

Розділ: Соціальна психологія

УДК 159.922.7

Ігрова творчість як спосіб соціалізації та простір соціокультурної взаємодії дорослих та підлітків

Казарова Г. М.
ankazarova@gmail.com

У статті аналізується проблема соціалізації підлітків як найбільш важливого та одночасно найскладнішого етапу у розвитку особистості. Розглядаються ігрові способи соціалізації підлітків, які виявилися ефективними на різних етапах історичного розвитку, як можливість здійснення соціокультурної взаємодії між дорослими та підлітками. Визначається, що підліткова рольова гра є як психологічною особливістю даного віку, так і одним з найважливіших засобів соціалізації та самовизначення в культурі. Ігрова творчість підлітків виявляється у своєму існуванні і здійсненні настільки тісно пов'язаною з соціокультурними реаліями соціуму, що стає фактором, який активно впливає на кардинальні зміни цих реалій.

Ключові слова: соціалізація особистості, соціалізація підлітків, ігрова творчість підлітків, ігрові засоби соціалізації підлітків.

В статье анализируется проблема социализации подростков как наиболее важного и одновременно сложнейшего этапа в развитии личности. Рассматриваются игровые способы социализации подростков, оказавшихся эффективными на различных этапах исторического развития, как возможность осуществления социокультурного взаимодействия между взрослыми и подростками. Подчеркивается, что подростковая ролевая игра является как психологической особенностью данного возраста, так и одним из важнейших способов социализации и самоопределения в культуре. Игровое творчество подростков оказывается в своем существовании и осуществлении настолько тесно связанной с социокультурными реалиями социума, что становится фактором, который активно влияет на кардинальные изменения этих реалий.

Ключевые слова: социализация личности, социализация подростков, игровое творчество подростков, игровые способы социализации подростков.

In the article the problem of socialization of teenagers has been analyzed as the most important and at the same time the most difficult stage in development of the personality. Game methods of socialization of the teenagers that appeared to be effective at various stages of historical development, as the possibility of implementation of sociocultural interaction between adults and teenagers have been considered. It is emphasized that teenage role play is a psychological feature of this age and one of the most important methods of socialization and self-determination in culture. Game creativity of teenagers appears in its existence and implementation so closely connected with sociocultural realities of any society that becomes a factor which actively influences on big changes of these realities.

Keywords: socialization of the personality, socialization of teenagers, game creativity of teenagers, game methods of socialization of teenagers.

У сучасних умовах стрімких соціальних змін велика увага дослідників приділяється проблемам соціалізації, а зокрема соціалізації підлітків як найбільш важливому та одночасно найскладнішому етапу у розвитку особистості. Як значуща перешкода на шляху соціалізації підлітків у тому чи іншому суспільстві визначається відсутність або слабшання міжпоколінного зв'язку, труднощі налагодження діалогу між дорослою частиною суспільства та тою її частиною, яка дорослішає. Завданням цієї статті, таким чином, є аналіз засобів соціалізації, втілених в ігрову творчість та ігрову взаємодію дорослих та підлітків, які виявилися ефективними на різних етапах історичного розвитку.

Феномен ігрової творчості підлітків виник в середині XIX століття на межі навчання підлітків у школі, що визначалося дорослими, які намагалися на цій підставі контролювати підлітків і поза школою, а також їх спроба самостійно будувати власне життя поза нею. Ігрова творчість з'являється одночасно втіленням заволодіння процесом шкільного навчання, та протестом проти його змісту і форм. Про це свідчить те, що відомі інноваційні моделі навчання і виховання виникають у стихії ігрової творчості підлітків як співавторські твори дорослих та підлітків.

У якості засобів передачі дорослими підрастаючому поколінню цілей, цінностей, способів їх життя з архаїчних часів дорослі використовують «нерольові» і «рольові» ігри. «Нерольові» ігри - ритуальні дійства, що втратили свій сакральний сенс у ході розвитку людства. У міру їх десакралізації, ці дійства передаються дорослими дітям в якості ігор. «Нерольовими» ці ігри є, остільки, оскільки ті чи інші функціональні обов'язки, виконувані в ході гри, втратили для учасників гри свій зв'язок з тими сакральними функціями та смислами, які вони колись втілювали.

