



Васильева Екатерина Ивановна

**ИГРОВАЯ КУЛЬТУРА КАК ФОРМА РЕПРЕЗЕНТАЦИИ
ЦЕННОСТНЫХ ОРИЕНТАЦИЙ И СМЫСЛОЖИЗНЕННЫХ
УСТАНОВОК СОВРЕМЕННОЙ РОССИЙСКОЙ МОЛОДЕЖИ
(НА ПРИМЕРЕ МОЛОДЕЖИ Г. ВЛАДИВОСТОКА)**

Специальность 5.10.1. – Теория и история культуры, искусства
(культурология)

АВТОРЕФЕРАТ
диссертации на соискание ученой степени
кандидата культурологии

Работа выполнена на кафедре дизайна и технологий Института креативных индустрий Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения Высшего образования «Владивостокский государственный университет» (ФГБОУ ВО «ВВГУ»).

Научный руководитель – Коноплева Нина Алексеевна, доктор культурологии, профессор, профессор кафедры дизайна и технологий ФГБОУ ВО «Владивостокский государственный университет», г. Владивосток

Официальные оппоненты: Крыжановская Яна Станиславовна, доктор культурологии, заведующая кафедрой культурологии и музеологии, доцент ФГБОУ ВО «Хабаровский государственный институт культуры», г. Хабаровск,

Степанцева Ольга Александровна, кандидат культурологии, доцент ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный институт кино и телевидения», г. Санкт-Петербург

Ведущая организация – ФГБОУ ВО «Восточно-Сибирский государственный институт культуры», г. Улан-Удэ

Защита диссертации состоится «11» апреля 2025 г. в 13-00 часов на заседании диссертационного совета 24.2.296.13 на базе Федерального государственного автономного образовательного учреждения высшего образования «Дальневосточный федеральный университет» по адресу: 690922, г. Владивосток, о. Русский, п. Аякс, 10, Кампус ДВФУ, корпус D, ауд.569.

С диссертацией можно ознакомиться в Научной библиотеке ДВФУ (г. Владивосток, о. Русский, п. Аякс, 10, Кампус ДВФУ, корпус А, 10-й этаж), а также на сайте ДВФУ:

Автореферат разослан «__» _____ г.

Ученый секретарь диссертационного совета,
Кандидат культурологии

Воробьева Е.С

I. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность темы исследования. Каждый человек сталкивается с культурой в виде разнообразных ее форм, значений и ценностей, которые существуют объективно по отношению к нему. Вследствие интериоризации эти значения трансформируются в личностные смыслы, ценности – в личностные ценности, представляя собой элементы структуры личности. В результате прежняя структура изменяется – опосредуется интериоризованными знаками, психические функции становятся «культурными». Базисные ценности, представленные универсалиями культуры, и опирающееся на них многообразие образцов социальных ролей, знаний, норм и т.д. при их усвоении личностью формируют ее самооценку и определяют самоидентичность как принадлежащую к некоторой социокультурной общности. Ценности, являясь идеальными образцами миропонимания и ориентирами поведения и деятельности личности, способствуют созданию образов, формирующих мировоззрение современного молодого человека и ядро культуры. В процессе взаимодействия молодежи с различными культурными формами складывается и усложняется его отношение к окружающему миру, другим людям и самому себе. Таким образом, человек как социальный индивид выступает творением культуры.

Одной из таких форм является игра – неотъемлемая часть человеческой культуры. Игра сопровождает человека на протяжении всей его жизни, являясь своеобразным отражением отношения личности к миру и окружению. В процессе игры субъект снижает внутренний контроль, абстрагируясь от реальности, заменяя действительность иллюзией. Игра необходима как детям, так и взрослым для того, чтобы дать выход жизненным проблемам и удовлетворить потребность в отдыхе.

С помощью игр происходит овладение опытом взаимодействия с окружающим миром, усваиваются моральные нормы и ценностные установки, способы практической и умственной деятельности. Игровые элементы пронизывают такие сферы деятельности, как труд, художественная деятельность,

наука и многое другое. Особое значение игровая деятельность человека имеет для усвоения социальных норм, формирования и установления взаимоотношений между людьми, репрезентации сложившихся ценностных ориентаций и смысложизненных установок.

Игровое взаимодействие предполагает восприятие и оценку различных социальных ценностей, соотнесение собственных субъективных оценок с оценкой других людей. Любая игра реализуется по строгим правилам. Чем легче человеку следовать правилам игры, тем проще он воспринимает правила и нормы поведения в реальной жизни.

Таким образом, игры становятся содержательными элементами игровой культуры, находящейся в непрерывном развитии и трансформировании, обусловленными культурными преобразованиями.

Однако подростковая и молодежная игровая деятельность в современной культуре практически не регулируется старшим поколением, что приводит к бесконтрольному использованию ими игр в повседневной жизни, часто оказывает негативное влияние на психическое, физическое и социальное развитие личности.

Кроме того, разрыв в игровой деятельности детей и молодежи, сложившийся в перестроечные для российского общества действительности, проявился в утрате многих игр, особенно коллективных. Именно этот факт явился для нас одним из стимулов к исследованию приоритетов в игровой деятельности современной российской молодежи.

Молодежь как отдельная социально-демографическая категория является важным звеном в процессе восприятия традиционных ценностей от старшего поколения, но отстраненность молодежи от влияний старших, их поведенческая категоричность и критичность в подростковом возрасте способствуют зачастую пренебрежительному отношению к традиционным ценностям. С одной стороны, это приводит к разрыву поколений, развитию и совершенствованию бытия за счет внедрения новаций, но с другой – к потере национальных ценностей, проверенных веками, страдает процесс передачи этих ценностей, что в свою очередь отражается на всем обществе и культуре в целом.

Мотивацией диссертационной работы является, во-первых, необходимость

осмысления особенностей современной игровой культуры, а во-вторых, практическое отсутствие в области теории и истории культуры исследований, направленных на выявление взаимосвязи игр с реализуемыми функциями, ценностными ориентациями и смысложизненными установками современной молодежи.

