доктора, продавца, «войнушку», выстроенные на подражании, позволяли примерить ребенку на себя роль взрослого, способствовали будущей социальной и профессиональной идентификации.

Игрушка постепенно утратила свое сакральное, таинственное субъективное значение, став неким символом, эталоном стереотипного мышления. Она, олицетворяя потребности человека, основанные сегодня на чувстве эскапизма, формирует тягу получать удовольствие, желание владеть большим. Ведь современная игрушка введена в систему нескончаемых дополнительных деталей, атрибутов, элементов, заставляющих индивида приобретать все новые аксессуары, меняющиеся артефакты, дополнительные символы к уже имеющимся игровым формам. Современная игрушка лишена эмоций, переживаний, преодоления чего-либо, она предсказуема, меркантильна, регламентирована изначально конкретной ролью (русалка, балерина, медсестра, няня, учительница, президент и т.д.).

Так, современная кукла интересна уже не столько сама по себе, сколько в контексте создания целого игрового мира (домик Барби, гардероб Барби, ферма Барби, Винкс, Скиппер, Френси; подружки и друзья, любимые питомцы куклы-красавицы и т.д.). Эталоном игры стал не пупс-младенец, а кукла-модель, олицетворяющая взрослую женщину, мужчину (Кент), стремящаяся достичь жизненного признания через внешнюю атрибутивность, рекламное потребительство. Современная игрушка задает ориентир будущих желаний и потребностей, олицетворяет образ жизни, «согласно которому надо жить красиво и без проблем, ориентироваться на то, что престижно и модно, и

успеть взять от жизни все» [4, с. 46]. Она задает алгоритм действий, способствующий формированию программной жизни, ведь правила современных игр задают будущую стратегию жизни: что, как, в какое время будет делать герой.

Традиционно представление о многих житейских практиках, различных поведенческих стереотипных действиях подрастающее поколение черпало из сказочных, мультипликационных образов. Ведь именно сказка в своей фантазмагории выстраивает и формирует определенный взгляд на мир, человека, социум. Достаточно вспомнить, что в традиционной русской сказке добро всегда противопоставлялось злу, а главные герои получали помощь по заслугам благодаря своим действиям и поступкам. В них герой сам выстраивает свою судьбу и отвечает за последствия.

Так, мультипликация прошлых поколений осознанно формировала гуманность, чувство коллективного начала, умение и навык жить в семье, заботиться о близких, прощать мелкие обиды и недочеты («Крошка Енот», «Кот Леопольд», «Приключения Чебурашки», «Мама для мамонтенка», «Умка» и др.). Ответственность и самостоятельность культивировались в мультфильмах «День рождения», «Цветик-семицветик», «Как стать большим» и пр. Воспитание любознательности, ценности и цельности знания формировалось благодаря мультфильмам «Ивашка из дворца пионеров», «Опять двойка», «Вовка в тридевятом царстве» и т.д. Труд как основа жизни и успеха воспевался в мультипликационных картинах «Нехочуха», «Стрекоза и муравей», «Тимка и Димка», «Баранкин, будь человеком» и др.

Именно через мультфильмы современные дети получают представления о разных способах взаимоотношений и взаимодействиях с миром, перенимая те или иные качества персонажей, они выстраивают свою модель мира.

Медиазация жизни начинается с детства через распространение гиперисторий («Лунтики», «Смешарики», «Маша и медведь», *My little Pony* и др.). Причем стоит отметить, что современные сказочные персонажи лишены нарочито положительных или отрицательных качеств. Они изначально не подразделяются на героев и злодеев. Достаточно вспомнить излюбленных героев сегодняшнего дня, таких как Шрек, Кот в сапогах, героев «Ледникового периода», «Мадагаскара» и т.д. Все они при внешней привлекательности и самобытности наделяются нарицательными чертами (хвастовство, себялюбие, невоспитанность, неэтичность поведения и т.д.). Как и в любой другой фантазмагорической истории, в современной мультипликации добро

побеждает зло, но в коммуникации героев проскальзывает ненормативная лексика, подкреплённая нестандартными поступками, а это моментально запоминается и воспроизводится ребёнком в быту.

Через образы мультгероев задаются эталоны поведения, архетипы реальности. Так создается новая картина мира, где борьба добра со злом не важна, вместо нее возникает противоречие из-за недопонимания многообразия мотивов и целевых установок. Современные герои комиксов, мультфильмов, видеоигр решают «взрослые проблемы», используя приемы, технологии и коммуникацию взрослых, ведь в них раскрываются подчас недетские проблемы: гонки, разборки, долги, месть, драки, насилие, убийство, смерть. Что интересно, у большинства героев современных гиперисторий нет семьи в общепризнанном понимании ее смысла и значения. Родители или отсутствуют по определению, или где-то далеко и никак не влияют на ситуации, с которыми сталкиваются мультперсонажи.

Современные исследования Д. Гербнера, Л. Гросса, А. Бандуры, О.В. Козачка, О.А. Ворониной, М.И. Медведевой, В.И. Абраменковой и др. свидетельствуют, что сказки и мультфильмы, формируя нравственную составляющую ребенка, помогают в его становлении и идентификации, гендерной социализации. Достаточно вспомнить образы мультгероев прошлого и настоящего, где идеал женского начала, ранее представляемый как романтический, загадочный, терпеливый, заботливый и любящий, все больше подменяется рациональностью и жестокостью. И девочки замещают изначально значимые качества (целомудрие, бескорыстие, застенчивость, скромность, нацеленность на материнство) на самостоятельность и самореализацию. Сегодняшние мультгероини нивелируют желание иметь семью, родить и воспитывать потомство, заботиться о своем муже, семье, детях. А образы мужского начала трансформируются циничными поступками и надеждой на помощь свыше, извне. Мультгерои становятся значимыми не благодаря своему бесстрашию, вере в себя, упорности, а получают суперсилу, сверхвозможность, с которой они способны противостоять неприятностям и злу.

