

Тастанкулов Е.С.,  
Даниярова А.Р.

### Игры как досуг современной казахстанской молодежи

В статье рассматривается проблема увлеченности казахстанской молодежи «виртуальным миром». Игра выступает в качестве социокультурной иллюзии, вместе с тем производится классификация игровой зависимости и проводится анализ «реального» и «виртуального» в виде особой социокультурной формы взаимодействия современной молодежи. На основе известного труда Й. Хёйзинги «Человек играющий» анализируется отношение современной молодежи на игровой – смысл бытия социокультурного феномена.

В ходе исследования показаны пути формирования духовной культуры современной казахстанской молодежи с учетом влияния игр на их духовность, осознания реальности мира и виртуальности игрового пространства. Вместе с тем в исследовании поднимается проблема поворота к человеку и к современным ценностям, проблема значимости личности, человеческой природы в противопоставлении ценности материальной и вне реальной жизни.

Ключевым элементом в исследовании является нынешнее самосознание молодого казахстанца как личности, осознание собственной значимости при помощи проведения саморефлексии, а именно анализ собственных качеств в рамках «реального» и «виртуального» бытия (основываясь на результатах полевого исследования).

**Ключевые слова:** виртуальная реальность, игры и духовность, азарт, социокультурный феномен.

Tastankulov E.S.,  
Daniyarova A.R.

### Games as leisure modern kazakh youth

The problem of passion Kazakhstan youth «virtual world». The subject of the research is the game as a socio-cultural illusion, however, classifies gambling addiction and the analysis of the «real» and «virtual» in the form of a special socio-cultural forms of interaction of today's youth. Based on the well-known work by J. Huizinga «Homo ludens» attitude of today's youth is analyzed on the game – the sense of being a socio-cultural phenomenon.

The study shows the way for the formation of spiritual culture of modern Kazakh youth, taking into account the effect of games on their spirituality, awareness of reality and virtuality gaming space.

A key element in the current study is the self-consciousness of the young citizen as a person, awareness of self-worth, by conducting a self-reflection, namely the analysis of the qualities in the «real» and «virtual» existence (based on the results of field studies).

**Key words:** virtual reality, games and spirituality, excitement, socio-cultural phenomenon.

Тастанкулов Е.С.,  
Даниярова А.Р.

### Ойындар – қазіргі қазақстандық жастардың бос уақытын өткізу тәсілі

Мақалада қазақстандық жастардың «виртуалды әлемге» деген құмарлығы қарастырылады. Ойын бұл арада әлеуметтік-мәдени қиял ретінде көрініс табады, сонымен қоса құмар ойынға тәуелділікке жіктеу жасалынып, қазіргі жастардың қарым-қатынасының әлеуметтік-мәдени формасы түріндегі «шынайлық» пен «виртуалды» атты терминдер талданады. «Ойнаушы адам» атты Й. Хейзинганың белгілі еңбегінің негізінде, қазіргі заманғы жастардың ойынға, әлеуметтік-мәдени феноменге деген көзқарастарына талдау жасалынады.

Зерттеудің негізінде олардың руханиятына, әлемнің шынайылығын сезінуіне ойынның әсері мен ойындық кеңістіктің виртуалдылығы ескеріле отырып, қазіргі қазақстандық жастардың рухани мәдениетінің қалыптасу жолдары көрсетілген. Сонымен қатар зерттеуде адам, қазіргі құндылықтар, тұлғаның мәні, адам табиғатының материалды құндылықтарға қарама-қарсы жақтары сынды мәселелер көтеріледі.

Зерттеудегі негізгі элемент тұлға ретіндегі қазіргі жас қазақстандықтың сана-сезімі, өзінің мәнін сезінуі, атап айтқанда «шынайы» және «виртуалды» болмыс аясындағы өзінің сапаларын талдау (нақты зерттеу нәтижелеріне сүйене отырып) болып табылады.

**Түйін сөздер:** виртуалды шынайлық, ойын және руханият, құмарлық, әлеуметтік-мәдени феномен.

## ИГРЫ КАК ДОСУГ СОВРЕМЕННОЙ КАЗАХСТАНСКОЙ МОЛОДЕЖИ

Молодежь с одной стороны ассоциируется со словами креатив, активность, бодрость, максимализм и т.д. Так ли ощущает себя молодое поколение казахстанцев? Какими аспектами человеческой деятельности она занята? Как проводит свой досуг? Что находят они в играх, чего не хватает им в реальности? Современный экономический и духовный кризис оставляют без внимания один из стратегически важных для любого государства отрезок человеческого развития – молодость, вместе с ним ставит под угрозу будущее.

