

студентов вовлекаются в дискуссию и под руководством преподавателя приходят к оптимальным выводам.

Именно вывод, прозвучавший в итоге, становится той основой, на которую большинство участвующих в дискуссии опирается и считает правильным, так как это выстрадано, понято и принято группой. Темы, затрагивающие семейные проблемы могут быть: «Всегда ли понимают друг друга отцы и дети?», « Конфликты в семье и способы их разрешения» и другие. Обсуждение злободневных проблем в такой форме полезно и потому, что некоторые обучающиеся стесняются говорить о своих семейных неурядицах, а послушав выступления однокурсников, примут к сведению прозвучавшие высказывания и пересмотрят свои взгляды, подкорректируют поведение, станут иначе относиться к своим близким и в итоге отношения в семье наладятся.

К.И. Березина

РОЛЕВАЯ ИГРА В СОВРЕМЕННОМ ОБЩЕСТВЕ

Свободное время молодежи является своеобразным способом удовлетворения потребности в самореализации, иной раз система ценностей складывается на основе подражания сильным и ярким личностям. Иногда формы проведения досуга напрямую связаны с бегством от существующей реальности и потребности спрятаться от жизненных проблем.

В наше время молодое поколение свободно от тоталитарного страха, однако, свобода им понимается не в соответствии с необходимостью, а в «связке» с принуждением и насилием. Невмешательство государства в частную жизнь человека молодые люди иной раз расценивают не как свободу, как волю¹.

¹ Трегубов Б.А. Свободное время молодежи: сущность, типология, управление. СПб., 1991. С. 234.

Студент может испытывать неудовлетворенность теми ценностями и нормами, которые существуют в обществе, следовательно, он начинает искать пути выхода. Вариантом такого выхода может служить ролевая игра, вступая в неё человек отвлекается от реального мира и представляет себя в новом образе, неизведанном ему.

Ролевые игры существуют с незапамятных времен. Дети, молодежь всегда играли, и будут играть в нечто выходящее за рамки их привычного существования. Чаще всего «ролевики» – это либо студенты, либо люди, уже получившие высшее образование и приступившие к работе в качестве специалистов.

Игра удовлетворяет потребность в отдыхе и разрядке. Некоторые видят в игре своеобразную предварительную тренировку перед серьезным делом, которого может потребовать жизнь, или рассматривают игру как упражнение в самообладании. Сама реальная игровая деятельность дает множество возможностей решить целый ряд не только социально-психологических, воспитательных и педагогических задач, но именно социальных проблем подростков и молодежи. В игре отрабатываются новые очень важные социальные свойства личности, которые по ряду причин либо были утрачены, либо не сформировались¹.

Всякая игра есть, прежде всего, свободная деятельность, способствующая развитию личности. Люди и животные играют, потому что испытывают удовольствие от игры, и в этом заключается их свобода. Свобода – это желание быть самим собой, что означает следующее: человек свободен, когда желает и может следовать желанию быть самим собой. Игра связана со свободой, самым что ни на есть теснейшим образом. Каждая игра предусматривает определённый ролевой набор у её участников.

¹ Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня. М: Прогресс-Академия, 1992. С. 245.

Роли детерминируются той или иной субкультурой. В своей крайней форме это предполагает жесткую детерминацию поведения¹ и определение человека как продукта ролевых предписаний¹.

Игра занимает важное место в жизни человека, выполняя необходимые и полезные функции. Главная функция игры состоит в том, чтобы реализовать разрядку, снять различного рода жизненные напряжения. В рамках своего изолированного, условного микромира игра создает искусственные напряжения и соответствующую разрядку. Игровое напряжение предполагает неуверенность в исходе игры, неустойчивость, некий шанс или возможность, а также риск неудачи. Но независимо от исхода сам процесс игры захватывает играющего, а по окончании наступает разрядка. Именно правила, ограничения делают игру игрой, только добровольно принимая их, человек становится игроком.

Ролевые игры не только вызывают большой интерес у учащихся на разных этапах обучения, они видят в них большую практическую пользу. Участие в ролевых играх повышает межрасовую, межнациональную, межкультурную толерантность и толерантность к любым индивидуальным отличиям. Ролевое движение предоставляет молодым людям возможность приобретения и повышения «досуговой квалификации», что позволяет им осваивать новые социальные роли.

Ролевые игры очень традиционны, т.е. следуют уже существующим образцам, внося новое и модифицируя старое, постепенно развиваясь, но, никогда не отказываясь от накопленного в предыдущих играх опыта полностью. Следовательно, можно говорить о менталитете участников ролевой игры, о формируемой в процессе игры мысленно-чувственной модели интерпретации субъектом жизни внешних обстоятельств и фактов.

Таким образом, можно сделать вывод, что ролевое движение – это современная субкультура, способная объединять молодых людей различных

¹ Игровая деятельность и социализация молодежи: исторические и социальные аспекты проблемы // Приложение к журналу Теоретические и прикладные проблемы сервиса. М.: МГУС. 2006. С. 215.

взглядов, вкусов и интересов, готовых продуктивно сотрудничать с представителями других субкультур и властью для реализации социально-значимых проектов, направленных на благо общества.

А.П. Ведмидь

ONLINE-ИГРЫ: ПРИЧИНЫ ЗАВИСИМОСТИ И ЖАНРОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

Повсеместное внедрение безлимитного Интернета породило проблему игровой Интернет-зависимости в России, которая вышла за пределы Китая и Кореи – стран, являющихся основным эпицентром распространения аддикции, затемняющей сознание и отнимающей социальное и физическое благополучие людей совершенно разных возрастных категорий¹.

Браузерные игры. Небольшое требуемое время. Наличие магазинов игровых ценностей за реальную валюту, ускоряющих процесс игры. Медленный темп и безграничность роста игрока, возбуждение жажды первенства. В финансовом плане не менее опасны, чем азартные игры.

Online-шутеры, online-стратегии. Объединение этих двух жанров неслучайно: их отличает цикличность игрового процесса, бесконечное совершенствование, обусловленное жадой первенства и направленное на улучшение skill'a, статистики игрока. Наличие киберспортивных турниров, увеличивающих интерес к этим жанрам. Отсутствие финансовых вложений. Сильная психологическая зависимость и большие временные затраты.

Клиентские игры. Наивысшая степень психологической зависимости. Игровой процесс построен на необходимости тратить на игру в день от 3 часов. Наличие большого количества характеристик для улучшения, практически неограниченный рост персонажа, ежедневные и сезонные events («события»),

¹ Москаленко В.Д. Зависимость: семейная болезнь. М.: PerSe: ПЕР СЭ, 2002. С. 335.