

7. Здравомыслова О. М. Семья: из прошлого – в будущее // Интернет-конференция «Гендерные стереотипы в современной России», 01.05.06-07.07.06. См.: <http://www.ecsocman.edu.ru/db/msg/281530.html>.
8. О положении семей в Российской Федерации 1994–1996. – М., 1998.
9. Российский статистический ежегодник. – 2004. – С. 121.
10. Федотова Ю. В. Проблема понимания кризиса семьи // Социол. исслед. – 2003. – № 11.

УДК 316.346.32

ФЕНОМЕН ДОСУГОВЫХ ИГРОВЫХ ПРАКТИК ЮНОШЕСТВА СОВРЕМЕННОЙ РОССИИ

А. Н. Черевко, Н. В. Осмачко

**Дальневосточный государственный технический университет
(ДВПИ имени В.В. Куйбышева), г. Владивосток, Россия**

PHENOMENON OF RECREATIONAL GAME PRACTICE FOR YOUTH IN CONTEMPORARY RUSSIA

A. N. Cherevko, N. V. Osmachko

Far Eastern National Technical University (V.V.Kuibyshev FEPI), Vladivostok, Russia

Summary. The article is devoted to the actual problem of selecting a young part of the Russian population the specific recreational gaming practices. As a result of the analysis, the term of leisure-time gaming practices is determined. The most preferred by young people the recreational gaming practices and their impact on secondary socialization of youth are identified and summarized.

Keywords: recreational playing practice, socialization, youth

В последние десятилетия в российском обществе интенсивно изменяются представления об общественном идеале, появляются новый идеальный тип личности, нормы и ценности, стандарты поведения людей. Соответственно, происходит трансформация социализационных норм, обуславливающая значительную нестабильность и неопределенность в процессах социализации людей разного возраста, и прежде всего – юношества.

Границы юношеского возраста определяются исследователями по-разному; единое мнение относительно их нижних и верхних рамок отсутствует. Некоторые авторы (Д. Биррен, Д. Бромлей) началом юности считают 11–12 лет, другие (например, В. Гинзбург) – с 16 лет. Также дискутируется вопрос о времени завершения этапа юности: в одном случае это 17 лет, в другом – 25. Представляется убедительной позиция Л.С. Выготского и Б.Г. Ананьева, выделяющих в юности две фазы: первую, раннюю (15–17 лет) и вторую, представляющую собой начальное звено зрелости и охватывающую период 18–25 лет. Таким образом, к юношеству можно отнести людей в возрасте от 15 до 25 лет.

В России, по данным Федеральной службы государственной статистики, на 1 января 2009 года насчитывалось 21834 тысяч юношей и девушек, что составляет **15,4 %** населения страны [6]. В целом в настоящее время юность как этап социализации проходит значительная (с точки зрения социокультурного воспроизводства) часть общества.

Основной характеристикой социализации в юности является переход от первичной к вторичной социализации. Это время развития социальной зрелости, движения к сознательной жизни. Именно в юности формируется отношение к действительности, взгляды на мир проверяются на практике и складываются в систему социальных ориентаций и установок.

На процесс социализации в юношеском возрасте воздействуют различные институты и агенты, в первую очередь – сверстники, семья, институты образования и досуга. Под досугом подразумевается деятельность в свободное время вне сферы общественного и бытового труда. В области досуга индивид восстанавливает свою способность к труду и развивает те умения и способности, которые невозможно усовершенствовать в трудовой сфере. Следует отметить, что досуг подвержен влиянию политических, идеологических, экономических, культурных и образовательных факторов.

Для молодых людей досуг является важной областью жизнедеятельности, в рамках которой развивается их личностный потенциал. Самореализация юношества в сфере досуга свидетельствует как о личностных предпочтениях в способах проведения свободного времени, так и о структуре личности в целом. Можно сказать, что от того, как юноша или девушка проводят досуг, зависят качественные характеристики их склонностей, интересов, деятельностной направленности и уровень их интеллектуального и духовного развития; то, как они реализуют себя в досуге, делает их особой социальной группой. Поскольку жизнь молодых людей сконцентрирована вокруг отдыха и именно в нем она проявляет себя наиболее полно, то для исследователей досуговые практики юношества представляют значительный интерес.