Степень научной разработанности проблемы. Игровая культура как самостоятельный феномен культурологического исследования отражена в работе К.Ю. Баннова, отдельные аспекты рассмотрены представителями педагогической науки (Л.В. Шеметова, Е.А. Репринцева). Интерес к феномену игры как элементу игровой культуры прослеживается с древних времен, упоминание о нем можно встретить в трудах античных мыслителей – Аристотеля, Платона, Гераклита. Однако полноценные научные теории игры сформировались лишь в XIX веке. Первой принято считать теорию избытка энергии (Ф. Шиллер, Г. Спенсер), согласно которой происхождение игры тесно связано с искусством. По этой теории игра, как и искусство, вызвана избытком жизненных сил человека и является способом избавления от лишней энергии. Ф. Шиллер обосновал, что только в игре человек творит себя и мир, в котором живет. Игра, по мнению немецкого мыслителя, представляет собой свободное проявление всех творческих способностей человека, помогает развитию его чувственных и духовных сил. Для Ф. Шиллера игра есть эстетическая деятельность. Избыток сил, свободных от внешних потребностей, является условием возникновения эстетического наслаждения, которое, по Ф. Шиллеру, доставляется игрой.

Противоположного взгляда на игру как деятельность, проистекающую из дефицита энергии, придерживались М. Лазарус и Д. Патрик. Истоки игры, по мнению авторов дефицитарной теории, лежат в потребности восстановить физические и моральные силы после стрессов и напряжений, налагаемых на человека другими видами деятельности. К. Гроос в теории упражнения указывал на то, что игра возникает из необходимости в тренировке требующихся навыков. С. Холл, обосновывая теорию рекапитуляции, утверждал, что игра действует как катарсис в устранении некоторых примитивных инстинктивных навыков, а не для выживания в будущем. Игра рассматривалась не как деятельность, развивающая

будущие навыки, а скорее, как то, что служит избавлению организма от примитивных и ненужных инстинктивных влечений, переданных по наследству.

В контексте эмоционального развития детей игру рассматривали представители психоаналитической теории (З. Фрейд, Э. Эриксон), согласно которой игра позволяет детям избавиться от негативных чувств, связанных с травмирующими событиями.

В рамках когнитивно-развивающей теории Ж. Пиаже рассматривал игру как инструмент, способствующий интеллектуальному развитию. Игра включает в себя объединение уже изученных действий и способствует обучению, открывая ребенку новый опыт. По мнению Ж. Пиаже, игра с воображением – это символическая перестановка, подчиняющая вещи деятельности ребенка без правил и ограничений, в отличие от объективного мышления, которое стремится приспособиться к требованиям внешней реальности. Подобного мнения придерживались и представители когнитивной психологии (Дж. Брунер, Б. Саттон-Смит).

Большой вклад в исследование феномена игры внесли М.С. Каган, Г.В. Плеханов, Л.Т. Ретюнских, в работах которых игра выступала как специфическая форма бытия, способ познания и развития внутреннего мира человека. Г.В. Плеханов утверждал, что главное значение игры заключается в том, что она служит средством передачи культурных ценностей. Изучая проблему происхождения искусства в человеческом обществе, ученый пришел к выводу, что игра возникла в первобытном обществе вместе с разными видами искусства. По его мнению, в истории общества труд предшествовал игре, определял ее содержание. Желание пережить чувства, испытанные в той или иной повседневной деятельности, побуждали первобытного человека к обрядовым играм, танцам, песням. Таким образом, отношение к труду нашло свое отражение в различных элементах драматического и изобразительного искусства.

В культурологии игра рассматривается как способ постижения окружающего мира (Т.А. Апинян, М.М. Бахтин, С. Кон, А.С. Лосев, Ю.М. Лотман). Ю.М. Лотман раскрыл понимание феномена игры как особого типа действительности, позволяющего реальную ситуацию заменять игровой. По

его мнению, игра не разграничивает практическое и условное поведение, является одним из важнейших средств овладения различными жизненными ситуациями и формирует необходимую для практической деятельности структуру эмоций. И игра, и искусство, преследуя вполне серьезные цели овладения миром, обладают общим свойством – условного разрешения жизненных ситуаций. Игра и искусство являются не только средством познания, но и средством отдыха. Они несут разрешение психологических проблем, совершенно необходимое человеку.

Л.С. Выготский, А.В. Запорожец, В.П. Зинченко, А.Н. Леонтьев, А.Р. Лурия, С.Л. Рубинштейн, Д.Н. Узнадзе, Д.Б. Эльконин отмечали, что игра является средством активизации психических процессов, диагностики, коррекции и адаптации к жизни. Так, Л.С. Выготский обосновал, что игра должна быть понята как воображаемая иллюзорная реализация неосуществленных желаний. По мнению Д.Б. Эльконина, потребность в игре возникает фактически с первого года жизни ребенка, у которого происходит возникновение новых по своему содержанию мотивов деятельности и становление новой психологической формы мотивов: появляется стремление стать взрослым и осуществлять его функции, что выражается в игре. Также игра выступает как деятельность, в которой поведение приобретает произвольный характер и начинает осуществляться в соответствии с образцом, заданным в форме содержащегося в роли или выделенного правила, и контролироваться путем сопоставления с этим образцом как с эталоном. Так реализуется ролевая функция игры.

Н.П. Аникеева, О.С. Газман, Н.К. Крупская, А.С. Макаренко, Д.В. Менджерицкая, В.А. Сухомлинский, К.Д. Ушинский, С.А. Шмаков, В.С. Кукушин, П.И. Пидкасистый, Ж.С. Хайдаров использовали игру как инструмент воспитания и обучения. Им феномен игры был интересен как компонент педагогической культуры. К.Д. Ушинский рассматривал игру ребенка как способ освоения им мира, познания и развития. Игра меняется с возрастом детей и их опытом. Педагог считал, что в игре ребенок ищет не столько удовольствия, сколько утверждения в свободном и интересном занятии. Все переживания, полученные через игру, остаются с ребенком, проявляясь в его

дальнейшем общественном поведении. В.С. Кукушин считает, что игра – это такой вид деятельности в условных ситуациях, который направлен на воссоздание и усвоение общественного опыта.