Герои современных мультфильмов в ходе поступательного развития сюжетной истории не трансформируют свои характеры и качества в более позитивные. Так, Лунтик – собирательно положительный идеальный образ, доверчивый герой, вечный малыш по возрасту и поведенческому началу, познающий окружающий мир. Паук Шнюк (Дядюшка Шнюк), несмотря на устрашающий внешний вид, сторонник красоты и гармонии. Мила, как девочка-отличница, нередко

нуждается в защите, так как владеет знаниями и умениями только в теории. Даже гусеницы Вупсень и Пупсень, известные как хулиганы, за своей невоспитанностью и избалованностью скрывают открытость и готовность прийти на помощь.

Мультсериал «Барбоскины» рассказывает о том, как пять щенят сталкиваются и преодолевают трудности, существуя в одной квартире. В каждом из щенят заложен образ, типаж то глупой старшеклассницы, то качка-спортсмена, то двоечника, то ботана, то «несмышленища» – самого младшего. Заданные персонажи, отличаясь по характеру, полу, возрасту, интересам, конфликтуя и противопоставляясь друг другу, задают разные стандарты действий. Мультфильм не дает ребенку возможность выбрать и оценить образ конкретного героя с точки зрения положительного или отрицательного имиджа. Он выдвигает: этот хороший, а этот – плохой, решай, что нужно тебе, всеобщее одобрение или порицание.

«Маша и медведь» – гиперистория о непростых взаимоотношениях разных поколений. Она о мудром, эмоционально отстраненном медведе-родителе, довольствующемся непритязательными радостями жизни (дом в лесу, пасека во дворе, самовар, статуэтки, малиновое варенье, книги, спокойствие и уют), и о Маше – ребенке-катастрофе, гиперактивной, легко манипулирующей, самостоятельно не способной создать досуг, довести какое-либо дело до финала. Она лишена способности любить, сострадать, сочувствовать, не воспринимает критику, равнодушна к чувствам и состоянию окружающих. Ее интересуется только она сама, ее чувства и эмоции. В противовес Маше присутствует сестра Даша – серьезная, не по годам взрослая девочка, интересующаяся знаниями.

Герои «Фиксиков» наставляют, как в эпоху вещизма обращаться с бытовыми приборами, вещами каждодневного потребления.

«Аркадий Паровозов» – это гиперистория, где в белых стихах детям задаются правила безопасного поведения в быту, дома, на прогулке, с незнакомыми людьми и т.д. Так, ускоренными темпами медиареальность готовит детей к быту взрослых. Современные игры, мультфильмы, прежде всего, являются тренажерами для выхода из рискованных социальных ситуаций, усвоения принятых установок (правила дорожного движения, распространения коммуникационной модели поведения, принятых стандартов и норм).

Таким образом, игра постоянно трансформируется, видоизменяется, подстраиваясь под запросы и чаяния данного времени. Являясь многогранным феноменом, игра, совмещая в себе и отдых, и забаву, и упражнение, и соревнование, и тренинг нового навыка, становится

методом, принципом, способом и средством как организации, так и познания окружающего мира. Как естественная и свободная форма проявления себя, своей самости она и учит, и одновременно демонстрирует активность, личностное «Я», адаптируя его к необходимым социальным условиям.

Применяемая в совершенствовании, постоянном самообразовании как бесконечная стратегия изменения себя, игра формирует легковесную ответственность перед обществом, ведь в игровых практиках ошибка всегда корректируется. Восприятие жизни как игры уводит от настоящего, реального, деконструируя бытие, провозглашая его эпохой тотальной игры. Ведь, как известно, игра – вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе – деконструкции бытия.

Библиографический список

1. Постмодернизм: энциклопедия / сост. и науч. ред.: А.А. Грицанов, М.А. Можейко. – Минск: Интерпрессервис: Кн. дом, 2001. – 1038 с.
2. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л.С. Выготский // Психология развития. – СПб: Питер, 2001. – С. 56–79.
3. Декларация в защиту детской игры // Психологическая наука и образование. – 2011. – № 2. – С. 110–111.
4. Тендрякова М. Новые дочери-матери / М. Тендрякова // Педагогика. Новый век. – 2000. – № 2.

ГРНТИ 02.61.25
УДК 111.6

М.Л. Куклинов
УГЛТУ, Екатеринбург

ПОТРЕБНОСТЬ СОВРЕМЕННОГО СОЦИУМА В ИГРОИЗАЦИИ КУЛЬТУРЫ

В представленной работе даётся интерпретация игры с различных сторон ее понимания. Исследовано понятие игры, с одной стороны, как способ расслабиться и отключиться от повседневной жизни, а с другой – как некоторое средство познания действительности. Рассмотрены признаки акта игры, установлена необходимость в формировании культуры современного общества и определён характер влияния на становление личности.

Ключевые слова: феномен игры, индивид, культура, игроизация, социум.