Концепция игры на протяжении многих тысячелетий последовательно воспроизводилась в разных поколениях и если одни правила остались неизменными, то другие были модернизированы и созданы новые в связи с эволюцией человечества и технологий. Если в прежних определениях игры это внутригрупповые взаимодействия, то на данный момент времени это могут быть разнообразные вариации от реальных и спортивных, до азартных и виртуальных игр. Есть много подходов, правил, версий, которые возникли в древних временах, но остаются актуальными и сейчас.

Влияние игр на социокультурное пространство человечества неописуемо велико и сравнимо с влиянием религии. Если, по словам Плутарха: «Обойди все страны, и ты можешь найти города без стен, без письменности, без правителей, без дворцов, без богатств, без монет, но никто не видел ещё города, лишённого храмов и богов, города, в котором бы не воссылались молитвы, не клялись именем божества» [1], то в противовес мы бы поставили слова Й. Хейзинги «если продумать до конца все, что мы знаем о человеческом поведении, оно покажется нам всего лишь игрою» [2, с. 2].

В нашей работе мы проведем исследование в области игр как досуга современной казахстанской молодежи, на примере одной из общеобразовательных школ. Ответим на вопросы каково влияние игр на культуру молодого поколения? Какой вид досуга сегодня занимает молодежь? С чем связано преобладание игр компьютерных? Есть ли разница между спортом реальным и спортом виртуальным, по мнению участников проведенного опроса. Через социальный опрос среди школьников и студентов, проведем исследование на предмет игровой зависимости.

В период кризиса экономического и социокультурного падения уровня жизни современного общества значительно изменилась социокультурное положение и роль молодого поколения в общественных отношениях. Социальное расслоение современного общества, диктующий человечеству условия существования, явилось причиной снижения уровня жизни большинства населения, что в первую очередь пагубно повлияло на досуг молодежи. Нельзя не заметить, что усилилась агрессивность и социальная нестабильность, культура общения напротив, оказалась на грани, возросла криминальная обстановка, в которой все чаще фигурирует молодежь. Современное общество столкнулась с главной проблемой крах сложившихся нравственно-этических норм, традиции вообще забываются, духовная культура человека уязвима, общественные институты в чьи обязанности входило социализация молодого поколения, перестали иметь вес и авторитет.

Молодежный досуг должен рассматриваться как специфическая форма социального накопления – инвестиции в капитал будущего. Общество по инерции уделяет преимущественное внимание проблемам воспитания и образования; но досуг современного подростка не только имеет тенденции сравняться с учебным временем в количественном отношении, но и опережать его по социальной значимости. Если так, то взрослое общество должно быть заинтересовано в высоком его качестве. Так как досуг – это немаловажное занятие, формирующее влечение и цели современного человека.

Не маловажным моментом для формирования нравственно – духовной культуры и прочного мировоззрения личности, способных противостоять вызовам современности является период молодости людей, поскольку когнитивные и личностные предпосылки, необходимые для реализации глубинных ценностных ориентаций закладываются еще в юном возрасте.

Характер человека, чувство ответственности, его привычки, личность, в том числе степень его духовности – в значительной степени зависят от воспитания, полученного в детстве. Семья прививает основы общечеловеческих ценностей, социальных отношений и с самого рождения ребенок в современном, правовом государстве приобретает правоспособность [3].

И так, рассмотрим один из видов досуга – это игра. Вместе с этим словом к нам в голову приходит множество разных определений: спорт, виртуальность, эмоции, логика, соперничество,

манипулирование и многое другое. Игра – это в первую очередь очень мощный метод воздействия, сравнимый с религиозным влиянием, который с одной стороны, может показаться довольно безобидным. Но на самом деле, играя, нужно быть предельно внимательным и осторожным. Не нужно давать игре возможность завоевать нас, иначе это может превратиться в зависимость. В свою очередь вытекает следующее: можно ли игру назвать зависимостью? Скорее да, если вы очень увлечены игрою и игра увлечена вами, вы автоматически становитесь игроком, неотъемлемой частью игры, игры как мира, что вас окружает.

Сегодня нас окружает многогранный мир, это мир технологий, мир, довольно, ускоренного развития человечества, мир инновационный и виртуальный. В этом мире, непросто разобраться даже с самим собой, не говоря уже о последних версиях супер-гаджетов. У современной молодежи достаточно широк выбор деятельности, и самое главное он не ограничен. Духовная, в том числе и нравственная культура современной молодежи, определяется, прежде всего, осознанием собственной значимости. Под осознанием собственной значимости мы предлагаем понимать саморефлексию молодого человека, анализ собственных личностных качеств, оценка собственных действий, а также такой неотъемлемой части социума как «семья».