До таких десакралізованих і переданих дорослими дітям дійствам належать і дійства з колись табуйованими предметами, які лягли в основу найдавніших рольових дитячих ігор. Гра дітей у «дочки-матері» утримує і розвиває дії з ляльками - колись сакральними зображеннями. Нерольові ігри для представників тієї вікової групи, яка іменується в нашому суспільстві підлітковою, розглядаються вітчизняними та зарубіжними етнографами, психологами, культурологами одночасно в площині як їх

найдавнішого походження так і сучасного буття[8]. Вже в архаїчні часи нерольові ігри і для дітей, які грають, і для дорослих, які спостерігають за ними, представляють собою змагання їх учасників у координації рухів, силі волі, вміння зображати рух іншої істоти. Статус переможця (переможців) у грі, а також і статус переможеного (переможених) втрачає свій сакральний зміст, а з ним і функцію ігрової ролі.

Рольові ігри спочатку і цілеспрямовано створюються дорослими для дітей. В основі їх здійснення дітьми дії зі створеними для них макетами знарядь праці, зброї, ігрові дії з якими представляють собою схематичне спрощення дій дорослих зі справжніми знаряддями праці і зброєю. У грі моделюються саме ті дії дорослого, досконале здійснення яких і робить його ідеальним дорослим - ідеалом людини в розумінні дитини.

В історичному розвитку людства формується самостійність дитини у виборі того дорослого, якого він вважає ідеальним втіленням цілей і норм існування суспільства, його могутності і процвітання. Самостійне визначення такого дорослого веде за собою самостійність дитини у створенні ним ігрової схеми тієї дії, яка, на його думку, надає дорослому такий статус. Граюча дитина в цьому ключі створює способи перетворення неігрових предметів, побутових предметів у предмети ігрові, виступаючи опорою в побудові уявної ситуації гри.

Складаються основні параметри того спектру ігрових форм соціалізації, які сучасне суспільство успадкувало від суспільства архаїчного. З одного боку, це найдавніші ігри за правилами - за правилами, які приймаються гравцями без будь-якого їх осмислення. Правила приймаються гравцями остільки, оскільки вони забезпечують для них самодостатність гри - приховану, редуковану її сакральність. З іншого боку, рольові ігри передають дітям серед інших умінь дорослих вміння будувати гру в опорі на створення ролі. Рольові ігри сучасних дітей висловлюють і здійснюють прагнення дітей у сучасному суспільстві самостійно обирати героїв і сюжети здійснюваних ними рольових ігор[2, 4, 6]. Поява таких ігор втілює історично обумовлені тенденції до розвитку ігрової творчості дітей і, як ми покажемо нижче, і підлітків, в якості одного з найбільш ефективних засобів їх соціалізації.

У архаїчному суспільстві нерольові та рольові ігри дозволяли дорослим передавати цілі, цінності, способи життя суспільства як суспільства дорослих. Спостереження дорослими за тим, як діти грають у нерольові та рольові ігри дозволяло дорослим судити про те, наскільки ці цілі, цінності, способи життя прийнятні дітям, давали їм можливість визначати ступінь здатності тої чи іншої дитини будувати своє життя згідно з цими цілями, цінностями, способами життя.

Важливим моментом у створенні рольових і нерольових ігор як засобу соціалізації є участь в організації і проведенні таких ігор дорослого і, більше того, всього дорослого співтовариства в цілому. Особливо значною була роль дорослого співтовариства у спостереженні за тим як грають діти самих молодших віків. Спільнота дорослих оцінювала ігрову поведінку кожного з граючих у відповідності з поведінковими нормами, прийнятими суспільством. Існували як прямі, так і непрямі засоби доведення такої оцінки до кожної дитини, яка приймає участь у грі. На підставі прихованого спостереження формувалися уявлення суспільства про те, які соціальні ролі могли або не могли бути довірені кожному з дітей в міру їх дорослішання.

На архаїчному рівні формування людського суспільства сакральні, магічні за своєю історично вихідною суттю способи перевтілення людини в іншу істоту, способи становлення людини іншою істотою через відтворення ним дій цієї істоти, стає підставою спочатку ігрових, а потім і неігрових форм соціалізації - форм, які організують і закріплюють поетапність дорослішання [6].

При переході від ігрових форм соціалізації до неігрових зберігається як підстава переходу, що склалася в грі, по-перше, прагнення і готовність людини стати іншим, по-друге, прагнення і готовність здійснити це становлення себе іншим шляхом освоєння, відтворення тієї дії, яка втілює в собі сутність цього іншого.

