

Во что играет молодежь?





Управление культуры, спорта и молодежной политики администрации г. Кемерово
Муниципальное учреждение культуры
«Детская централизованная библиотечная система»
Центральная детская библиотека им. А.М. Берсенева
Центр правовой и психологической помощи детям

Во что играет молодежь?

Информационное пособие

КЕМЕРОВО, 2010

В 61

Составитель:

Тетенев Сергей Александрович,
психолог публичного центра правовой и психологической помощи детям

В 61

Во что играет молодежь? : информационное пособие / сост. С. А. Тетенев ; Управление культуры, спорта и молодежной политики администрации г. Кемерово, МУК «Детская централизованная библиотечная система», Центральная детская библиотека им. А. М. Береснева, Публичный центр правовой и психологической помощи детям. – Кемерово, 2010. – 22с.

От составителя

Во все времена люди играли (и продолжают играть) в игры, получая от этого, кто удовольствие, кто пользу...

За время существования Человечества было создано огромное количество самых разных игр – простых и сложных, развлекательных и обучающих, взрослых и детских. Игр двигательных и эмоциональных, интеллектуальных и комбинированных. Игр, рассчитанных на одного человека и игр, в которых могут участвовать тысячи игроков одновременно.

«А что такое Игра?» - спросишь ты, читатель (может быть). И для чего она нужна? И кому нужна игра? И почему Человечество продолжает изобретать все новые игры и развлечения? И почему «игровые новинки» появляются, в основном, в среде подростков и взрослых, а детские игры тысячелетиями остаются практически неизменными? И во что играет теперешняя молодежь?

По порядку...

Кто такие «молодежь»?

Молодежь - понятие довольно неоднозначное. С точки зрения возраста, к молодежи относятся люди 14-30 лет. Молодежь, как социальная группа, отличается от других социальных групп особым статусом: эта группа еще только готовится к социальной ответственности, и общество предоставляет молодежи возможности для социального становления, образования, личностного роста и развития; но, при этом, ограничивает в некоторых правах, отстраняет от активного участия в различных аспектах социальной жизни.

Психологический смысл подобных ограничений в правах состоит в следующем: чтобы получить все причитающиеся ему права, молодой человек должен сперва доказать социуму, что уже достаточно созрел в социальном отношении и готов в полной мере нести ответственность перед обществом. Снятие ограничений в правах необходимо заслужить (а иногда и вырвать силой) у социума.

При этом молодежь является неким резервом социума. Молодежь выгодно отличается от других социальных групп своей мобильностью, здоровьем и высокой интеллектуальной активностью.

Благодаря своей неполной включенности в социум, молодежь не является по своей природе ни консервативной, ни прогрессивной; молодежь, в массе своей, аполитична и нерелигиозна; молодежь - это потенция, готовая к любому начинанию, любому развитию событий. Во что разовьется этот потенциал - зависит от социума и его отношения к молодежи. Сталкиваясь с оценками социума, переживая собственную «выключенность» из общественной жизни, молодежь создает субкультуры, собственный сленг. А также собственные игры и развлечения, зачастую непонятные всему остальному социуму.

Что такое «игра»?

Люди используют слово игра в самых разных контекстах: игра ума, игра воображения, «это не игра!», честная игра, игра в шахматы, игра в бирюльки, и так далее. Даже определения этого понятия разнятся очень сильно. Например, словарь Ожегова утверждает, что слово «игра» - производное от слова «играть». А «играть», в свою очередь, означает «резвись, забавляйся». И все!

А труды по психологии определяют игру, как «особый вид человеческой деятельности, характеризующийся наличием элемента условности, а также целью, находящейся в самом процессе игры и т.д. и т.п.». Есть и другие варианты, занимающие промежуточное положение между этими двумя, и ни одного - общепринятого! Общее в понимании игры: наличие элемента *условности*, наличие *правил*, *схемы деятельности*, и получение *удовольствия от самого процесса*, безотносительно к результату.

Игра относится к числу основных видов деятельности человека, наряду с трудом и учением. Она появилась в его жизни с незапамятных времён и до сих пор этот феномен до конца не осмыслен.

Собственно говоря, некоторые исследователи полагают, что Человек перестал быть животным не тогда, когда научился пользоваться орудиями (это, как

выяснилось, умеют и некоторые животные), а когда научился играть, то есть создавать модели реальности - «ты как будто олень, и ты убегаешь, а я как будто тигр, и я за тобой погнался...».

Первобытный человек создавал модель собственного мира, и на основе этой модели создавал игры: кто дальше бросит палку (модель метания копья), пятнашки (модель погони за добычей) и т.д.

В широком понимании слова, игра охватывает человеческую деятельность во всех её проявлениях. Рассматривая деятельность людей с этой точки зрения, можно сказать, что человек «играет» супруга и родителя, ребёнка и няню, начальника и подчинённого. В разных ситуациях он исполняет различные социальные роли. Подобных социальных ролей существует великое множество, но, самое главное - великое множество вариантов «исполнения» каждой роли. И необходимо очень долго учиться, чтобы правильно, «без фальши и не переигрывая» исполнять ту или иную роль.

Подразумевается, что социально зрелая личность - уже опытный «игрок в жизнь», и овладел необходимыми социальными ролями. А личность незрелая (ребенок, подросток) - только «репетирует».