Здесь мы предлагаем обратить внимание на часто употребляемый в сегодняшнем мире феномен «виртуального». Согласно современному философскому словарю, виртуальность – ничто иное как «объект или состояние, которые реально не существуют» [4], при этом оговаривается возможность их возникновения при некоторых условиях. Человек, играющий в компьютерные игры, полностью поглощен миром виртуальным, он герой, он божество, он царь, он уже не тот кем является в жизни. Кто то- почитает это зависимостью, но предлагаем вспомнить как еще тридцать лет назад, ребенок играя в социокультурной среде, также был поглощен игрою, мальчик становился полицейским, солдатом, космонавтом, таксистом, а девочка чаще всего мамой, врачом, продавцом, учителем и т.д. Таким образом, мы больше склоняемся к мнению Славы Жижек «сегодня все говорят о виртуальной реальности, но, откровенно говоря, я полагаю, что виртуальная реальность — достаточно скучная идея, поскольку она означает простое воспроизведение в некой искусственной и цифровой форме нашего опыта реальности».

Далее он продолжает, что «гораздо интереснее другое, ключевое для понимания происходящего сегодня понятие, и это — понятие «реальности виртуального». Так реальность он рассматривает как некую силу, «эффективность, реальные действия, которые вызываются, генерируются чем-то», еще возможно не существующим и не в полном смысле этого слова реальным [5].

К вопросу, что все-таки для них игра, мы обратились напрямую к молодежи, провели опросы в социальных сетях, брали интервью у прохожих на улице, полученные результаты перенесли на диаграмму, в которой можно пронаблюдать процентное соотношение в зависимости от игровой позиции опрошенных лиц (диаграмма 1).

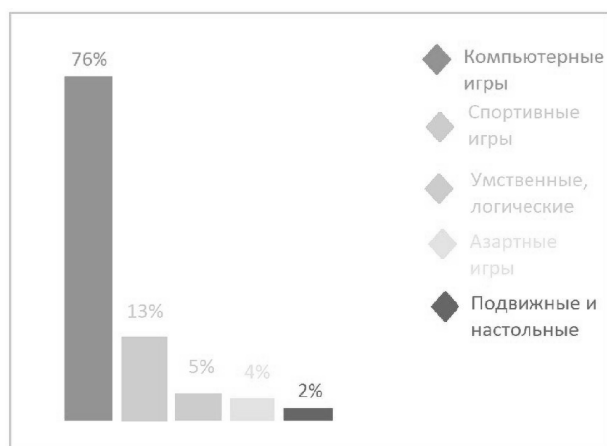


Диаграмма 1

В опросе приняли участие 500 человек, в возрасте от 9 до 27 лет. Из общего числа участников 76% человек ответили, что очень любят играть в компьютерные игры, и многие из них признали свою зависимость и согласились с тем, что компьютерные игры занимают много времени. 13% человек отдали свой голос за спортивные, подвижные игры. Выбравшие спорт в качестве досуга, обосновали свой выбор тем, что, во-первых, спорт полезен для здоровья, во-вторых, это очень хороший повод для встречи с друзьями, знакомыми, в общем, для общения и выплеска энергии. Удивительно, разнообразие интересов современной молодежи к самым различным видам спорта: единоборства, путешествия, борьба за здоровый образ жизни, утренние пробежки и мн.др.

Из опрашиваемых студентов, очень много рассказывали о своем досуге открыто, молодежь много читает, и часть из них даже отдает пред-

почтение книгам, вместо компьютера. Много креативных идей в области искусства. Опрашиваемые студенты, рассказывали о своих проектах, над которыми они работали. Одна из групп студентов рассказала, что они организовали собственный клуб, который может посетить человек любого возраста. В этом клубе студенты занимаются вопросами самореализации, поддерживая друг друга, они организуют различные выставки, мероприятия. В которых каждый может проявить себя.

Ну и меньшее количество голосов было отдано за умственные, азартные, и настольные игры. Исходя из результатов, можно выявить явное преобладание игр виртуальных, игр за компьютером, поэтому нам бы хотелось поговорить именно об этом.

В большей степени, это связано со стремительно развивающимся окружающим нас миром. Сегодня сложно представить мир без телевизора и компьютера, без телефона и автомобиля.

С одной стороны огромный технический прогресс по сравнению с двадцатым веком, но с другой стороны духовный кризис. Куда ведет такой прогресс, в данной статье мы не рассматриваем. Возможно к доброму светлему будущему, но ведь если смотреть глубже, ситуация складывается не совсем положительная. Согласно проведенному опросу, прогресс делает удобнее и комфортнее нашу жизнь, вместе с тем, человечество становится ленивее, отчасти это заслуга тех же игр. Это и приводит нас к зависимости. «Нам так удобнее», «проще в играх», «нам так легче», отвечали некоторые из опрошенных.