Наиболее важную и подробную концепцию игры как феномена культуры, ее первоосновы представил в своей работе «Homo Ludens» Й. Хейзинга. По его мнению, любая человеческая деятельность является игровым процессом. Согласно определению Й. Хейзинги, игра – это действие, протекающее в определенных рамках места, времени и смысла, в обозримом порядке, по добровольно принятым правилам и вне сферы материальной пользы и необходимости. Настроение игры есть отрешенность и воодушевление – священное или праздничное, смотря по тому, является ли игра сакральным действием или забавой. Само действие сопровождается чувствами подъема и напряжения и несет с собой радость и разрядку. Игра в данной концепции старше культуры, так как именно в игре зарождался любой вид человеческой деятельности, известный в настоящее время. Хейзинга утверждал, что культура возникает в форме игры, разыгрывается и тем самым закрепляется в жизни общества, передается следующим поколениям. Культура и игра неразрывно связаны друг с другом. Однако по мере развития культуры игровой элемент может быть вытеснен на задний план или же игра может вновь проявиться в полную силу, привлекая большое внимание.

Деятельностную концепцию игры представил Е. Финк, выделяя ее как один из основных феноменов человеческого бытия.

Игру как инструмент социализации, адаптации и инкультурации рассматривали Дж. Мид и Г. Бейтсон, обосновывая, что игра занимает важное место в процессе социализации, поскольку позволяет освоить социальные роли и нормы в условиях различных форм взаимодействия с группой сверстников. Играющие берут на себя роль других и таким образом понимают их ожидания. В играх не только проигрываются формы реального поведения, но и складываются представления об идеальном.

В свою очередь культурная адаптация и социализация как инструменты

передачи ценностей раскрываются в работах Г. Зиммеля (Simmel), Ж. Пиаже, Ч.Х. Кули (Cooley), Д. Мида, Э. Дюркгейма, Н. Смелзера, П. Бергера, Т. Лукмана. Среди отечественных ученых, обосновывающих социализацию как процесс усвоения социальных ролей и культурных норм, особое место занимают труды И.С. Кона, В.С. Мухиной, А.В. Петровского, Г.М. Андреевой, С.И. Розума, А.В. Мудрика, В.Т. Лисовского, А.И. Кравченко. Адаптация как процесс принятия ценностных ориентаций отражена в работах А.А. Реана, Н.В. Бордовской, Р.Д. Мининой. М. Херцковица (Herskovits), М. Мид, Л. Уайт инкультурацию рассматривали как процесс передачи индивиду культурных ценностей и норм. Интернализация – как процесс усвоения и переосмысления внешних явлений, норм и ценностей и формирования внутренних представлений, собственных убеждений и установок о них – концептуализируется в работах Л.С. Выготского, Т. Шибутани. Так, Л.С. Выготский в связи с этим использовал термин «вращивание» в культуру.

Проблематика ценностей рассмотрена в контексте натуралистического психологизма Дж. Дьюи, обосновавшего понимание ценностей вне ценностных категорий, отстаивавшего его в контексте их эмпирического наблюдения и осмысления. Обосновывал важность отказа от менталистского понимания психических явлений, согласно которому ценности создаются благодаря умственным процессам как «законченный в себе продукт». Дж. Дьюи считал основой оценочных суждений о поведении человека различные состояния, предполагающие необходимость дальнейших действий и перестройку соответствующих ситуаций с учетом их оценки. Таким образом, Дьюи связывал ценности с потребностной сферой человека.

В рамках аксиологического трансцендентализма В. Виндельбанда и Г. Риккерта ценности представлялись как идеальные нормы, влияющие на нравственность и поведение человека; согласно онтологической аксиологии М. Шелера ценности – это особого рода сущности, обладающие свойством материальности и чувственности. М. Вебер, Ф. Знанецкий, Т. Парсонс, Э. Дюркгейм ценности рассматривали в контексте их влияния на социальную группу, в которой эти ценности имеют значение.

В свою очередь М. Рокич рассматривал природу человеческих ценностей с

точки зрения устойчивого убеждения в том, какое поведение или состояние предпочтительнее в обществе. Х. Шварц обосновывал сущность ценностей как внутренних убеждений индивидов, направляющих выбор или оценку поведения и событий и упорядоченных по относительной важности.

В отечественной науке взаимосвязь ценностей и культуры обоснована в философской теории ценностей М.С. Кагана, И.А. Суриной, исторической аксиологии культуры И.И. Докучаева.

Ценности как духовное основание общества отражены в работах В.П. Тугаринова, В.А. Ядова, Н.В. Корж, в абстрактно-всеобъемлющей и эмпирической концепции Л.А. Микешиной.

Согласно представлениям Н.А. Бердяева, Н.О. Лосского и С. Франка ценности культуры творят личность, являющуюся высшим их критерием. При этом согласно индивидуалистической концепции Н.А. Бердяева именно человек, для которого свобода является высшей ценностью, творит новый мир. Согласно онтологической теории Н.О. Лосского всякое бытие имеет положительные и отрицательные ценности, является объективным, а ценности, в свою очередь, есть то, что, будучи всепроникающим, определяет смысл всего мира и каждой личности. В теории логотерапии и экзистенциального анализа В. Франкла ценности подразделяются на три группы: ценности творчества, ценности переживания, ценности отношения.

Необходимость осмысления особенностей игровой культуры российской молодежи (на примере г. Владивостока) в исторической динамике, выявления взаимосвязи предпочитаемых игр с ценностными аспектами бытия (на примере молодежи г. Владивостока) послужили мотивом для осуществления данного диссертационного исследования.

Объект исследования: игровая культура современной российской молодежи.

Предмет исследования – влияние игровой культуры на ценностные и смысловые аспекты жизнедеятельности современной российской молодежи (на примере молодежи г. Владивостока).