Причем, ребенок «репетирует» только действия, деятельность взрослого, а не социальные роли. Именно поэтому детские игры остаются практически неизменными: современный ребенок катает *машинку*, управляемую по радио; пятьдесят лет назад ребенок катал *машинку* за веревочку; а тысячу лет назад (тоже за веревочку) он катил *лошадку*. Как и тысячу лет назад, ребенок играет в «управление транспортным средством». И это неизменно. Меняется только «веревочка».

Совсем другое дело - игры подростков и юношей. Малейшее изменение в социуме, появление новой социальной роли - и готова новая игра в новую «социальную роль»! В новом социуме выживает сильнейший? Пожалуйста - в моду входят экстремальные развлечения, воспитывающие «сильнейших»! Каждый сам за себя? Пожалуйста - командные игры не в моде, в моде единоборства! Без знания техники нынче никуда? В большом почете у молодежи компьютерные игры, Интернет, электронные игрушки... Молодежь исподволь, через игру, получая удовольствие от процесса, разучивает социальные роли.

На сегодняшний день существует множество классификаций игр. Чаще всего игры делят на: *спортивные, логические, развивающие, развлекательные, деловые, азартные и компьютерные*. А также иногда выделяют в самостоятельный класс игры *ролевые*. Кроме того, многие игры вообще трудно отнести к какому-нибудь одному классу - конкретная игра может сочетать в себе признаки разных классов.

Развивающие игры, в процессе которых происходит развитие или усовершенствование различных навыков, психических функций, в большей мере характерны для детского возраста.

В области азартных и логических игр молодежь не придумала, в общем, ничего нового, разве что, к классическим азартным играм (преферанс, деберц, покер, рулетка и т.п.) добавились игровые автоматы, успешно маскируемые под «моментальную лотерею».

Деловые игры представляют собой совершенно особое явление. Собственно, играми они называются лишь постольку, поскольку моделируют некую часть

окружающей действительности. Однако, сама цель деловой игры состоит не столько в получении удовольствия от процесса, сколько в обучении некой деятельности или в нахождении оптимального решения некой задачи. Это - не вполне игра, в привычном нам понимании.

Нас же в наибольшей мере интересуют игры *спортивные, развлекательные, ролевые и компьютерные.*

Во что играет молодежь

Итак, во что играет современная молодежь? Вернемся к предложенной ране классификации игр.

Спортивные игры

Йо-йо

Йо-йо - древняя игрушка из двух одинаковых по размеру и весу дисков, скрепленных осью с привязанной к ней веревкой. Это определение самого древнего варианта игрушки, который можно встретить и по сей день. Йо-йо этого типа работает по принципу маятника Максвелла, оно раскручивается по веревке и возвращается обратно, и так - пока не остановится.

Но примерно с 1920 года, йо-йо начинает свое развитие. В 1920 г. филиппинец Педро Флорес немного модифицировал йо-йо - привязал шнурок к дискам не плотно, а сделал свободную петельку. С этого момента к принципу маятника Максвелла в работе йо-йо добавляется принцип работы гироскопа. После того, как йо-йо бросают – оно не возвращается в руку, а «спит» на конце веревки, что позволяет делать с ним трюки, пока оно вращается. Затем его можно поддержать, и веревка, ослабнув, наматывается на ось и возвращает йо-йо в руку. С тех пор, как появились такие йо-йо, появляется и новый термин, которой определяет игру с йо-йо – *йо-йоинг* (или *йоинг*).

Было придумано очень много трюков с такими йо-йо, у которых веревка надевалась петелькой, и в целом эпоха таких йо-йо продлилась вплоть до 1990-х годов, когда в производстве была совершена еще одна революция. Начиная с 1990 года в йо-йо начали ставить подшипник, что позволило очень серьезно увеличить время, в течение которого йо-йо «спит» на конце веревки, а это, в свою очередь, позволило увеличить время игры с йо-йо.

Соответственно, резко возрос арсенал возможных трюков с йо-йо, и йо-йоинг из простой забавы превратился в почти полноценный вид спорта.



Сокс



Сокс - подвижная игра, во всем мире более известная как **Футбэг** (от англ. *foot* - нога и *bag* - мешок). Футбэг - небольшой мяч, также называемый коротко - бэг. Футбэг также является объединенным названием различных видов спорта, где используется этот мяч.

Существует две самых распространенных дисциплины

в футбэге: *футбэг фристайл* (акробатическое жонглирование мячом при помощи ног) и *футбэг нет-гейм* (перебрасывание мяча через сетку при помощи ног).

Интересно, что подобная игра, под названием «Зоська» (сравните с *сокс*) была известна еще нашим дедушкам! Мяч для «Зоськи» шивался из кожи (иногда, с мехом) и наполнялся свинцовой дробью. Игроки по-очереди «набивали» мяч ногой, пока не уронят. Количество ударов по мячу подсчитывалось, и выявлялся победитель.

Затем о «Зоське» прочно забыли, и вернулась игра уже из-за океана под названием «футбэг». Мяч для футбэга оказался сплетенным из хлопковых или синтетических нитей и наполнен крупной или полиэтиленовыми гранулами. Давно забытая игра снова приобрела популярность и прочно вошла в «уличную» культуру.



Пейнтбол

Пейнтбóл (англ. *Paintball* - шар с краской) - командная игра с применением специального ручного пневматического оружия (называемого *маркерами*), стреляющего шариками с краской, разбивающимися при ударе о препятствие и окрашивающими его.

Кроме *маркеров* обязательным атрибутом игры является специальная маска, защищающая глаза от попадания шариков. Снимать маску во время игры запрещается категорически. Кроме этого запрета обязательных правил в игре нет, и каждая команда разрабатывает перед игрой собственные правила, вариантов которых может быть великое множество. По сути своей пейнтбол - технически более продвинутый вариант игры в «Зарницу».

