

УДК 379.8

**Ж. В. Кокка**

**Л. С. Лихачева**

*г. Екатеринбург, Россия*

## ИГРОВЫЕ ФОРМЫ ДОСУГОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПОДРОСТКОВ

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА:** игра, досуг, подростки, культурная группа, общение подростков, компьютеризация досуга, квесты, фотоквест.

**АННОТАЦИЯ.** В статье анализируются игровые формы в контексте досуговых потребностей и предпочтений подростков. Подростки рассматриваются не только как демографическая, но и отдельная культурная группа, обладающая общими признаками. Анализируется роль игры и общения в подростковом возрасте, влияние информатизации на формы организации досуговой деятельности подростков. На материале проведенного социологического опроса анализируются игровые предпочтения подростков. В качестве одного из вариантов организации досуга рассматривается фотоквест как спортивная командная игра с элементами головоломок.

**J. V. Kokka**

**L. S. Likhacheva**

*Yekaterinburg, Russia*

## GAME FORMS OF LEISURE ACTIVITIES OF ADOLESCENTS

**KEYWORDS:** Game, leisure, adolescents, cultural group, communication of adolescents, computerization of leisure, quest, photoquest.

**ABSTRACT.** The article analyzes using of game forms in leisure needs and preferences of adolescents. Adolescents are considered not only as a demographic group, but a special cultural group with common characteristics. The article examines the role of games and communication in adolescence, the influence of informatization on forms of organization of their leisure activities. On the materials of sociological survey the game preferences of adolescents are analyzed. A photoquest as a sports team game containing elements of puzzles is examined as one of the leisure activities.

Подростки – особая социально-демографическая группа, которой присущи собственные черты, установки, а также нормы поведения. Не секрет, что подростковый период – один из особо проблемных возрастных этапов. Возрастной период, который охватывает эта группа, колеблется приблизительно от 11-12 до 17-18 лет. Как таковой четкой границы подросткового возраста не существует. Н. Е. Харламенкова в книге «Самоутверждение подростка» пишет, что в отечественном здравоохранении за границы под-

росткового возраста был принят чрезвычайно узкий промежуток подросткового возраста, а именно – 15-17 лет [8]. Подобное мнение также можно встретить и в книге В. Н. Дружинина «Экспериментальная психология», в которой подростковый возраст понимается как период 12-16 лет [2]. Фонд Организации Объединенных Наций в области народонаселения (ЮН-ФПА), напротив, придерживается достаточно обширных границ подросткового возраста: «подростки – лица в возрасте 10-19 лет (ранний подростковый возраст – 10-

14 лет; поздний подростковый возраст – 15-19 лет)» [5]. Подобной точки зрения придерживается и Всемирная Организация здравоохранения (ВОЗ).

Кроме того этот возраст рассматривается многими авторами как переломный и критический период. У современных подростков существует ряд проблем. Это, во-первых, проблемы, связанные с самим переходным возрастом: взросление, переоценка себя, своей роли в мире, самоутверждение и т.д. Подростковый возраст – то время, когда человек впервые начинает чувствовать себя личностью, «когда растет общественная активность <...>, появляется стремление занять новое положение во взаимоотношениях с людьми» [4. С. 38], когда впервые начинает ценить собственное Я. Во-вторых, это проблемы, связанные с общением и досугом. Если несколько поколений назад подростки предпочитали проводить свободное время с друзьями на улице, то для нынешних подростков, которые живут в век информационных технологий, стало характерно приобщение к компьютеру и интернету, которые нередко заменяют им друзей и заполняют досуг. Игры, общение – все это переносится в виртуальную сферу.

Конечно, всем понятно, что ни к чему хорошему это не ведет и что досуговая деятельность современных подростков требует скорейшей реанимации. В связи с этим, необходимо постепенно выводить подростков из той «зоны комфорта», к которой они привыкли, но которая, по существу, губит их. Многие ученые сходятся на том, что для грамотной самореализации подростка в обществе ему необходимо поддерживать хорошие товарищеские отношения со сверстниками, которые, в свою очередь, зачастую строятся в игровой форме. Кроме того, именно в игре подросток имеет возможность самовыражаться и, более того, самоутверждаться среди сверстников, что особенно важно в этом возрасте. Исходя из этого, возникает вопрос о

новых формах досуговой деятельности подростков, которые были бы привлекательны для них и позволяли реализовываться в обществе.

В исследовательской литературе сложилась определенная традиция рассмотрения подростков как особой социально-демографической группы, т.е. некоей общности людей, которая объединяется на основе каких-либо социально-демографических признаков [1]. В данном случае таким признаком выступает, в первую очередь, возраст.