Цель и задачи диссертационной работы заключаются в выявлении особенностей современной игровой культуры российской молодежи, взаимосвязи с ценностными и смысловыми аспектами ее жизнедеятельности (на примере молодежи г. Владивостока):

1) выявить и проанализировать основные теоретико-методологические подходы к понятию «игровая культура», сформулировать ее определение;

2) рассмотреть сущностные характеристики, специфические особенности и функции игры как способа адаптации, социализации и инкультурации подрастающего поколения в обществе;

3) на основе анализа содержания и сущности игровой культуры обосновать игру как способ репрезентации ценностных ориентаций и смысловых установок молодежи;

4) обосновать сущностные характеристики современной молодежной игровой культуры;

5) осуществить исследование особенностей адаптации современной молодежи в обществе (на примере молодежи г. Владивостока) в аспекте взаимосвязи с предпочитаемыми играми;

6) установить взаимосвязь современной игровой культуры с ценностными и смысловыми аспектами жизнедеятельности современной российской молодежи (на примере молодежи г. Владивостока).

Источники исследования представлены комплексом документов, по содержанию и происхождению разделенных на ряд групп.

Первая группа включает федеральные и региональные программы развития игровой деятельности в России и Дальневосточном регионе.

Вторая группа представлена информационными ресурсами глобальной сети Интернет по исследуемым проблемам.

Третью группу составляют материалы анализа результатов социологических методов исследования (анкетирования и интервьюирования) и ряда психодиагностических методик, осуществленных автором в период 2018–2023 гг.

Территориальные рамки исследования ограничиваются пространством г. Владивостока, в рамках которого осуществлялся опрос молодежи для выявления особенностей ее адаптации и отношения к игровой культуре и предпочитаемым игровым технологиям.

Теоретическая основа исследования представлена теориями, касающимися сущности игры и игровой культуры. Прежде всего – это античные философские концепции, согласно которым игра является прерогативой элиты, в ней реализуется развлекательная функция (Аристотель); космологическая концепция, в которой игра рассматривалась как универсальная модель Вселенной (Гераклит); объективно-идеалистическая концепции Платона, согласно которой данная деятельность – это способ игры богов с людьми, социализации и реализации жизненных целей и функций управления правителями государства. Ученый отмечал важность коллективных игр для объединения людей. Религиозные взгляды на игры в Средневековье отличались критичным отношением к ним.

Согласно эстетическим теориям И. Канта и Ф. Шиллера – игра рассматривалась как свободный процесс, сочетающий деятельность рассудка и воображения, приносящую человеку удовольствие и не имеющую практической цели (И. Кант). В свою очередь в эстетической концепции Ф. Шиллера обосновывается сущность игры в искусстве как проявление свободы творчества и возможности соединить реальность и вымысел. При этом он отмечал важность игры в воспитании, совершенствовании отдельной личности и общества целом, как и Г. Спенсер обосновывал игру наличием избытка сил.

Воспитательные принципы игры отстаивали Дж. Локк, Ж-Ж Руссо. Ф. Фребель, Ж. Пиаже. В педагогических теориях игра – компонент культуры педагога: Н.П. Аникеева, О.С. Газман, Н.К. Крупская, А.С. Макаренко и др.).

Согласно инстинктивной и теории рекапитуляции игра обосновывалась как приспособление к среде за счет инстинктивной деятельности (К. Groos) и как избавление от ненужных примитивных инстинктов (G.S. Hall).

В контексте психоаналитических теорий (З. Фрейд, Э. Эриксон) игра служит эмоциональному развитию и освобождению от негативных травматичных

ситуаций; в психологии игра – это средство активизации психических процессов, диагностики, коррекции и адаптации к жизни, осознания действительности (Л.С. Выготский, А.В. Запорожец, В.П. Зинченко, А.Н. Леонтьев, А.Р. Лурия, С.Л. Рубинштейн, Д.Н. Узнадзе, Д.Б. Эльконин и др.). Согласно когнитивной теории – это способ интеллектуального развития (J. Bruner, B. Sutton-Smith); в рамках деятельностной концепции (E. Fink) – феномен человеческой жизни.

Значительный вклад в разработку игровой концепции культуры внес Й. Хейзинга (J. Huizinga), рассматривавший игру как первооснову культуры.

В философско-культурологических концепциях российских авторов (Г.В. Плеханов, М.С. Каган, Л.Т. Ретюнских) игра концептуализируется как способ бытия человека, При этом М.С. Каган обосновывал игру в деятельностном и эстетическом контекстах, Л.Т. Ретюнских в коммуникативном. В культурологии игра рассматривается также как способ постижения окружающего мира, изучается этнокультурная ценность игровых феноменов (Т.А. Апинян, М.М. Бахтин, А.С. Лосев, Ю.М. Лотман).

Методологическую основу исследования составляют принципы междисциплинарного, системного, информационного, аксиологического, культурологического, подходов, структурно-функционального, типологического, социологического (анкетирование и интервьюирование) методов.

Культурно-антропологический и системный подходы, типологический и структурно-функциональный методы позволили рассмотреть игру как системную форму культуры, имеющую многообразие типов и реализуемых культурных функций.

Аксиологический подход в исследовании объекта и предмета диссертационной работы основан на диалектическом принципе, обуславливающим возможность учета взаимосвязи историко-культурных процессов и трансформаций игровой культуры в обществе с динамикой актуальных для соответствующего исторического периода особенностей и функций игр, ценностных ориентаций и смысложизненных установок молодежи.

Информационный подход в исследовании игровой культуры современной молодежи (на примере г. Владивостока) был направлен на рассмотрение интересов молодежи к игровым ресурсам глобальной сети Интернет, являющейся

современной формой хранения, закрепления и передачи информации.

Социологические методы (анкетирование и интервьюирование) и результаты психодиагностических методик позволили собрать данные для последующей их систематизации и выявления общего и особенного в игровых предпочтениях современной молодежи г. Владивостока.

Научная новизна диссертационного исследования

– Проанализированы теоретико-методологические подходы к понятию «игровая культура», ее типам и функциям. Сформулировано ее определение, разработана типологическая модель.

– Определены сущностные характеристики игровой деятельности, специфические особенности и функции как трансформированной в современной культуре формы, репрезентирующей способы адаптации, социализации и инкультурации подрастающего поколения.

– Раскрыты аксиологические функции игры как способа репрезентации ценностных ориентаций и смысложизненных установок современной молодежи (на примере г. Владивостока).

– Обоснованы сущностные характеристики современной молодежной игровой культуры.