Существуют две глобальные разновидности пейнтбола: *спортивный пейнтбол* и *тактический пейнтбол*. Спортивный пейнтбол, не вдаваясь в



подробности, представляет собой игру «на вылет» - каждое попадание означает выбывание игрока; выигрывает команда, выбившая всех противников. Тактический пейнтбол - игровой симулятор боевых действий, где важнее не выбить всех противников, а выполнить некую игровую задачу (захватить крепость, например), а выбывшие игроки могут возвращаться в игру при соблюдении некоторых условий (например, игрок может «ожить» и вернуться в игру после N минут).

В пейнтбол играют на специально оборудованных площадках с искусственно созданными препятствиями, укреплениями и т.п.; играют в развалинах (или, наоборот, в «недостройках»); играют в лесу. Причем игра может продолжаться от нескольких минут до нескольких суток без перерыва.

Пейнтбол - один из технических видов спорта, заведомых ДОСААФ (до декабря 2009 - РОСТО) и рекомендованный к развитию на территории РФ приказом Госкомспорта РФ № 222 от 26.06.1996 г. В России имеются различные федерации и лиги, в рамках которых проводятся турниры по спортивному

пейнтболу.

Паркур

Паркúр (фр. *parkour*, искажённое от *parcours*, *parcours du combattant* - дистанция, полоса препятствий). Паркур - искусство перемещения и преодоления препятствий. Многими занимающимися воспринимается как стиль жизни. Основан группой французов (Давид Белль, Себастьян Фукан и другие). В настоящее время активно практикуется и развивается многими объединениями и частными лицами во многих странах.

Сутью паркура является движение и преодоление препятствий различного характера. Такowymi могут считаться как существующие архитектурные сооружения (перила, парапеты, стены и пр.), так и специально изготовленные конструкции (применяемые во время различных мероприятий и соревнований).

Человек, занимающийся паркуром называется «трейсер».

Паркур получил широкую известность после выхода фильмов "Ямакаси: Новые самураи" и "Тринадцатый район", автором сценариев которых стал Люк Бессон.

В России существование паркура началось с команды Tracers из Москвы. Олег Краснянский первый посетил город Лисс и познакомился с Дэвидом Беллем. В 2004 году на пресс-конференции, связанной с Российской премьерой фильма «13 район», Давид Бэлль делает заявление об основании PAWA (Parkour Worldwide Association) - Всемирной Ассоциации Паркура, первым представительством которой становится российское. Олег Краснянский, основатель команды «The Tracers», объявлен главой этого представительства, и таким образом получает право вести российский паркур от имени Всемирной Ассоциации.

Паркур не является таким видом спорта, который подразумевает состязания, конкуренцию и стремление победить соперника. Идеология паркура отрицает данные принципы. Паркур не является экстримом. Экстрим - это экстраординарные действия, связанные с опасностью для жизни и направленные на получение адреналина. В паркуре же действия направлены на изучение возможностей своего тела, и в конечном итоге на расширение этих возможностей.

Между тем, занятия паркуром являются достаточно травмоопасными. Особенно, если проводятся без подготовленного тренера, на любительском уровне, чем часто грешат подростки, насмотревшись фильмов. Поэтому особенно опасный, промышленный паркур (использование строящихся зданий, высотных кранов и т. п.) в России запрещён.

Бейсджампинг

Бейсджампинг (англ. *BASE jumping*) - экстремальный вид спорта, в котором используется специальный парашют для прыжков с фиксированных объектов. В.А.С.Е. - акроним от английских слов:

- Building (дом)



- Antenna (антенна)
- Span (перекрытие, мост)
- Earth (скала)

Это перечень основных типов объектов, с которых выполняются прыжки. Спортсменов называют *бейсджамперами* (от англ. *basejumper*) или просто *бейсерами*. Бейсджампинг считается наиболее опасным видом прыжков с парашютом и на текущий момент рассматривается как крайне экстремальный спорт.

Прародителем бейсджампинга является парашютный спорт. Однако, в отличие от



прыжков с парашютом из летательных аппаратов, бейс-прыжки совершаются с намного более низких высот и падение происходит в непосредственной близости от объекта, с которого прыгает джампер. Если раскрытие парашюта происходит в момент неконтролируемого вращения или, когда джампер не стабилизирован, существует

высокий риск запутаться в стропах и/или вызвать полный отказ парашюта. Также в этом случае джампер может оказаться в неправильном направлении относительно объекта. Это не является проблемой в парашютном спорте, но в бейсджампинге неверное положение тела увеличивает риск столкновения с объектом, что может стать причиной серьезных повреждений или даже смерти при выполнении бейс-прыжков.

Несмотря на опасность этого вида спорта и довольно высокую стоимость оборудования, бейсджампинг достаточно популярен среди молодежи.

В России нет закона, запрещающего либо ограничивающего бейсджампинг. Однако, необходимо учитывать, что проникновение на объект (высотное здание, антенна, мост), который, как правило, является частной или государственной собственностью, незаконно. Исключением являются официально разрешённые мероприятия. В ряде стран прыжки с парашютом со зданий без специального разрешения рассматривается как хулиганство.

Роупджампинг

Роупджампинг (англ. *Ropejumping*) - это направление экстремальной активности, заключающееся в прыжке и дальнейшем свободном падении без парашюта с высоких объектов (тех же, что в бейсджампинге). При этом для остановки падения используется амортизирующая система альпинистских веревок и снаряжения. В полёте можно выполнять акробатические трюки и элементы.