Вместе с тем, обращение к проблематике подросткового возраста показывает, что рассмотрение подростков исключительно как социально-демографической группы является недостаточным. Подростки – это не только отдельная демографическая группа, обладающая социальными и психологическими характеристиками, но и отдельная культурная группа, обладающая общими культурными признаками. На эту проблему в свое время обратил внимание Л. Н. Коган, предложивший понятие «культурная группа». По мнению Л. Н. Когана, культурная группа – это «группа людей, имеющих сходные потребности и интересы, близкие установки и ориентации на определенные ценности культуры, сопоставимое отношение к самостоятельному культурному творчеству.... Ее членов объединяют общие доминирующие интересы, превалирующие виды культурной деятельности» [6. С. 128].

Подростковый возраст – это «время открытия своего Я, развития рефлексивных механизмов и формирования мировоззрения. Он связан с кардинальными преобразованиями сознания, самосознания и системы взаимоотношений индивида с миром» [9. С. 112]. Он впервые начинает чувствовать и ощущать себя личностью, автономным самостоятельным субъектом. Кроме того, ведущей деятельностью подростков считается не обучение в школе, а общение, благодаря которому они, по сути,

развиваются. Именно общение подводит их к тому или иному решению и заставляет анализировать свои поступки. Во многом подросток полагается именно на друзей, а не на родителей, поэтому общение с друзьями и сверстниками оказывается ведущей деятельностью этого возрастного периода. То, как подросток предпочитает проводить свое свободное время, во многом зависит от его ближайшего окружения. Конечно, во многом это зависит и от самого возраста. Например, подростки, что помладше, интересуются всем и сразу, для них характерна любознательность, они стараются попробовать себя во всем. Дальше, взрослея, подросток уже начинает осознавать, чем он хочет заниматься по жизни, а чем нет. Удивительно, но обычно подростки младшего и среднего подросткового возраста уже знают, кем будут, когда вырастут, в отличие от подростков старшего возраста, которые, понимая, что окончание школы уже близко и что нужно выбирать, на кого дальше учиться, теряются в своих увлечениях. Вчера, вроде бы, четко знал, что хочешь быть директором фирмы, а сегодня уже и о карьере музыканта задумался. Именно в старшем школьном возрасте наиболее проявляется та самая противоречивость, о которой было сказано выше.

Также кардинально отличается и их досуг. Младшие подростки предпочитают просто развлекаться, отдыхая при этом, в то время как старшие стремятся что-то при этом кому-то доказать, как-то себя проявить.

Общение подростков зачастую строится именно в игровой форме, посредством игры и игровой деятельности. А. Н. Леонтьев писал о том, что, благодаря игре, происходят важнейшие изменения в психике ребенка и что эти полученные и приобретенные изменения готовят человека к следующей ступени развития, тем самым лишняя раз доказывая, насколько игра важна и имеет большое значение непосредственно для подростков [7; 8].

Какие же игры предпочитают подростки? Очевидно, что игровые предпочтения современных подростков неоднозначны: с одной стороны, логично, что существует часть подростков, которые определенно предпочитают подвижные или спортивные игры. К таким подросткам, например, можно отнести спортсменов или просто людей, старающихся вести здоровый образ жизни. Они, как правило, никогда не сидят на месте, поэтому остальные виды игр предпочитают крайне редко. Также есть процент людей, предпочитающих настольные игры, творческие, ролевые или любые другие. Тут, как говорится, на вкус и цвет... Однако если исходить из того, что век, в который мы живем, именуется как век информационных технологий, то можно выдвинуть гипотезу, что подросткам XXI века наиболее интересны именно компьютерные игры. Подобной точки зрения придерживается, в частности, Ю. М. Евстигнеева. Она отмечает, что «за последнее десятилетие информационно-компьютерные технологии стали неотъемлемой частью современной подростковой субкультуры, оказав на нее существенное влияние. <...> Новые информационные технологии теперь ... играют культуuroобразующую роль, поскольку на их основе создается особая социокультурная среда со своим специфическим содержанием. Таким образом, проблематика школьник и компьютерная среда приобретает все большую значимость. Одним из основных компонентов этой среды являются компьютерные игры» [3. С. 2].

Вообще, за все время было проведено немало различных исследований, посвященных изучению проблематики использования компьютера подростками. В них доказывается, что «использование компьютера занимает значимое место в структуре досуга современного подростка – его отмечает каждый четвертый (25,6%)» [3. С. 2]. Более того, «за последнее десятилетие процесс информатизации су-

щественно трансформировал структуру досуга подростка» [3. С. 2].

Данные, приведенные Ю.М. Евстигнеевой, дают основание полагать, что за последние годы существенно возрос процент подростков, для которых «общение с компьютером» стало любимым видом проведения досуга, т.е. фактически происходит «компьютеризация досуга» подростков.