– Выявлены особенности адаптации современной молодежи в обществе (на примере молодежи г. Владивостока) в аспекте взаимосвязи с предпочитаемыми играми.

– Обоснована взаимосвязь игровой культуры современной молодежи (на примере г. Владивостока) с ее ценностными и смысловыми аспектами жизнедеятельности.

Основные положения, выносимые на защиту

1. Анализ позиций российских и зарубежных ученых относительно игровой культуры позволил выделить несколько подходов: культурно-антропологический, демонстрирующий, что элементы игровой культуры, с одной стороны, могут быть едины для всех культур, а с другой – различные общества формируют свои специфические приемы игр, с учетом их направленности на национальные, педагогические, социокультурные цели и

задачи; аксиологический и структурно-функциональный подходы, определяющие ценностный смысл, структуру и функции игровой культуры; исторический и информационный подходы, социологический и типологический методы, позволившие проанализировать временную динамику российской игровой культуры, исследовать специфику современной игровой культуры, обосновать ниже представленное ее авторское определение и разработать типологическую модель.

Игровая культура – это динамичная, многоаспектная социокультурная форма досуговой деятельности, проявляющаяся разнообразными видами игр, реализующих множественные функции, обуславливающая социализацию, инкультурацию и адаптацию молодежи и репрезентирующая личностные качества играющих, их ценности и смыслы бытия, трансформирующаяся в исторической ретроспективе с учётом преобразований культуры соответствующего общества.

2. Игра как способ социализации подрастающего поколения, формирования адаптивности к социокультурным требованиям, морали и нравственности выполняет ряд функций: *диагностическую*, позволяющую выявить особенности характера и проблемы взаимоотношений индивидуумов с окружающими, а также актуальные трудности жизнедеятельности, связанные с эмоциональными или социальными переживаниями; *терапевтическую*, направленную на выявление и поиск путей решения проблем; *коррекционную*, позволяющую устранить различные формы нарушения поведения, тревожности, страхов, трудности общения; *развлекательную*, связанную с получением удовольствия через положительные эмоции от осуществляемой деятельности; *самопознания*, позволяющую осмыслить собственные физические и психические особенности, понять свое внутреннее я; *самореализации*, обуславливающую самопрезентацию, раскрытие творческих способностей и личностного потенциала; *коммуникативную*, посредством которой происходит расширение средств коммуникации на различных уровнях социума; *самопознания*; *социализирующую* и *инкультурирующую*,

благодаря которым происходит приобщение к общечеловеческой и национальной культуре, нормам и обычаям в данном обществе.

3. Игра обосновывается как основание формирования и способ репрезентации ценностных ориентаций и смысложизненных установок молодежи в связи с тем, что именно в коллективной игре приобретаются навыки командной работы, развиваются коммуникативные способности, осваиваются правила поведения и требований общества, усваиваются культурные традиции народа, развиваются морально-нравственные качества личности, формируется мировоззрение.

В современной трансформирующейся культуре использование западных игр, транслирующих не свойственные российской культуре ценности, нарушает формирование национальной идентичности молодежи, способствуя развитию у нее ряда западных ценностных ориентаций на предпочтение материальных потребностей, склонности к агрессии, эгоцентризму, соперничеству.

4. Современная молодежь активно вовлечена в игровую культуру. Однако отношение к игровой деятельности у представителей данной социальной группы различное: в зависимости от возраста, пола и мотивов, побуждающих молодых людей обращаться к играм, игровые предпочтения имеют ряд различий: молодые люди в возрасте 14–19 лет в играх ищут возможность восстановить энергию и силы, предпочитая компьютерные игры, которые помимо выше указанных функций обеспечивают им возможность перерыва в повседневности; в возрасте 20–25 лет предпочитают настольные игры в качестве инструмента развития психики для усвоения больших объемов информации. Именно этот вид игр обеспечивает молодым людям элемент неопределенности, активизирующий ум и настраивающий на поиск оптимальных решений в трудных жизненных обстоятельствах; ролевые игры, способствующие развитию определенных навыков и умений, формированию стойкого интереса к хорошей музыке и кинофильмам имеют предпочтение среди молодежи 26–31 года; представители молодежи в возрасте 32–35 лет выбирают в качестве приоритетных игры на мобильных телефонах, стремясь получить возбуждение от процесса игры.

Помимо этого, в игровых предпочтениях молодежи в целом имеются определенные тенденции: игры являются одним из самых доступных инструментов для развлечения, способом проведения досуга и общения с друзьями и семьей; компьютерные игры являются самым популярным и востребованным видом игр у всех возрастных категорий молодежи; любовь и приверженность к тем или иным видам игр приводит молодых людей к необходимости объединяться, создавая клубы по интересам, игровым или гик-сообществам, направленным, в свою очередь, на популяризацию игр, организацию и участие в городских, краевых или межрегиональных фестивалях, турнирах, конкурсах. Что позволяет характеризовать молодежь как активных участников формирования и развития современной игровой культуры.

5. Адаптивные стратегии современной молодежи характеризуются преобладанием стремления к уединенности, использованию индивидуальных игр, чаще всего компьютерных, не способствующих разрешению проблем, препятствующих установкам на коммуникацию, сотрудничество, развитие эмпатии и понимания чувств партнеров. В целом адаптация современной молодежи в обществе характеризуется трудностями.

6. Среди молодых людей, предпочитающих компьютерные игры, преобладают такие ценности, как: здоровье, любовь, наличие хороших и верных друзей, ответственность, им не важна материально обеспеченная жизнь и развитие. Молодежь, выбирающая в качестве приоритетных игры на мобильных телефонах, помимо тех же предпочитаемых ценностей, что и предыдущая группа, отмечают еще и значимость для них самоконтроля. Молодые люди, отдающие предпочтение настольным играм, приоритетными считают такие ценности, как: наличие хороших и верных друзей, материально обеспеченная жизнь, честность, жизнерадостность. Для любителей ролевых игр предпочтительны здоровье, любовь и материально обеспеченная жизнь. Гендерный анализ ценностей во взаимосвязи с предпочитаемыми играми выявил склонность мужчин, увлекающихся компьютерными играми, к образованности как наиболее значимой

ценности. В свою очередь женщины, предпочитающие настольные игры, стремятся к общественному признанию и продуктивной жизни.