В отличие от бейсджампинга, в роупджампинге прыжки могут происходить со значительно меньших высот, т.к. нет парашюта, и не надо рассчитывать запас времени для его раскрытия.

Также как бейсджампинг, роупджампинг не запрещен. Вопрос только в месте

прыжка. На частной территории, на охраняемых объектах, жилых домах, памятниках природы и истории, в других подобных местах могут возникнуть проблемы с милицией или охраной.

К другим **спортивным играм**, популярным у молодежи, можно отнести: **стритбол** - уличный баскетбол; **триал** - акробатическое катание и преодоление препятствий на велосипеде; **скейтбординг** - катание на *скейтборде* (роликовой доске); **артистик слалом** и **спидскейтинг** - катание на роликовых коньках, соответственно, акробатическое и скоростное; и многое другое.

Другой большой пласт игр составляют **развлекательные** игры, основная цель которых - получение удовольствия.

Флешмоб

Флешмоб (от англ. *flash mob* - *flash* - вспышка, миг, мгновение; *mob* - толпа; переводится как «вспышка толпы» или как «мгновенная толпа») - это заранее спланированная массовая акция, в которой большая группа людей (*мобберы*) внезапно появляется в общественном месте; в течение нескольких минут они выполняют заранее оговорённые действия абсурдного содержания (*сценарий*) и затем одновременно быстро расходятся в разные стороны, как ни в чём не бывало.

Сценарий, место и время будущего флешмоба разрабатывается и согласуется мобберами, как правило, через Интернет.



Психологический принцип флешмоба заключается в том, что мобберы создают непонятную, абсурдную ситуацию, но ведут себя в ней, как будто для них это вполне нормально и естественно: серьёзные лица, никто не смеётся, все находятся в здравом рассудке, трезвые (одно из обязательных условий флешмоба!) и вменяемые. Флешмоб - это представление, рассчитанное на случайных зрителей (так называемых, *фомичей*), у

которых возникают неоднозначные чувства: полное непонимание, интерес и даже ощущение собственного помешательства.

Примеры сценариев флешмобов:

- *Замирание* - в определённый момент в определённом месте мобберы, маскируясь под случайных прохожих, резко замирают, как будто остановилось время. В замершем состоянии они стоят три минуты, после чего все одновременно расходятся в разные стороны;
- *Шнурок* - по сигналу башенных часов мобберы одновременно наклоняются и завязывают шнурки, затем низко кланяются башенным часам и расходятся.

Идеология классического флешмоба придерживается принципа: «флешмоб вне религии, вне политики, вне экономики», то есть флешмоб не может быть использован в корыстных целях, в политической пропаганде; флешмоб не должен нарушать общественный порядок или создавать неудобства для рядовых граждан.

Между тем, некоторые политики полагают, что флешмоб является потенциально опасным развлечением, поскольку «пропагандирует вседозволенность и может перерасти в массовые беспорядки и хулиганство».

Откуда взялась подобная точка зрения - неясно, возможно, некоторые чисто политические акции были неверно классифицированы как флешмоб. В то время как классический флешмоб подразумевает свободу от политики.

«Дозор»

«Дозор» - командная интеллектуально-поисковая игра. Появилась не так давно, однако быстро приобрела популярность во многих городах России. Проводится обычно в ночное время. Суть игры состоит в следующем: один или несколько *координаторов* готовят задания для *полевых игроков*; полевые игроки, объединенные в команды, получают некую закодированную подсказку с указанием места в городе, где спрятан цифровой код (набор цифр); команда должна декодировать подсказку и догадаться, где расположен код, прибыть на место, отыскать код на местности и передать его через Интернет координаторам; после этого координаторы предлагают следующую подсказку и т.д. Иногда на месте команду встречает *агент*, который сообщит код, если выполнить его задание (например, обыграть его в шашки; или принести ему пирожок - среди ночи!). Та команда, которая последовательно отыщет и передаст все коды за меньшее время, считается победившей.

Пример игрового задания:

Игрокам сообщается задание: «На орбите №1». Игроки должны догадаться, какое место в городе здесь закодировано: «на орбите №1» - № 1 на орбите - первый на орбите - Юрий Гагарин - улица Гагарина; где именно на улице Гагарина? Гагарин полетел в космос 12 апреля - ул. Гагарина, 12. Дом 12 достаточно большой, где именно искать код? Гагарин летал в космос на корабле «Восток» - искать код нужно на восточной стороне дома...

Поскольку коды разбросаны в разных концах города, а игра ведется на время, в экипировку команды непременно входит автомобиль (хотя были случаи, когда игра организовывалась специально для велосипедистов); для передачи найденных кодов и получения инструкций нужен ноутбук с выходом в Интернет (или, хотя бы, мобильный телефон); необходимы планы и карты города; так как игра, как правило, происходит ночью - для поиска кода на местности необходимы фонари; учитывая, что код может оказаться в самом неожиданном месте (например, на внутренней стороне закрытого тяжеленной крышкой канализационного люка), игрокам, порою, могут потребоваться самые непредсказуемые предметы...