При этом, «ведущими при обращении к компьютерной игре являются два мотива: мотив «скучно, нечем заняться», который характерен для каждого второго подростка (44,8%) и мотив «желание развлечься» (его отмечает 33,2%). Этот момент крайне важен, поскольку особым образом характеризует современную ситуацию подростничества: подобная фиксация характеризует особое состояние "незаполненности" жизненно-смыслового пространства подростка» [3. С. 11].

Однако, поскольку приведенное в пример исследование было проведено в 2003 году (13 лет назад), нельзя полностью на него полагаться и делать какие-то выводы относительно нынешних, современных подростков. Разница более чем в 10 лет, является очень существенной. За эти годы приоритеты подростков могли существенно поменяться. В связи с этим в 2016 году нами было проведено собственное исследование современного подросткового досуга. Для этого был использован метод анкетирования, который позволил не только охватить большое число подростков, но и задать максимальное количество интересующих нас вопросов за минимально короткое время.

Сбор первичной эмпирической информации в виде анкет осуществлялся в образовательных учреждениях г. Екатеринбурга. Объем выборочной совокупности составил 213 человек, из них 92 мальчика и 121 девочка. Анкета включала в себя 16 вопросов разного типа.

Первый блок анкеты был посвящен вопросам, касающимся свободного времени подростков. На вопрос «Чем Вы предпочитаете заниматься в свободное от учебы время?» большинство опрошенных (89%) ответили «общаться с друзьями». Это как раз подтверждает тот факт, что общение для подростка – очень важная составляющая их жизни. На втором месте по числу выборов оказался вариант «сидеть в Интернете» (76%), что, по сути, опять же отсылает нас к теме подросткового общения. Кстати, как показал один из последних вопросов анкетирования, подростки используют компьютер и, в частности, Интернет, в первую очередь для того, чтобы пообщаться с друзьями посредством разнообразных социальных сетей (75%). Следующим по популярности оказался ответ «занимаюсь учебной деятельностью» (66%), на третьем – «сижу в Интернете (просматриваю новости, погоду, афишу и т.д.)» – (65%). Кроме того, на вопросы «какие игры Вы любите больше: командные или индивидуальные?» и «с кем Вы предпочитаете играть?» подавляющее большинство выбрало вариант с командными играми. В частности, в первом вопросе 78% респондентов выбрали вариант «командные игры», а во втором вопросе 58% подростков отметили, что предпочитают играть в компании друзей (более 2-х человек). Это опять же доказывает, что подростки буквально живут общением, им важно проводить время с друзьями.

Конечно, были и такие ребята, которые выбирали совершенно противоположный ответ: индивидуальные игры (22%), игра в одиночку (23%). Однако это не опровергает тот факт, что ведущей деятельностью подростков остается общение.

На вопрос «Устраивает ли Вас то, как Вы проводите свое свободное время?» практически все опрошенные ответили, что да. Однако «полностью устраивает» – только 92 человека, что составляет 43%

респондентов, частично – 95 человек (45%).

Те, кто ответил, что их полностью не устраивает то, как они проводят свое свободное время составляют 12%. Они отметили, что им не хватает времени на друзей, бывает скучно, хочется чего-то нового, однако сильно разнообразить досуг они не могут. Причины – на это не хватает средств, а работать они не могут в связи с тем, что на это попросту нет времени.

Следующий блок вопросов был посвящен играм как таковым. Вопрос «Какие игры Вы предпочитаете?» дал понять, что современным подросткам наиболее интересны спортивные (34%) и компьютерные (33%) игры, причем, если спортивные игры девочки и мальчики предпочитают приблизительно одинакового, то компьютерные игры куда больше интересны мальчикам.

Кроме того, в анкете был вопрос, посвященный всецело именно компьютерным играм: «Если Вы хотя бы раз сталкивались с компьютерными играми, то к какому жанру они относились?». Большинство опрошенных ответило, что это были головоломки (58%), аркады (45%) и квесты (44%). Головоломки, которые, по результатам анкеты, занимают 1 место, победили, можно сказать, за счёт девочек, поскольку, если смотреть результаты исключительно по мальчикам, то первое место было бы у 3D-шутеров, что, в принципе, не удивительно. У девочек же этот вариант оказался практически на последнем месте. Однако среди учеников обычных школ вариант с 3D-шутерами, наравне с аркадами, оказался на 1-м месте (опять же, благодаря мальчикам). На 1-м месте у девочек оказались головоломки.

Последний блок вопросов был посвящен квестам. Мы поинтересовались, сталкивался ли кто-либо из ребят с ними в реальности. Оказалось, что практически все знакомы с квестами в реальной жизни (74%). Кроме того, большинство опрошен-

ных указали, что они принимали в них участие (53%). Ребятам, кто знает про существование таких квестов, но не принимал в них участие, оказалось существенно меньше – 19%. Встречались также и подростки, которые выступали в роли организаторов квестов – 5%.