Теоретическая значимость исследования определяется положениями, сформулированными, апробированными и доказанными в ходе исследования. В работе обосновываются основные теоретико-методологические подходы к игре как универсальной форме культуры; специфика и функции современной молодежной игровой культуры, что позволяет рассмотреть и дополнить культурно-антропологические концепции игры, выявить их взаимосвязь с ценностными установками и смысложизненными ориентациями современной молодежи, определить роль игр в формировании ценностных предпочтений личности. В работе проанализированы основные ценностные функции игры: инкультурирующая, личностно-развивающая, коммуникативная, социализирующая, адаптивная, коррекционно-терапевтическая. Личный вклад автора представлен авторским мнением, согласно которому игровая деятельность современной молодежи определяется не только как способ адаптации и развития в обществе, но и как культурная форма, репрезентирующая ценностные установки и смыслы бытия современной молодежи.

Осуществленный анализ открывает научные перспективы для дальнейших культурологических исследовательских работ в сфере ценностных аспектов игровой деятельности и продвижения ценностей игровой культуры.

Практическая значимость исследования определяется тем, что основные положения и результаты диссертационного исследования могут быть использованы в различных сферах профессиональной жизнедеятельности человека и общества и программах государственного развития сферы культуры, образования и воспитания подрастающего поколения, подготовки учителей в сфере игровых технологий.

Результаты проведенного исследования могут лечь в основу методологических разработок региональных программ по развитию и совершенствованию игровой деятельности с учетом выявленной динамики и сущностных характеристик ценностных ориентаций современной молодежи в их

взаимосвязи с предпочитаемыми игровыми технологиями.

Выводы диссертации были использованы в разработке авторского курса дисциплины «Психология игровой деятельности и игротерапия», практических занятий по курсу: «Технология саморазвития», могут быть применены в дальнейшем в преподавании курсов по теории и практике игровой культуры, теории и истории культуры, культурологии, в написании научных трудов и учебных пособий.

Соответствие содержания диссертации паспорту специальности.

Рассматриваемые в диссертационной работе проблемы соответствуют следующим областям паспорта специальности 5.10.1. – Теория и история культуры, искусства (культурология): п. 1. «Понятие культуры. Культура и цивилизация»; п. 2. «Теоретические концепции культуры»; п. 9. «Историческая преемственность в сохранении и трансляции культурных ценностей и смыслов»; п. 13. «Механизмы взаимодействия ценностей и норм в культуре и истории»; п. 37. Личность и культура. Индивидуальные ценности; п. 89. Концепции культуры как игры и ее современные модификации.

Апробация результатов исследования

По теме диссертационного исследования опубликовано 9 статей, из них 4 статьи в изданиях, рекомендованных ВАК при Минобрнауки РФ.

Основные положения и выводы исследования обсуждались на следующих международных, всероссийских и региональных конференциях: XX, XXI, XXII, XXIV, XXV Международные научно-практические конференции-конкурсы студентов, аспирантов и молодых ученых «Интеллектуальный потенциал вузов – на развитие Дальневосточного региона России и стран АТР» (апрель 2018, 2019, 2020, 2022, 2023 гг., г. Владивосток); XXXIV Международная научно-практическая конференция *Advances in Science and Technology* (январь 2021 г., г. Москва); *Far Eastern Foresight 2021* – Международная конференция по актуальным проблемам научно-технического и социально-экономического развития «Наука – Общество – Человек» (май 2021 г., г. Барнаул); пленарное заседание в рамках Фестиваля молодежной науки во ВГУЭС (8 февраля 2022 г., г. Владивосток).

Структура диссертации. Диссертация состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы и приложений. Общий объем работы – 216 страниц машинописного текста.

II. ОСНОВНАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Во **«Введении»** обосновывается актуальность темы диссертационного исследования, анализируется степень ее научной разработанности. Определяются объект и предмет исследования, формулируются цель и задачи, раскрывается научная новизна, определяется теоретическая и практическая значимость полученных результатов, формулируются основные положения, выносимые на защиту.

В первой главе **«Игровая культура современной России: к проблеме ценностных и смысложизненных установок молодежи»**, состоящей из трех параграфов, осуществлен анализ подходов к исследованию понятий: «игровая культура» и «игра»; рассмотрены их сущностные характеристики, функции и специфические особенности.

В первом параграфе **«Игра как универсальная форма культуры: теоретико-методологические подходы к исследованию»** анализируются подходы к понятиям «игровая культура» и «игра». Анализ позиций российских и зарубежных ученых относительно игровой культуры позволил выделить типологию игровой культуры, которая развивалась на протяжении всей истории человечества и менялась вместе с изменением отношения к роли и месту игры в культуре. Также анализируются научные теории игры, сформированные в XIX веке: теория избытка энергии (Ф. Шиллер, Г. Спенсер), дефицита сил (М. Лазарус и Д. Патрик), упражнений (К. Гроос), рекапитуляции (С. Холл), психоаналитическая (З. Фрейд, Э. Эриксон), когнитивно-развивающая теория (Ж. Пиаже). Большой вклад в исследование феномена игры внесли отечественные философы М.С. Каган, Г.В. Плеханов, Л.Т. Ретюнских, в работах которых игра выступала как специфическая форма бытия, способ познания и развития внутреннего мира человека; в культурологии игра рассматривается как способ постижения окружающего

мира (Т.А. Апинян, М.М. Бахтин, С. Кон, А.С. Лосев, Ю.М. Лотман). Согласно психологическому подходу (Л.С. Выготский, А.В. Запорожец, В.П. Зинченко, А.Н. Леонтьев, А.Р. Лурия, С.Л. Рубинштейн, Д.Н. Узнадзе, Д.Б. Эльконин) игра является средством активизации психических процессов, диагностики, коррекции и адаптации к жизни. Отечественные педагоги Н.П. Аникеева, О.С. Газман, Н.К. Крупская, А.С. Макаренко, Д. Менджерицкая, В.А. Сухомлинский, К.Д. Ушинский, С.А. Шмаков, В.С. Кукушин, П.И. Пидкасистый, Ж.С. Хайдаров использовали игру как инструмент воспитания и обучения. Рассмотрена концепция игры как феномена культуры Й. Хейзинга.