По понятным причинам в «Дозор» играют люди как минимум совершеннолетние. Несовершеннолетнему попасть в команду практически нереально - никто не хочет нести за него ответственность. Все дело в том, что «Дозор» хотя и менее экстремален, чем, например, бейсджампинг, тоже может оказаться потенциально опасным. В массе своей - это обычные опасности ночного города: темнота, шпана, бдительные граждане («Алло! Милиция? На соседней стройке ходят террористы с фонарями!»). Однако, именно преодоление подобных препятствий и является, собственно, смыслом «Дозора». Обычно в каждой игре принимают участие несколько команд. Как правило, игра ведется на деньги - каждая команда вносит некоторую сумму в призовой фонд. Это во многом вынужденная мера - необходимо возместить (хотя бы победившей команде)

затраты на бензин и Интернет-трафик.

Косплей

Косплэй - (яп. *косупурэ*, сокр. от англ. *costume play* - «костюмированная игра») - форма воплощения действия, совершаемого на экране. Возник современный косплей в Японии в среде японских фанатов мультфильмов-аниме и комиксов-манга, поэтому обычно основным прототипом действия является манга, аниме, видео-игры или токусацу - исторический фильм про самураев.

Участники косплея отождествляют себя с каким-то персонажем,



называются его именем, носят аналогичную одежду, употребляют аналогичные речевые обороты. Часто во время косплея

разыгрывается ролевая игра по сюжету конкретного комикса (или мультфильма).

Костюмы обычно шьются самостоятельно, но могут и заказываться в ателье или покупаться готовыми (в Японии, например, бизнес производства костюмов и

аксессуаров для косплея поставлен довольно широко).

Косплеи обычно проводятся на фестивалях, на соответствующих вечеринках и мероприятиях, как-либо связанных с аниме- и манга-культурой.

По сути своей, косплей представляет собой костюмированный бал, вечеринку в костюмах. Только костюмы - строго определенной тематики: персонажи аниме. Иногда «вечеринка затягивается», гости «заигрываются» и продолжают изображать выбранный персонаж и в реальной жизни.

Стоит заметить, что в русской культуре упор в косплее делается на «отыгрывание» выбранного персонажа: манера поведения, характерные жесты, речевые обороты и т.д. В то время как на родине косплея, в Японии, *косплееры* сосредоточены в большей мере на внешности: максимально «правдоподобный» костюм, прическа, макияж.



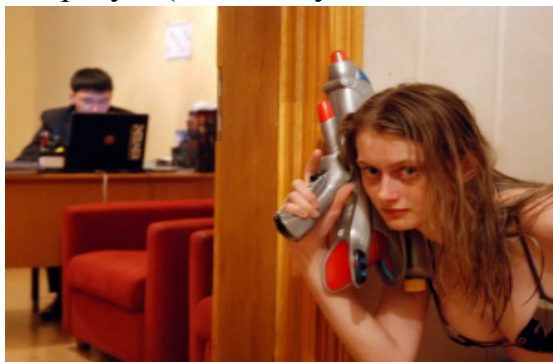
«Мокрые войны»

Развлечение простое как мычание. Игрок регистрируется на местном сайте «Мокрых войн» и заявляет о желании вступить в игру. После чего он получает от организаторов игры досье своей первой «жертвы»: описание внешности (иногда - фото), адрес (как правило, неполный - для пущей сложности), информация об образе жизни (любимый ночной клуб, спортивная секция, место учебы или работы) и т.п. «Жертва», естественно, выбирается из числа зарегистрированных игроков; «жертва» знает о начале охоты на нее (хотя «охотник» ей незнаком), а

потому - ведет себя осторожно.

Задача игрока - выследить свою «жертву» и окатить ее водой из водяного пистолета (по правилам в пистолет заливается только чистая питьевая вода из магазина). После этого игрок получает досье на новую «жертву». Тот игрок, который за время игры облил наибольшее число «жертв», объявляется победителем. Все! Очень простая игра!

Однако, в игре есть пара пикантных моментов: во-первых, за игроком, выслеживающим «жертву», тоже ведется охота; во-вторых, всегда есть риск ошибиться и облить водой совершенно постороннего человека, приняв его за «жертву» (поскольку «охотник» и «жертва» лично не знакомы!); ну и, наконец,



требуется известная раскованность и незакомплексованность, чтобы молодому человеку (от 14 до 30 лет включительно!) бродить по улицам с детским (!) водяным пистолетом, несмотря на насмешки окружающих и социальные стереотипы.

На то, чтобы выследить одну «жертву» может уйти несколько дней, особенно если учитывать, что «жертва» активно избегает встречи. Поэтому, «Мокрые войны» продолжаются неделями, и даже, месяцами. И все это время игрок вынужден носить при себе водяной пистолет - никогда не знаешь, где притаился коварный враг...

«Мозговой штурм»

«Мозговой штурм» - это групповая интеллектуально-развлекательная Интернет-игра. К одноименному широко известному методу коллективного поиска решений имеет самое отдаленное отношение.

Суть игры состоит в следующем: команда игроков собирается вокруг компьютера (или каждый игрок команды сидит за своим компьютером, связавшись с остальной командой через Интернет; причем игроки в команде могут быть из разных городов). Команда выходит на Интернет-сайт организаторов игры и отвечает на серию вопросов на эрудицию и логическое мышление. Команда, ответившая на все вопросы за меньшее время - победила. По сути, получается что-то вроде «Что? Где? Когда?» с удаленным доступом.

Также к развлекательным играм можно отнести игры с различными радиоуправляемыми игрушками: автомобилями, вертолетами, катерами и т.п. Подобные игрушки и без того достаточно недешевы, а наиболее технически сложные модели и вовсе по карману лишь довольно состоятельным людям. Эти игрушки, для детей не предназначены, они изначально ориентированы на взрослых (хотя и молодых) пользователей. А дальше все просто: соревнования на скорость, на дальность, на точность приземления... На деньги или «на интерес»... Да и просто так, без всяких соревнований, увлекательное это занятие - погонять на машинках.