Виды досуговой деятельности в юности разнообразны, при этом игровые практики являются основными. Под игровой практикой подразумевается целенаправленная деятельность, в ходе которой люди, воздействуя на материальный мир и общество, преобразуют его, посредством проживания этой деятельности в игровой форме. Досуговая игровая практика в юности предстает как вид деятельности, реализуемый в свободное время от учебной и трудовой форм занятости, носящий игровой характер, воссоздающий формы и нормы социального поведения людей и их взаимоотношения.

Следует заметить, что в современной России под воздействием трансформационных процессов существенно модифицировались игровые практики представителей различных социальных групп, в том числе юношества. Они наполнились новым содержанием, изменились отчасти их функции. Некоторые игры становятся неотъемлемым элементом тех или иных субкультур юношества. Рассмотрим наиболее популярные в настоящее время досуговые игровые практики юношества.

Ролевая игра (англ. Role-playing game – RPG) – вид драматического действия, участники которого действуют в рамках выбранных ими ролей, руководствуясь характером своей роли и внутренней логикой среды действия; вместе создают или следуют уже созданному сюжету.

На Западе ролевые игры «живого действия» выделились из настольных, которые впервые были выпущены в 1967 году Дж. Перреном и Г. Гайгэксом. В СССР эти две ветви ролевых игр зародились и развивались параллельно. Настольные ролевые игры начали проводиться товариществом «Калейдоскоп» в 1991 году на основе книг-игр – литературных произведений, которые позволяли читателю участвовать в формировании сюжета. Ролевые игры «живого действия» появились в клубах любителей фантастики (КЛФ) и клубах самодеятельной песни (КСП), что привело к формированию в 1980-х годах самостоятельного неформального ролевого движения.

В период 1986–1989 годов формируется база ролевого движения. Клубы любителей фантастики и самодеятельной песни проводят первые игры. А в 1990 году под Красноярском проводится первая всесоюзная игра «Хоббитские игрища», в которой приняли участие около 130 человек. Окончательное утверждение нового движения и, как следствие, новой субкультуры ролевиков, знаменует проведенный в 1991 году в Казани первый конвент фантастики и ролевых игр «Зиланткон», являющийся в настоящее время крупнейшим конвентом сообщества ролевых игроков.

Родственными ролевому являются движения исторических реконструкторов и толкиенистов.

Историческая реконструкция – это движение, ставящее перед собой познавательные цели и использующее метод ролевой игры и научного эксперимента для решения проблем или более глубокого изучения какого-либо вопроса. Историческая реконструкция появилась в конце 1980-х годов и носила преимущественно характер хобби. Сейчас в этом движении выделилось два популярных направления: «живая история» и турниры («бугурты»). «Живая история» основана на воссоздании повседневного быта жителей какого-либо места в определенный исторический период, а турниры направлены на изучение и практическое применение военного искусства конкретной эпохи. Зачастую реконструкторы объединяются в «Клубы исторической реконструкции», располагающие собственным помещением для тренировок, хранения снаряжения и одежды. Клубы организуют крупные фестивали, а также принимают участие в тех или иных мероприятиях исторической направленности, презентациях, выставках и киносъемках. Но, в отличие от ролевиков, реконструкторы еще не оформились в субкультуру.

Движение толкиенистов или толкинистов имеет тесную связь с субкультурой ролевиков. Оно представляет собой клуб почитателей книг Дж.Р.Р. Толкиена. Толкиенисты изучают творческое наследие британского писателя и описанные им события в ролевой форме. Многие представители данного движения действительно верят в существование мира, представленного в книгах Толкиена, и предпочитают жить в соответствии с его описаниями. Они изучают языки эльфов и орков, проводят «полевки» и имеют собственный фольклор. Именно эта игровая практика собирает в своем большинстве неординарных ребят, которые по каким-то причинам в обычной жизни не могут конкурировать со своими сверстниками и реализовать себя в желаемой сфере.