Осуществленное нами исследование демонстрирует многообразие подходов к игре, ее сущности, типам, классификациям. Причем в значительной степени изменение отношения к игре как культурной форме в современном российском обществе связано с социокультурными трансформациями, глобализационными процессами, развитием информационных технологий и межкультурных коммуникаций, ростом интереса молодежи к новым видам виртуальной реальности, создающей искусственный мир, влияющий на воспринимающих как позитивно, так и негативно. Игра является отражением духовной культуры общества, транслируя его нормы, традиции и ценности.

Во втором параграфе **«Влияние игр и игровых технологий на социализацию, адаптацию, инкультурацию подрастающего поколения»** рассмотрены сущностные характеристики, специфические особенности игры как способа адаптации и социализации, ее функции: диагностическая, терапевтическая, коррекционная, развлекательная, самопознания, самореализации, коммуникативная, социализирующая и инкультурирующая.

Через анализ культурно-исторической динамики игры как способа социализации, адаптации и инкультурации делается вывод о том, что адаптирующая функция игры формировалась в российской культуре исторически, в традиционных русских играх и забавах проявлялись определенные ценностные ориентации молодежи, укреплялись социальные связи. Участие в подобных играх было обязательным и всячески поощрялось обществом. Использование игр в повседневной и празднично-обрядовой жизни в той или иной степени помогало

постепенному вхождению в общество, целенаправленно воспитывало в детях необходимые качества, знакомило с традициями и обычаями своих предков, что в совокупности и создавало гармонично развитую личность, способную продолжать традиции и чтить свою культуру.

Политические изменения России начала XX века повлекли изменения в социокультурной сфере: стремление власти объединить людей ради построения единого сильного государства отражалось и в социокультурных, и в психолого-педагогических концепциях ученых того времени. В частности, воспитание детей через коллективные игры было направлено на развитие их организационных навыков, взаимовыручки, умение работать сообща. В отличие от игр в дореволюционной России, игры XX века утрачивают ритуально-обрядовую и религиозную составляющую, но все так же направлены на социализацию и инкультурацию подрастающего поколения через трансляцию исторических сюжетов и чествования новых героев, совершивших подвиги на благо нового государства.

С начала 90-х гг. XX в., с распадом Советского Союза роль культурно-досуговых и образовательных учреждений в воспитательной деятельности подрастающего поколения уменьшается. Детским, подростковым и молодежным объединениям уже не уделяется должного внимания, что приводит к бесконтрольному поведению и вседозволенности молодых людей. С распространением Интернета в игровой сфере произошли изменения. Групповые игры отошли на второй план, приоритетными становятся индивидуальные. Все меньше молодежь отдает предпочтение подвижным играм со сверстниками, все чаще увлекается онлайн или компьютерными и мобильными играми, что приводит к малоподвижному образу жизни, проблемам физического здоровья (нарушение осанки, ухудшение зрения и проч.), затруднению процесса адаптации и инкультурации. При первых неудачах в реальной жизни игроки чаще всего возвращаются в виртуальный мир. О реальной проблеме в этой сфере свидетельствует тот факт, что с 1 января 2022 г. Всемирная организация здравоохранения внесла в международный классификатор болезней игровое расстройство.

В третьем параграфе **«Игра как основание формирования и способ репрезентации ценностных ориентаций и смысложизненных установок молодежи»** обосновывается сущность игры в контексте аксиологического подхода. С одной стороны, игры имеют высокий воспитательный и инкультурирующий потенциал: через трансляцию культурного наследия и традиционных ценностей народа они обогащают внутренний мир человека. С другой стороны, чрезмерная увлеченность играми приводит к деформации личности, изменению смысложизненных установок, утрате традиционных национальных ценностей и целей, что в свою очередь может привести к упадку культуры, утрате общечеловеческих ценностей.

Вторая глава **«Возрастные предпочтения игровых технологий современной молодежью г. Владивостока»** состоит из четырех параграфов, обосновывается сущность понятия «молодежь», возрастные границы, специфические особенности современной молодежи, ее отношение к игровым технологиям; осуществлено исследование особенностей адаптации современной молодежи в обществе, установлена взаимосвязь современной игровой культуры с ценностными и смысловыми аспектами жизнедеятельности российской молодежи (на примере молодежи г. Владивостока). Разработана модель игровой культуры.

В первом параграфе **«Сущность понятия молодежь. Научные подходы, характеристика, возрастные границы»** анализируются подходы к понятию «молодежь». В отечественной науке анализ молодежи принято осуществлять на основе ряда направлений: социологического, культурологического, психологического, рискологического, ювенологического и др. Все они по-своему рассматривают термин «молодежь», выделяя те или иные характерные признаки. Возрастные рамки данной категории на современном этапе развития российского общества установлены законодательством и включают возраст от 14 до 35 лет. Как особая социально-демографическая группа, молодежь выполняет ряд функций, способствующих преемственности поколений и влияющих на развитие и функционирование культуры и общества.

Во втором параграфе **«Отношение молодежи к игровой деятельности в современной российской культуре»** анализируется отношение молодежи к игровой деятельности, выделяются предпочитаемые виды игр для каждой возрастной категории, делается вывод о том, что современная молодежь активно вовлечена в игровую культуру. Однако отношение к игровой деятельности у представителей данной социальной группы различное: в зависимости от возраста, пола и мотивов, побуждающих молодых людей обращаться к играм, игровые предпочтения имеют ряд различий: молодые люди в возрасте 14–19 лет предпочитают компьютерные; в возрасте 20–25 лет – интеллектуальные игры; ролевые игры имеют предпочтение среди молодежи 26–31 года; представители молодежи в возрасте 32–35 лет выбирают в качестве приоритетных игры на мобильных телефонах. Современные игры – способ проведения досуга и источник развлечений. Но, помимо этого, игра для молодых людей является источником информации, инструментом для развития своих навыков.