Існуюча до появи школи система архаїчного навчання дитини будувалася на поетапному її навчанні, від вчинення схематично спрощеної моделі дії до скоєння дії спочатку у всій її складності у навчальній ситуації, що зберігає зв'язок з грою, а потім і до здійснення дії у всій її складності і в ситуації ненавчальної, незворотній, що розриває будь-який зв'язок з грою. [6].

У ХХ столітті, як і в попередні століття, продовжували своє історичне існування ігрові форми соціалізації, що склалися в архаїці. Але існували вони на периферії життя суспільства, що стало індустріальним і продовжувало свій розвиток як індустріальне. Традиційні ігрові форми соціалізації підростаючого покоління освоювалися підлітками по мірі формування цієї вікової, соціальної, культурної групи. Освоювалися підлітками і спортивні ігри, винахід яких з'явився одним з досягнень індустріального суспільства в кінці ХІХ століття. В ході свого становлення ця частина підростаючого покоління істотно змінила і збагатила уявлення людства про гру і ігрову творчість. Теоретичні роботи Дж. Міда розкрили базовий психологічний механізм соціалізації підростаючого покоління в грі, який є загальним і для архаїчного, і для індустріального, і для будь-якого типу людського суспільства.

Й. Хейзінга [5] же вказав на те, що вже у першій третині ХХ століття підлітки набагато більшою мірою визначали своєю поведінкою норми, цілі, способи життя суспільства, ніж суспільство дорослих. У міру дорослішання та соціалізації кожне нове покоління підлітків, які стали дорослими, приносило якусь своєрідність у трактування тих чи інших соціальних норм. Але набагато важливіше те, що дорослі, переймали не тільки ті або інші способи підліткового поведінки (мода, жаргон), але і підліткового ставлення до світу. Квінтесенцією цих спостережень виступає явище, яке, на думку

автора, найбільш повно описується запропонованим ним терміном «пуерілізм». Термін утворений ним від латинського слова «puer», - хлопчик. «Пуерілізм» для Й. Хейзінга одночасно явище і соціальне, і культурне, і психологічне. Але, перш за все, це - явище історичного масштабу і значущості. Вперше в історії людства, по Й. Хейзінга, дорослі перестали готувати підрастаюче покоління до власне дорослого життя. Замість цього вони самі стали вести своє доросле життя у відповідності із засобами і цілями життя підлітків.

Але на самому початку ХХ століття розгортається будівництво дорослими ігрових форм соціалізації підлітків, адекватних перш за все для індустріального суспільства. Протягом ХХ століття ці ігрові форми соціалізації ставали одним з факторів затвердження соціальної значущості підлітків, їх соціальної відповідальності. Відзначимо, що підставою таким чином здійсненої педагогічної діяльності дорослих виявляється запозичення ними і принципів її організації, і її конкретних моделей у народів, які іменувалися відсталими і примітивними.

Мова йде про створення генералом Р.Баден-Пауелом руху бой-скаутів і про розробку їм методичних рекомендацій з організації скаутизму, на підставі яких у ХХ столітті створювалися організовані і керовані дорослими руху дітей та підлітків, який в ідеологічному, соціальному, культурному планах протистояли скаутизму.

Безпосередньо базова модель побудови скаутської організації представляє собою об'єднання організаційних форм і педагогічних установок перетворення хлопчика в пастуших і мисливських племенах Південної Африки і в підрозділах британської колоніальної поліції, яка контролює життя і діяльність цих племен. І в організаційному, і в педагогічному планах базовими виступають туземні традиції виховання та навчання підрастаючого покоління. В ідеологічному плані ж ці традиції були підпорядковані рішенням соціальних, політичних, частково культурних завдань, породжених становленням і розвитком виключно індустріального суспільства на рубежі ХІХ і ХХ століть.

У нашому суспільстві методи створення ігрових форм виховання та навчання підлітків у якості засобів їх соціалізації, розроблені Р. Баден-Пауелом, трансформуються творцями піонерської організації відповідно із зовсім іншими, ніж у творця скаутизму, культурними, політичними, соціальними завданнями.

