

Гекман Н.А.

Алтайская государственная академия культуры и искусств.

Научный руководитель – Г.В. Оленина, к.п.н., проф.

ФОРМИРОВАНИЕ ИГРОВОГО НЕФОРМАЛЬНОГО ДВИЖЕНИЯ В Г. БАРНАУЛЕ: НАУЧНЫЕ ПРОБЛЕМЫ И ПРАКТИКА РАЗВИТИЯ

В настоящее время неформальные молодежные объединения продолжают оставаться достаточно интересным явлением современности. Неформальные объединения - это явление массовое. Число таких объединений измеряется десятками тысяч, а количество их участников - миллионами во всем мире [3]. Неформальные объединения молодежи с точки зрения целей и содержания деятельности можно разделить на «антисоциальные», «просоциальные», в просоциальные объединения входят «объединения художественной направленности. Среди объединений художественной направленности наибольший интерес для исследователей представляют ролевые сообщества или сообщества любителей ролевых игр живого действия. Игра - очень многогранное явление, включающее в себя воспитательную, образовательную, ритуально-магическую и досуговую функции. Изучением теории игры занимались Г. Спенсер [5] и российский ученый П.Ф. Каптерев [2] рассматривали игру как канал для освобождения от избытка жизненной энергии, Д.Б. Эльконин считал, что игра - репродукция труда в ее тренирующей функции. Согласно теории Берна («Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры»), игра имеет глубокий социальный смысл. Философы XIX века И. Кант, Ф. Шиллер, Г. Спенсер, В. Вундт в своих трудах уделали внимание игре, так как она связана с возникновением эстетической деятельности. «Человек играет только тогда, когда он Человек, и он бывает человек, когда только играет» [5].

Игру как форму бытия рассматривали такие ученые как М.М. Бахтин и немецкий ученый Э. Финк, считая, что как образец жизни народа, игра дает человеку ощущение бытия. Нидерландский ученый Й. Хейзинга в своей работе «Человек играющий» восходил к идее игры как источнику формирования и функционирования культуры [6]. Игра, по мнению М.С. Кагана, является моделью человеческой деятельности, а точнее - духовно-практической моделью человеческого общения. Рассматривая происхождение игры, Санкт-петербургский культуролог отмечает, что игра представляет собой культурный феномен и тем самым существенно отличается от игры животных, хотя между ними есть определенная связь. Но у человека игра порождена не биологическими, а социальными типами жизнедеятельности. Поэтому игра человека есть подлинная культурная ценность, способствующая укреплению контактов между людьми на социальном уровне.[1]

В гуманитарных науках дискуссионными являются проблемы зарождения, терминалогизации, классификации ролевых игр, а также мотивации участников ролевого движения. Примером таких игр можно считать ролевые игры живого действия. На Западе развитие ролевых игр началось с

настольных игр. Об этом свидетельствуют история и названия: *role-playing games* - означает именно настольные ролевые игры и появилось раньше, чем *live-action roleplaying games* - [ролевые игры живого действия](#) [4]. В СССР же эти две ветви ролевых игр зародились и развивались параллельно. Настольные ролевые игры развивались энтузиастами на основе [книг-игр](#). Ролевые игры живого действия зарождались в [клубах любителей фантастики](#) (КЛФ) и [Клубах самодеятельной песни](#) (КСП), и в [1980-х](#) приводят к возникновению самостоятельного [неформального ролевого движения](#). Условно в истории развития ролевых игр живого действия в России можно выделить 2 периода - академический и неформальный. Академический период характеризуется тем, что понятие «ролевая игра» не находится в фокусе внимания широкой публики, однако присутствует в педагогике, психологии. Для неформального периода характерно представление о ролевой игре как о форме проведения досуга, как о самоценном явлении, а не как об одном из методов воспитания, обучения [4]. Ролевая игра — [игра](#) развлекательного назначения, вид драматического действия, участники которого действуют в рамках выбранных ими ролей, руководствуются характером своей роли и внутренней логикой среды действия; вместе создают или следуют уже созданному сюжету. Действия участников игры считаются успешными или нет в соответствии с принятыми правилами. Игроки могут свободно импровизировать в рамках выбранных правил, определяя направление и исход игры. Таким образом, сам процесс игры представляет собой [моделирование](#) группой людей той или иной ситуации: фантастического сюжета, конкретных исторических событий, элементов культуры прошлого

В настоящее время любителей ролевых игр живого действия разделяют на любителей исторической реконструкции и, собственно любителей ролевых игр живого действия. Любители исторической реконструкции занимаются как воссозданием культуры и духовной жизни наших предков, их быта и обычаев, отнесенной к тому или иному историческому периоду; так и исторической реконструкцией, с помощью которой воссоздаются те или иные исторические события для научного и более глубокого изучения исследуемых вопросов, использующее элементы ролевой игры. Исходя из этой классификации, возникает вопрос, что же является мотивацией участников для вступления их в подобные сообщества. Бытует мнение, что ролевые игры живого действия носят по большей части компенсирующий характер, позволяя их участникам реализовывать себя в игре, поскольку они не реализовались в других сферах жизни, и именно эта функция и является основным мотивом вступления людей в данные сообщества. Опрос и беседы с представителями формирующегося движения любителей ролевых игр в г. Барнауле показывает, что это мнение ошибочно. Основные мотивы объединения людей в данные сообщества: интерес к изготовлению исторически достоверных костюмов той или иной эпохи; непосредственно сам игровой процесс; возможность неформального общения, что вряд ли можно считать только компенсирующей функцией игры. Среди любителей ролевых игр в г. Барнауле наиболее известны студия старинного танца «Северная сторона», участники которого собираются для

проведения тематических вечеров на базе территориального общественного самоуправления Центрального микрорайона, а также общаются в сети Интернет, кроме того, они часто выезжают на фестивали, и тематические игры, проводимые в Новосибирске, Омске и других городах Сибири. Анализ данной ситуации и форм взаимодействия барнаульских любителей ролевых игр позволяет сделать вывод о том, что ролевое движение в г. Барнауле находится на стадии формирования.

Библиографический список

1. Каган, М.С. Человеческая деятельность. Опыт системного анализа / М.С. Каган. - М. : Политиздат, 1974.
2. Каптерев, П.Ф. Избранные педагогические сочинения / под ред. А.М. Арсеньева. - М. : Педагогика, 1982.
3. Киселева, Т.Г. Основы социально-культурной деятельности / Т.Г. Киселева, Ю.Д. Красильников. - М. : МГУК, 2004.
4. Реале, Дж. Западная философия от истоков до наших дней. Т. 3 / Дж. Реале, Д. Антисери. - СПб. : Петрополис, 1996.
5. Спенсер, Г. Личность и государство / Пер. с англ. М. Н. Тимофеевой под редакцией В. В. Битнера. СПб. : Вестник Знания, 1908.
6. Хейзинга, Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня / пер. с нидерл. Г.М. Тавризян / Й. Хейзинга. - М. : Прогресс, 1992.