Обосновано, что в настоящее время в г. Владивостоке активно развивается игровая культура, в том числе и при поддержке администрации города и края. Так, на всех культурно-массовых мероприятиях города присутствуют представители игровых клубов, магазинов по продажам настольных игр и организаторы настольно-ролевых игр. В центре содействия молодежи проводятся дни сложных игр, куда приглашают всех желающих научиться играть в сложные настольно-ролевые или тактические игры. Также Центр содействия молодежи организует конкурсы грантовых программ, направленных на развитие игровых клубов, организацию игровых фестивалей и турниров.

В третьем параграфе **«Анализ особенностей адаптации молодежи в обществе в контексте влияния игровой культуры (на примере молодежи г. Владивостока)»** осуществлено исследование, направленное на анализ особенностей адаптивной сферы современной молодежи г. Владивостока в обществе, в аспекте уровня адаптивности, самопринятия и принятия других, стремления к доминированию и эмоциональной комфортности. Обосновано, что процесс адаптации затруднен у представителей молодежи практически всех возрастных

категорий. Причем уровень адаптивности выше у женщин, чем у мужчин. Во всех возрастных категориях и мужчин, и женщин наблюдаются проблемы с коммуникацией и осознанием себя в обществе, поиском своей роли в коллективе.

В четвертом параграфе **«Взаимосвязь современной игровой культуры с ценностными и смысловыми аспектами жизнедеятельности российской молодежи (на примере молодежи г. Владивостока)»** установлена взаимосвязь современной игровой культуры с ценностными и смысловыми аспектами жизнедеятельности молодежи. Современная молодежь обоих полов, вне зависимости от увлеченности теми или иными видами игр, в основной своей массе наиболее значимыми ценностями считает психическое и физическое здоровье, материальное благополучие, а также поиск духовной и физической близости с любимым человеком. Взаимосвязь предпочитаемых игровых технологий и ценностных ориентаций продемонстрирована в выносимом на защиту положении 6. Гендерный анализ ценностей во взаимосвязи с предпочитаемыми играми выявил склонность мужчин, увлекающихся компьютерными играми, к образованности как наиболее значимой ценности. В свою очередь женщины, предпочитающие настольные игры, стремятся к общественному признанию и продуктивной жизни. На основе теоретического и эмпирического исследования была разработана авторская модель игровой культуры.

В **«Заключении»** подводятся итоги диссертационной работы, намечаются пути дальнейших исследований.

III. ОСНОВНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ ДИССЕРТАЦИИ ИЗЛОЖЕНЫ В СЛЕДУЮЩИХ ПУБЛИКАЦИЯХ АВТОРА:

Статьи в изданиях, рекомендованных ВАК РФ:

1. Vasileva, E.I. Play: A Historical and Cultural Approach // Music Scholarship. – 2022. № 3. – P. 76–86. DOI: 10.56620/2782-3598.2022.3.078-086

2. Васильева, Е.И. Проблемы и перспективы современного дистанционного обучения / Н.А. Коноплева, Е.И. Васильева, Е.О. Каменная // Ценности и смыслы (Москва). – 2021. – № 5(75). – С. 92–103.

3. Васильева, Е.И. Игра как культурная форма социализации и инкультурации российской молодежи: история и современность (на примере молодежи г. Владивостока) / Е.И. Васильева // Идеи и идеалы. – 2022. – Т. 14, № 4, ч. 2. – С. 470–481. DOI: 10.17212/2075-0862-2022-14.4.2-470-481

4. Васильева, Е.И. Использование игровых приемов в обучении бакалавров направления «сервис» / Е.И. Васильева, Т.В. Метляева // Азимут научных исследований: педагогика и психология (Тольятти). – 2021. – Т. 10, № 1(34). – С. 187–190.

Публикации в других изданиях:

5. Васильева, Е.И. Игра дошкольника как фактор отражения потребностей [Электронный ресурс] // Педагогика и психология семьи: современные вызовы, традиции и инновации : сб. материалов Всерос. (с междунар. участием) науч.-практ. конф. студентов, магистрантов, аспирантов и практических работников. – Киров : Изд-во МЦИТО, 2018. – 1 эл. оп. диск (CD-R).

6. Васильева, Е.И. Средства развития логической и ассоциативной памяти подростков // Научный форум «Педагогика и психология» : сб. ст. по материалам ХLI междунар. науч.-практ. конф. — М. : Изд. «МЦНО», 2020. — № 7(41).

7. Васильева, Е.И. Психологическое консультирование подростков: развитие памяти / Е.И. Васильева // Наука, меняющая жизнь : материалы нац. науч. форума магистрантов, аспирантов и молодых учёных / под общ. ред. канд. пед. наук Г.В. Петрук, канд. соц. наук Е.Е. Абросимовой. – Владивосток : Изд-во ВГУЭС, 2020. – С. 46–49.

8. Васильева, Е.И. Роль игры в социализации современных подростков // Advances in Science and Technology : сб. ст. XXXIV междунар. науч.-практ. конф. – М. : Науч.-издат. центр «Актуальность.РФ», 2021. – С. 147–149.

9. Васильева, Е.И. Игровая деятельность как способ презентации ценностных ориентаций современной молодежи / Е.И. Васильева, Н.А. Коноплева // Интеллектуальный потенциал вузов – на развитие Дальневосточного региона России и стран АТР: материалы XXV междунар. науч.-практ. конф. студентов, аспирантов и молодых ученых : в 4 т. – Т. 4 / под общ. ред. д-ра экон. наук Т.В.

Терентьевой. – Владивосток : Изд-во ВВГУ, 2023. – С. 313–317.

Васильева Екатерина Ивановна

**ИГРОВАЯ КУЛЬТУРА КАК ФОРМА РЕПРЕЗЕНТАЦИИ ЦЕННОСТНЫХ
ОРИЕНТАЦИЙ И СМЫСЛОЖИЗНЕННЫХ УСТАНОВОК СОВРЕМЕННОЙ
РОССИЙСКОЙ МОЛОДЕЖИ
(НА ПРИМЕРЕ МОЛОДЕЖИ Г. ВЛАДИВОСТОКА)**

Автореферат диссертации

Подписано в печать г. Формат 60x84/16. 1 уч.-изд. л.

Тираж 100 экз. Заказ №.

Отпечатано в типографии