Представляют интерес результаты анкетирования, проведенного на международном конвенте фантастики, толкиенистики и ролевых игр «Зиланткон 2004» в г. Казани и охватившего сто человек из восемнадцати городов. Был выявлен возрастной состав участников данных движений – это в основном люди до 25 лет (76 %). Большинство респондентов имеют незаконченное высшее образование (48 %) или высшее образование (23 %). Учащимися вузов на момент опроса являлись 45 % респондентов, а работающими – 43 %. Что касается ценностных ориентаций, то большая часть респондентов имели четкие представления о целях в жизни (76 %) и связывали их с работой (32 %). Более половины опрошенных отметили, что выбирают игровые практики как способ проведения досуга потому, что они помогают приобрести новых друзей (54 %) [3]. Конечно, результаты анкетирования не дают ответа на многие вопросы: в частности, не показывают достаточно глубоко мотивы участия в игровой деятельности.

Некоторые исследователи считают, что если бы человек был достаточно полноценным и не нуждался бы в поиске подобных ему людей, то вряд ли он стал «убегать» в другую реальность. К тому же рассмотренные игровые практики относятся к неформальным молодежным движениям и вызывают огромное число споров по поводу их влияния на юношей и девушек.

Так, Н. А. Муханов считает, что молодые люди, не сумевшие адаптироваться в современном социально нестабильном обществе, становятся инфантильными. Это проявляется и в выборе игр. Они предпочитают игры, которые не развивают, а проявляют их слабость, поддерживают иллюзии. В игре человек становится супергероем, непобедимым борцом за какую-либо идею, идентифицируясь таким образом с книжными, историческими или компьютерными персонажами. Вживаясь в образ своего героя, человек постепенно отключается от реальной жизни, круг его интересов сужается, он начинает существовать в вымышленном, виртуальном мире. Однако в таком мире нет человеческой любви и тепла, нет личностного и духовного роста, нет настоящих побед и поражений. Этот мир – суррогат, который парализует творческие силы личности, делает ее зависимой от ею же самой созданной иллюзии [4, с. 215].

Другой игровой практикой, имеющей со дня своего основания огромную популярность и перешедшей позже в статус телевизионных передач, является **Клуб веселых и находчивых (КВН)**. В настоящее время это уже не просто способ проведения досуга, это «один из инструментов реализации молодежной политики и национальной идеологии, объединяющий представителей различных национальностей и способствующий выработке прогрессивного мышления, развития духовности и демократических начал» [1]. Как показала практика, участники КВН являются самым эффективным кадровым потенциалом бизнеса, нацелены на достижение высшего результата в любой деятельности, воспитаны и умеют работать с людьми. Поэтому данная игра являет собой огромный потенциал и воспитывает творческую и неординарную молодежь.

Еще одна разновидность досуговых практик – **компьютерные и интернет игры**. Они, в отличие от других игр, существуют более длительный период времени и могут быть без преувеличения охарактеризованы как массовые. Это подтверждается эмпирическими данными. В результате исследования, проведенного в 2007 году Институтом социологии РАН, было установлено, что в группах до 26 лет растет популярность компьютера и как средства обучения, и как формы развлекательного заполнения досуга. В среднем каждый третий молодой россиянин заявил, что в свободное время увлечен компьютером, программированием, Интернетом, компьютерными играми (что почти в три раза больше по сравнению с 1997 годом) [5]. Исследователи отмечают достаточно высокий уровень компетентности многих молодых людей в работе с компьютером. И это оценивается позитивно: ведь, чтобы добиться успеха в век постоянно изменяющихся технологий и глобализации, необходимо за всем успевать, быстро находить, отбирать и перерабатывать информацию. Однако увлеченность молодых людей компьютерными играми, которые широко распространены в сети Интернет и составляют целую индустрию, часто оценивается негативно; возникают вопросы к их качественному содержанию. Так, сейчас пользуются спросом небольшие казуальные и online игры, не требующие каких-то специальных навыков и умений, но являющиеся весьма затяжными, что заставляет игроков проводить многие часы у мониторов своих компьютеров. Таким образом, они расходуют свободное время, которое могли бы потратить на более развивающие занятия.

В целом в современном российском обществе сложились многочисленные и разнообразные досуговые игровые практики юношества. Исследователи чаще обращают внимание на негативные тенденции в изменении досуга (в том числе – игр) молодых людей: падение культуры использования досуга, невыполнение функции восстановления утраченных сил, расцвета творческих способностей, распространение досуговых форм, носящих а- и анти-социальный характер. Отдельные игровые практики рассматриваются как способ ухода из реальной жизни молодых людей, не адаптировавшихся к динамичным изменениям в обществе. Однако остаются недостаточно изученными влияние игр на социализацию молодых людей, механизмы формирования и изменения досуговых игровых практик юношества.