Особую категорию игр составляют игры **ролевые**.

Ролевая игра

Ролевая игра (англ. Role-playing game - RPG) - игра развлекательного назначения, 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. 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.

Действие ролевой игры происходит в *мире игры*. Мир игры может выглядеть как угодно, может быть вымышленным или реально существующим (существовавшим ранее), но именно он определяет ход игры. Сюжет, предлагаемый *мастером игры*, и описываемый им мир составляет основу ролевой игры.

Достижение цели не обязательно является основной задачей ролевой игры, а в некоторых ролевых играх её вообще нет. Главной задачей может выступать развитие персонажа, правильный *отыгрыш* или исследование мира.

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.

В СССР же эти две ветви ролевых игр зародились и развивались параллельно. Настольные ролевые игры развивались энтузиастами на основе книг-игр и настольной игры «Заколдованная страна». Ролевые игры живого действия зарождались в Клубах Любителей Фантастики и Клубах самодеятельной песни (вот так вот все непросто!), и в 80-х привели к возникновению самостоятельного неформального ролевого движения.

В 1990 г. - под Красноярском проводится Первая всесоюзная игра «Хоббитские игрища» (по мотивам книг *Джона Рональда Руэла Толкиена*). Организатор - Клуб любителей Фантастики «Вечные Паруса». Участвует примерно 130 человек со всего СССР.



В 90-х годах делается упор на создание костюмов, оружия и брони. Возникает массовая культура ролевого (или исторического) фехтования. Возникает и осознаётся расхождение ранее «единых» *ролеви́ков* по совершенно различным направлениям. В дальнейшем это расхождение дорастёт до принципиального антагонизма между отдельными группами. Формируется и приобретает все большую популярность сочинительская и исполнительская культура ролевых «менестрелей», возникает, по сути, новое направление в музыке - *ролевая музыка*.



В настоящее время на территории РФ проводятся сотни больших и малых ролевых игр. В разных городах насчитывается несколько десятков мастерских групп, придумывающих и проводящих ролевые игры. Многие клубы и объединения ролевиков официально зарегистрированы в качестве общественных организаций.

Ролевые игры живого действия делятся на несколько типов:

По месту проведения

- Кабинетные ролевые игры (так называемые, «кабинетки» или «лангедоки») - проводятся в помещении; как правило, число участников небольшое - 3-20 человек.



- Полигонные («полигонки» или «полевки») - проводятся на открытом воздухе, на природе; обычно требуют подготовки полигона - строительство макета города или замка, разбивка шатров, рытье оборонительных рвов, установка частоколов и т.д., и т.п.; в «полигонках» могут одновременно участвовать до нескольких сотен игроков, и продолжаться игра может непрерывно до нескольких суток.

По игровой установке

- Игры с жесткой установкой - игры, в которых игроки строго ограничены в своих действиях рамками роли. Например, если игрок получил роль «честного полицейского», то всю игру обязан вести себя именно как честный полицейский; он не может в силу каких-либо сложившихся в игре ситуаций (скажем, по ходу игры его пытаются подкупить «мафиози») стать «продажным полицейским», и, уж тем более, не может «уволиться из полиции».

- Игры с мягкой игровой установкой - игры, где игрок может «самоопределяться», где роль определена лишь в общих чертах и не ограничивает свободу выбора игрока. Например, «варяжский воин» может поступить на службу в «княжескую дружину», может выйти из дружины (если «князь» по ходу игры его чем-то обидит...), может попроситься обратно, может уйти в «разбойники», а может и вовсе «повесить меч на стену» и стать «гончаром» или, скажем, «кузнецом».

По степени «виртуальности»

- Классические ролевки, в которых с помощью костюмов, реквизита и т.п. максимально реалистично воссоздается игровой мир (меч должен быть очень похож на настоящий; меч может быть пущен в ход; и удар игровым мечом действительно болезненный - все «по правде жизни»).

- Городские ролевые игры (так называемые, «клановушки») проходят параллельно с реальной жизнью, в обычных условиях; костюмы и игровые предметы, зачастую, просто обозначаются. Так, например, «гному» не обязательно выглядеть как гном - по договоренности игроков, «гном» для обозначения своей принадлежности должен только носить браслет в виде стальной цепочки, в то время как «эльфы» носят, например, плетеное ожерелье из зеленого шнурка; обычная шариковая ручка *красного* (по договоренности) цвета играет роль «меча», а *синего* цвета - «магического жезла», и т.д. Игра проводится непрерывно неделями

и месяцами, тесно переплетаясь с реальностью (Идет себе человек в магазин за хлебушком, и вдруг - ему в спину летит комочек фольги. Это «маг» из враждебного клана метнул «огненный шар». Хорошо, что был при себе куриный позвонок на веревочке - «амулет защиты от огня»! А вот мы этого «мага» - красной шариковой ручкой!).

- Виртуальные ролевые игры представляют, по сути, диалог *мастера игры* с игроками. Все роли, все сюжетные линии, все действия игроков только обозначаются, проговариваются. Например, *мастер* говорит: «А сейчас на вас напал дракон, вы не ожидали нападения, и он опалил вас огнем - у всех сгорело по 10 очков жизни (все записывают очки). Ваши действия?»; *игрок* отвечает: «Я еще не нашел волшебный меч, а тратить на дракона единственное заклинание «ОСТАНОВКА ВРЕМЕНИ» - жалко. Пытаюсь сбежать.»; *мастер*: «Тогда вы теряете еще 10 очков - дракон успел еще раз опалить вас огнем...» и т.д.