Квесты, в которых ребята принимали участие, оказались очень разнообразными по сюжетам: встречались как обычные лабиринты зеркального типа или же квесты, в которых нужно выбраться из комнаты за какой-то определенный промежуток времени, так и сюжетные квесты (психбольница, бункер, алхимик, мышеловка для Гринго, золото Панамы, мафия, бал-маскарад, в доме страха, лабиринт страха, химика, космос, явка №7, черная жемчужина, секретные материалы, грибной дождь, на грани и др.). И мальчики, и девочки описали примерно одинаковые квесты. Это означает, что, по сути, в них можно и нужно играть разнополой командой.

Среди указанных квестов наиболее часто встречаются те, которые проводятся в так называемых «Квест-клубах», которые очень развиты в нашем городе (насчитывается их очень большое количество – «Джуманджи», «Квест Екатеринбург», «Выход», «Клаустрофобия», «Городские легенды», «Екб квест», «Погружение» и др.). Однако участие в них достаточно дорогое – около 2000-2500 руб. на команду из 2-5 человек. Но, несмотря на это, они пользуются успехом, что лишний раз доказывает тот факт, что такой вид досуга интересен подросткам и они готовы потратить на него деньги.

Таким образом, проведенное нами исследование показало, что общение для подростков – один из ключевых видов деятельности и многое строится именно на нем. Не является исключением и игровая деятельность. В подростковом возрасте игра выступает, скорее, не средством отдохнуть (как, вероятно, происходит у

взрослых), а чем-то таким, что дает возможность провести время хорошо, общаясь с друзьями, т.е. на первом месте выступает именно общение со сверстниками. В этом отношении квесты можно рассматривать как форму проведения досуга, позволяющую перенести в реальность элементы предпочитаемых подростками компьютерных развлечений – головоломок, соединив их со спортивной соревновательностью в группе сверстников.

Итогом нашего исследования стала разработка проекта, нацеленного на удовлетворение игровых досуговых потребностей подростков старшей возрастной группы. Был разрабатыва фотоквест «Город в кадре», который, по нашему мнению, наиболее вписывается в эту концепцию. Во-первых, фотокросс представляет собой спортивное мероприятие, спортивно-развлекательный тимбилдинг. Во-вторых,

это командное мероприятие, участвуя в котором можно ощутить командный дух и вместе двигаться к цели, а также просто найти новых друзей и единомышленников. В-третьих, сами подростки указали, что предпочитают квесты и головоломки, а значит, это событие должно им понравиться. И, наконец, в-четвертых, фотоквест позволяет не просто развлечься и найти новых друзей, но и выразить себя в фотографии, показать, что ты умеешь и, при благоприятном исходе (победе) даже получить возможность еще больше развиваться в данном направлении, обучаясь в фотошколе. Таким образом, фотоквест является формой удовлетворения тех потребностей подростков, на которые они указали в процессе анкетирования, а именно: *спортивная командная игра со сверстниками с элементами головоломок.*

### ЛИТЕРАТУРА

1. Баразгова Е. С., Вандышев М. Н., Лихачева Л. С. Социализационный потенциал каникул подростков // Известия Уральского государственного университета. Серия 2. Гуманитарные науки. Вып.1(87), 2011. С.253 – 262.
2. Дружинин В. Н. Экспериментальная психология. СПб.: Питер, 2000. – 320 с.
3. Евстигнеева Ю.М. Психологические особенности обращения к компьютерным играм в подростковом возрасте : автореф. дис. ... канд. псих. Наук / Мос. Гос. ун-т. – М.: [б.и.], 2003. – 16 с.
4. Исаева И. Ю. Формирование готовности студентов педагогического вуза к управлению досуговой деятельностью подростков. – М.: Флинта, 2011. – 161 с.
5. Институт демографии Национального исследовательского университета. URL: <http://demoscope.ru/weekly/2012/0509/barom01.php> (дата обращения: 16.03.2015).
6. Коган Л. Н. Социология культуры/ Коган Л. Н. Личность. Культура. Общество. Избранные труды 1961-1987 гг. / Под общей ред. Ю. Р. Вишневского. – Екатеринбург: Маска, 2009. – 322 с.
7. Леонтьев А.Н. Деятельность. Сознание. Личность. – М.: Политиздат, 1975. – 304 с.
8. Леонтьев А.Н. К теории развития психики ребенка. – М.: Инфра-М, 1998. – 528 с.
9. Харламенкова Н.Е. Самоутверждение подростка. – М.: Институт психологии РАН, 2007. – 384 с.