Библиографический список

1. КВН у нас – не шоу-бизнес и даже не просто досуг молодежи // Экономическое обозрение: онлайн версия журнала. – № 4. – 2009. URL: <http://www.review.uz/page/article/hobbi/2471> (дата обращения 23.04.2010)
2. Ковалева А. И., Луков В. А. Социология молодежи: теоретические вопросы. – М.: Социум, 1999. – 351 с.
3. Куприянов Б. В. Подобин А. Е. Очерки общественной педагогики: ролевое движение в России. – Кострома: КГУ им. Н. А. Некрасова, 2003. – 104 с.
4. Муханов Н. А. Иллюзорный мир игр современного общества // Studia culturae. Выпуск 2. Альманах кафедры философии культуры и культурологии и Центра изучения культуры философского факультета Санкт-Петербургского государственного университета. – СПб.: Санкт-Петербургское философское общество, 2002. – С. 212–216.

5. Молодежь новой России: ценностные приоритеты [Электронный ресурс] // Институт социологии РАН: сайт. URL: http://www.isras.ru/analytical_report_Youth.html (дата обращения 23.04.2010)
6. Распределение численности населения Российской Федерации по полу и возрастным группам на 1 января 2009 года (тыс.человек) [Электронный ресурс] // Федеральная служба государственной статистики: сайт. URL: http://www.gks.ru/free_doc/2009/demo/nasvoz09.htm (дата обращения 21.04.2010).

УДК 316.48+17.021.3

ОСНОВНЫЕ ПРОБЛЕМЫ ПРОТИВОДЕЙСТВИЯ ЭКСТРЕМИЗМУ НА СЕВЕРНОМ КАВКАЗЕ

М. А. Бутаева

Дагестанский государственный университет, г. Махачкала, Россия

MAJOR PROBLEMS OF COUNTERACTION TO EXTREMISM ON NORTH CAUCASUS

M. A. Butaeva

Dagestan state university, Makhachkala, Russia

Summary. In conditions of Republic Dagestan the religious-political extremism is an ideological component of terrorism, in communication, with what two these legal concepts cannot be considered in отрыве from each other. The main sign of political extremism and its terrorist underground in Dagestan is its youth character.

Keywords: extremism, terrorism, wahhabism, Dagestan.

Проблемы противодействия религиозно-политическому экстремизму и уголовному терроризму в Республике Дагестан в последние годы нисколько не спадают и, как показывает практика, приобретают все большую актуальность, представляя одну из главных угроз национальной безопасности республики, посягающей на ее суверенитет и конституционное устройство.

Затрагивая проблемы противодействия экстремизму и терроризму необходимо учитывать, что в условиях Республики Дагестан религиозно-политический экстремизм является идеологической составляющей терроризма, в связи с чем два этих юридических понятия нельзя рассматривать в отрыве друг от друга. Именно религиозный экстремизм, и в первую очередь его радикальное течение – «ваххабизм» избран в качестве основной идеологии террористов.

Для выработки методов противодействия экстремизму необходимо четко определить ее основные признаки в условиях современного этапа развития нашей республики, провести очевидную границу между его внешним проявлением и сутью происходящих процессов.

Экстремизм в Республике Дагестан - это далеко не то же самое, что мы можем наблюдать, например, в деятельности неонацистских структур, формирований «бритоголовых», скинхедов, спортивных фанатов в других регионах России, исходя из чего следует давать ему юридическую и правовую оценку, строить судебную практику на основе объективной оценки его общественной опасности. Рекомендации по проблемам противодействия экстремизму в наших условиях должны исходить с учетом его специфики.

Северный Кавказ, и в первую очередь Дагестан, в силу его геополитического положения оказался на переднем крае борьбы с международным религиозно-политическим экстремизмом и терроризмом. В период развала Советского Союза в регионе накопился целый комплекс нерешенных острых социально-экономических, общественно-политических, духовно-нравственных проблем, толкающих некоторую пассионарную часть молодежи на путь радикализма и экстремизма.