По жанрам

- Историческая реконструкция - сюжет игры основан на реальных исторических событиях (Куликовская битва, например).
- Фэнтези - сюжет и герои почерпнуты их книг в стиле фэнтези (маги, эльфы, драконы и пр.).
- Детектив
- Вестерн
- Киберпанк - сюжеты воспроизводят антиутопические представления о недалеком будущем, в котором чрезвычайное развитие новых технологий сочетается с глубоким упадком нравственности, перестройкой социальных отношений, экологическими катастрофами.

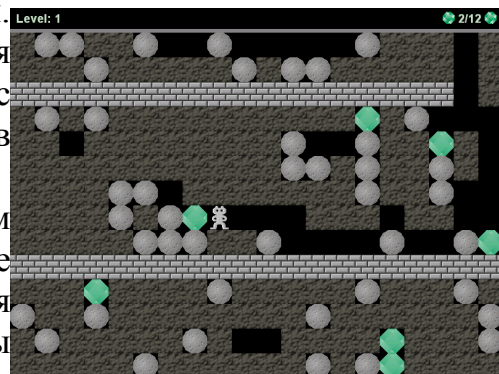
Общее для всех ролевых игр - возможность на время игры стать другим человеком, попробовать себя в различных социальных ролях, зачастую в обычной жизни недостижимых; некоторые поведенческие модели, отработанные в игре, можно затем перенести и в обычную жизнь, если эти модели покажутся продуктивными. Ролевая игра в этой связи может рассматриваться как один из эффективных способов развития личности, поскольку личность считается тем более развитой, чем шире и разнообразнее ее ролевой диапазон.

Еще один гигантский и крайне динамично развивающийся пласт игр составляют игры **компьютерные**.

Компьютерная игра

Компьютерная игра или *видео игра* (англ. *Video game*) - компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса, связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра.

По некоторым компьютерным играм проводятся любительские и профессиональные соревнования - такого рода соревнования называются *киберспортом*. Компьютерные игры



часто создаются на основе фильмов и книг, и наоборот.

Первые примитивные компьютерные игры были разработаны в 1950-х и 1960-х годах, но самой первой компьютерной игрой стал симулятор ракеты, созданный в 1942 году Томасом Голдсмитом Младшим и Истл Рей Менном. Позже, в 1952 году, появилась программа «ОХО», имитирующая игру «крестики-нолики», созданная А. С. Дугласом как часть его докторской диссертации в Кембриджском Университете. Игра работала на большом университетском компьютере, известном как EDSAC (Electronic Delay Storage Automatic Calculator).



С этого момента эру компьютерных игр можно считать открытой: появляется симулятор игры в теннис, затем появляются компьютерные игры для игровых автоматов и, наконец, изобретается игровая приставка к домашнему телевизору. Постепенно игры становятся все более совершенными, со все более сложной графикой, все более разнообразной системой взаимодействия персонажей и т.д. Кроме возрастания технической сложности компьютерных игр, расширяется также их жанровое наполнение.

В настоящий момент выделяют следующие жанры компьютерных игр:

- Экшн (англ. *Action* - действие, активность) - игры, где успех игрока зависит от его скорости реакции и умения быстро принимать тактические решения. Действие таких игр развивается очень динамично и требует от игрока напряженного внимания. Игры в жанре «экшн» очень неоднородны по своему содержанию и делятся на несколько типов: *шутеры* (иначе говоря, «стрелялки») - игры, где основная задача игрока «отстреливать» различных противников по мере их возникновения; *стелс-экшн* - задача обратная: не попадаться на глаза виртуальному «противнику», оставаясь незамеченным пройти через игровое пространство; *файтинги* («боевки») - симуляторы кулачных боев и боев с использованием холодного оружия;
- Симуляторы и менеджеры - игры, имитирующие управление транспортным средством, неким процессом, аппаратом или социальной группой. Соответственно, симуляторы могут быть *техническими* (например, игры, имитирующие пилотирование самолета или гоночной машины), *спортивными* (имитация спортивных состязаний, где игрок управляет спортсменом или, например, футбольной командой), *экономическими* (игрок управляет некоторой экономической единицей, например, фирмой, и должен совершать некие «экономические» операции, чтобы привести свою фирму к успеху), *социальными* (игрок управляет некой социальной единицей, например, семьей, или городом, или целым государством; задача та же - успех и процветание).
- Стратегии - игры, в которых залогом достижения победы является планирование и стратегическое мышление; смысл таких игр состоит в управлении неким ресурсом, которым необходимо правильно распорядиться, чтобы получить преимущество перед противником. Стратегии могут быть *пошаговыми* (как в шахматах - игроки делают ход строго по-очереди) и *в реальном времени* (игроки принимают решения и влияют на игровую ситуацию одновременно).

- Квесты (англ. *Quest* - поиски) - игры, требующие решения интеллектуальных задач для продвижению по сюжету. Первые квесты были *текстовыми* (задания игрокам давались в текстовой форме); затем появились квесты *графические* (задания в текстовой форме, снабженные графическими иллюстрациями или подсказками). В настоящий момент текстовые и графические квесты создаются крайне редко, им на смену пришли квесты - *головоломки* (игрок перемещается по игровому пространству, отыскивая подсказки, собирая воедино разрозненные кусочки информации или находя нетривиальное применение для различных предметов), *экин - эдвенчуры* (почти то же самое, что и квесты - головоломки, только решения приходится принимать гораздо быстрее из-за очень динамичного сюжета).