При цьому спочатку кордон між грою підлітка в організатора соціальної та історичної дійсності і його діяльністю як безпосереднього організатора такої дійсності були нечіткими і проникливими. Все це надавало ефективність роботі піонерської організації і визначало її високий авторитет в середовищі підлітків 20-х, 30-х, 40-х, 50-х років. Але наприкінці 60-х років Л. І. Божович і Т. Є. Коннікова провели дослідження, які розкрили власне психолого-педагогічні причини зростаючої протягом 60-х років втрати інтересу підрастаючого покоління до участі в діяльності піонерських організацій. Серед виявлених дослідниками причин цього соціокультурного явища для нас найбільш важливим є втрата піонерським рухом його ігрового характеру, перетворення ігрових ролей учасників руху в соціальні ролі управління та підпорядкування, фактичне зникнення інституту вожатих у піонерському русі, перетворення вожатих з дорослих, що беруть участь в житті підліткового співтовариства в оплачуваних державою педагогічних працівників не дуже високої кваліфікації. Наприкінці 80-х років формується рух рольових ігор. Як зрозуміло з його назви, воно підкреслює і ігровий характер своєї діяльності, і прагнення представити свою діяльність як практичне втілення теорії ігор, що належить Д. Б. Ельконіну.

Узагальнюючи можна відзначити, що підліткова рольова гра є як психологічною особливістю даного віку, так і одним з найважливіших способів соціалізації та самовизначення в культурі. В сучасному соціумі, за спостереженням багатьох дослідників, рольова гра підлітка переживає серйозну кризу, що призводить до виникнення різних форм десоціалізації.

Психологічною основою створення підлітками рольової гри стає здійснення ними самовизначення по відношенню до творів культури, в яких соціум формує і усвідомлює цілі, цінності та способи власного існування і розвитку. Гра виявляється у своєму існуванні і здійсненні настільки тісно пов'язаною з соціокультурними реаліями соціуму, що переважно стає фактором, який активно впливає на кардинальні зміни цих реалій.

Розвиток усіх варіантів підліткової рольової гри обумовлюється творчою активністю дорослих, які в процесі створення ними творів культури виявляють і усвідомлюють суперечливості розвитку соціуму, окреслюють шляхи їх розв'язання. Руйнівним для ігрової творчості підлітків виявляється відмова дорослих від створення творів культури, або їх нездатність до створення цих творів.

Література

1. Майерс Д. Социальная психология / Д. Майерс. - СПб.: Питер. - 2003. - 548 с.
2. Максименко С.Д. Загальна психологія / С.Д. Максименко - К.: «Центр учбової літератури». - 2008. - 589 с.
3. Почебут Л. Г. Социальная психология / Л. Г. Почебут, И. А. Мейжис. - СПб.: Питер. - 2010. - 507 с.
4. Рибалко В.В., Максименко С.Д. Генетико-психологічна теорія народження, зростання та існування особистості / В. В. Рибалко, С. Д. Максименко // Практична психологія та соціальна робота. - 2009. - №3. - с. 45-49.
5. Хейзінга Й. *Homo ludens*. В тени завтрашнього дня / Й. Хейзінга - М.: «Прогресс», «Прогресс-Академия», 1992 - 464 с.

6. Эльконин Д. Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М.: Педагогика, 1978. – 304с.
7. Эриксон Э. Детство и общество / Э. Эриксон – СПб.: Ленато АСТФонд «Университетская книга», 1996 – 592 с.
8. Tallman I., Marotz-Baden R., Pindas P. Adolescent socialization in cross-cultural perspective (planning for social change) – New-York, London: Academic press, 1983 – 325 p.

References

1. Majers D. Social'najapsihologija. - SPb.: Piter, 2003. – 548 s.
2. Maksimenko S.D. Zagal'napsihologija – K.: «Centruchbovoiliteraturi», 2008 r. – 589 s.
3. Pochebut L. G., Mejzhis I. A. Social'najapsihologija – SPb.: Piter, 2010 g. – 507 s.
4. Ribalko V.V., Maksimenko S.D. Genetiko-psihologichnateorijanarodzhennja, zrostannja ta isnuvannjaosobistosti. ZhurnalPraktichnapsihologija ta socialnarobota №3, 2009 r.
5. Hejzinga J. Homo ludens. V tenizavtrashnegodnja / J. Hejzinga – M.: «Progress», «Progress-Akademija», 1992 – 464s.
6. Jel'konin D. B. Psihologijaigry – M.: Pedagogika, 1978. – 304 s.
7. Jerikson Je. Detstvoiobshhestvo / Je. Jerikson – SPb.: Lenato AST Fond «Universitetskajakniga», 1996 – 592 s.
8. Tallman I., Marotz-Baden R., Pindas P. Adolescent socialization in cross-cultural perspective (planning for social change) – New-York, London: Academic press, 1983 – 325 p.