- Ролевые компьютерные игры - игры, в которых игрок управляет персонажем (группой персонажей), описанным набором численных характеристик его свойств, умений, навыков; в ходе игры (за счет приобретения опыта, взаимодействия с другими персонажами и т.п.) характеристики персонажа могут улучшаться, что и является, собственно, смыслом игры. Так, например, в начале игры персонаж имеет 10 очков *навыков боя*, но если игрок по ходу игры будет активно включаться в виртуальные схватки, «тренировать» своего персонажа - то, соответственно, *навыки боя* персонажа будут нарастать, персонаж будет становиться все более и более эффективным бойцом. При этом, как правило, в игре предусмотрен достаточно широкий выбор направления развития («прокачки») персонажа. Например, вместо того, чтобы сражаться, игрок может сосредоточиться на развитии магических способностей персонажа и «прокачивать» именно их. В этом случае персонаж останется очень слабым бойцом, но станет сильным магом.



- Логические игры - игры, требующие логического мышления (старые - добрые игры в шахматы, шашки, нарды, различные карточные игры, пазлы и головоломки всех видов).

Очень многих родителей серьезно волнует вопрос компьютерных игр. В педагогической среде, в средствах массовой информации уже считается «хорошим тоном» все проблемы с подростками и молодежью относить на «тлетворное» влияние компьютерных игр. Подросток не знает правил русского языка? Это потому, что он играет в компьютерные игры! Подросток раздражителен? Он играет в агрессивные компьютерные игры!! У подростка плохая осанка? Это все компьютерные игры!!!

Между тем, еще в XVI веке врач и алхимик Парацельс (Теофраст Гогенгейм) заметил: «Всё есть яд, и ничто не лишено ядовитости; одна лишь доза делает яд незаметным». Иными словами, компьютерные игры сами по себе опасности не представляют - опасна только их «передозировка». Кроме того, согласно некоторым исследованиям, компьютерные игры могут оказаться даже полезными. Так, например, игры с качественной объемной графикой неплохо развивают

глазомер; игры в жанре *экшн* способствуют развитию концентрации и распределения внимания; о логических компьютерных играх – и вовсе умолчим...

Принято считать, что компьютерные игры способствуют развитию агрессивности. Этот вывод был сделан на основе некорректно проведенных исследований: для исследования подбирались подростки, уже замеченные в агрессивных действиях, уровень их агрессивности измерялся (устественно, он был высоким!); далее выяснялось, играют ли они в компьютерные игры (Конечно, да! По статистике, в них играет 98,7% современных подростков!); делался вывод – компьютерные игры способствуют возникновению агрессивности! С равным успехом у агрессивных подростков можно было спросить, едят ли они бутерброды (Конечно, едят...) и сделать вывод о влиянии бутербродов на агрессивность. Между тем, исследования по данной теме, проведенные более корректно, значимой зависимости агрессивности от компьютерных игр не выявляют. Более того, некоторые исследователи отметили обратную причинно-следственную взаимосвязь – не *игры вызывают агрессию*, а *агрессивные подростки выбирают агрессивные игры* именно для того чтобы *разрядить накопившуюся агрессию*.

Таким образом, «играть или не играть» - вопрос риторический. Конечно, играть! Молодежь играла, играет и играть будет. Весь вопрос только в том, чтобы не «заиграться», не застрять в игре, а постепенно отходя от нее, включаться в социум, во «взрослую» жизнь.

Советуем почитать

1. Белоголовцев, Н. Бешенные /Н. Белоголовцев// Гео. – 2006. - №11. – С. 20-22.
2. Жукова, А. Международный фестиваль «Новая культура в странах АТР» / А. Жукова // Азия и Африка сегодня. – 2006. - №6. – С. 62-65.
3. Купикова, М. Дайте мальчику носок /М. Купикова // Огонек. – 2005. - №21. – С. 46-47.
4. Родина, Е. Иди в отаку /Е. Родина // Огонек. – 2004. - №46. – С. 41-43.
5. Тарачева, О. Что такое «косплей» /О. Тарачева // Новая библиотека. – 2006. - №11. – С. 11.

Оглавление

От составителя	3
Кто такие «молодежь»?	4
Что такое «игра»?	4
Во что играет молодежь	6
Спортивные игры	
Йо-йо	6
Сокс	7
Пейнтбол	7
Паркур	8
Бейсджампинг	8
Роупджампинг	9
Развлекательные игры	
Флешмоб	10
«Дозор»	11
Косплей	12
«Мокрые войны»	12
«Мозговой штурм»	13
Ролевая игра	14
Компьютерная игра	16
Советуем почитать	19

Информационное издание
«Во что играет молодежь?»

Тираж 10 экз.

Адрес: 650023 г. Кемерово б-р Строителей, 7,
Центральная детская библиотека им. А.М. Берсенева

Тел.: 357415, 353272

Е-mail: biblioteka@kemcity.ru
www.childlib.info



**ПУБЛИЧНЫЙ ЦЕНТР
ПРАВОВОЙ И ПСИХОЛОГИЧЕСКОЙ
ПОМОЩИ ДЕТЯМ**

Наш адрес:

*Центральная детская библиотека
им. А. М. Берсенева
Бульвар Строителей, 7
г. Кемерово, 650023*

часы работы:

*с 10⁰⁰ до 19⁰⁰
воскресенье
с 10⁰⁰ до 18⁰⁰
выходной - суббота*

телефон

51-90-77