Другой пример влияния виртуального измерения «на символическом уровне, будут верования», — считает С. Жижек. Он ставит вопрос, сознания и восприятия людьми насколько верования людей на сегодняшний день виртуальны.

Что касается зависимости от компьютерных игр, проведенное исследование показало, что человеку в виртуальном мире намного проще, чем в реальном. Если у человека в реальности не хватает сил, чтобы изменить свою жизнь, то в виртуальном, он может менять своего персонажа как захочет. «Зачем работать над собой и над своей жизнью, если можно идти другим путем» — заявил один из геймеров, путем виртуального мира. Там все готово, все идеально, и главное игрок — властелин.

Со слов Й. Хейзинга «как бы то ни было, для человека взрослого и наделенного чувством ответственности игра — то, без чего он мог бы и обойтись». Игра — по его мнению, избыточна.

Потребность играть появляется у человека в силу удовольствия, которое получает человек. При всем при этом игру можно отложить, она могла бы не состояться, тем не менее, в современном мире происходит некая перезагрузка. Потребность играть, обычно не вызвана «физической необходимостью и тем более моральной обязанностью» считает Й.Хейзинга, но, что заставляет играть современного человека, это вопрос. Игра сама по себе не является какой-либо задачей, с чем мы согласны, но правила игры могут диктовать иные условия. Игре обычно «предаются в «свободное время», но, происходит и такое, что игра занимает все время человека, отвлекая его и увлекая в другой мир. Так Й. Хейзинга пришел к выводу, что «с превращением игры в одну из функций культуры понятия должностования, задачи, обязанности, поначалу второстепенные, оказываются все больше с ней связанными» [2; с. 27].

По мнению Й. Хейзинга «игра обособляется от обыденной жизни местом и продолжительностью». В то же время игра обладает еще одним отличительным признаком – замкнутость и ограниченность, что актуально и в наше время. Она «разыгрывается» в определенных границах места и времени. Ее течение и смысл заключены в ней самой» [2; с. 29].

По мнению психолога М.С. Иванова, особую опасность представляют ролевые игры, это вызвано тем, что смыслом такой игры становится «вхождении» человека в роль своего персонажа, иными словами происходит интеграция человека с компьютером. По его словам, так называемое «вхождение» в свою очередь ведет к «потере индивидуальности и отождествлению себя с компьютерным персонажем» [6]. В то же время вместе с отождествлением появляются и другие негативные последствия, такие как снижение жизненного тонуса, упадок настроения, «самочувствие, активность; повышенный уровень тревожности и социальная дезадаптация» [7].

Дуглас Джейнтал в одной из совместных с Американской академией педиатров исследовал влияния игр на самочувствие человека. Так под наблюдением оказались почти три тысячи детей. Результат оказался плачевным, так зависимость была выявлена у каждого десятого ребёнка. Как отметил врач – «у детей, попавших в зависимость от игр, повышался уровень депрессии, беспокойства и социофобии, а их успеваемость понижалась» [7].

Кроме того известен случай, когда долгая виртуальная игра привела к летальному исходу.

В октябре 2013 года от истощения скончалась Snowly (игровой ник китайской девочки, которая умерла после многосуточной игры в World of Warcraft) [8].

Молодость, по всей видимости, период, характеризующийся не столько рациональным познанием и решением возникающих ситуаций, скорее желающих получить столь важные ответы сиюминутно, здесь и сейчас. В свою очередь «нехватка» духовности, в такой ситуации, могут негативно отразиться на национальной безопасности государства, при которой молодость становится орудием ловких манипуляторов современной индустрии игр и политики.

Духовная культура, дух свободы и собственного «Я» современного молодого человека становится борцом в неравной схватке, в которой он противостоит СМИ, власти, легкой наживы, нетрадиционным религиям и культурам, всем греховным желаниям человеческой природы и мн.др., что в свою очередь приводит к падению нравов сломленной психики. Духовность молодого поколения, заключается в чувстве вины молодежи перед своими поступками. Нежелание оставаться один на один с кризисом, страх перед самим собой, желание оказаться в лучшем мире, в лучшее время, всё это и многое другое значительным образом подавляет в молодых людях чувство собственного достоинства, личность, мятежный дух и погружает его в утопический мир, где «он» хозяин. В игровом мире, пропадает осознание чувства вины за всё зло, совершаемое им, пропадает ответственность за «свои» поступки и т.д. Мир, в котором «творческая» деятельность молодежи полностью подменена готовым сценарием, облегчающую его «жизнь. Тем не менее, молодое поколение начинает требовать от игр реализма, картины близкой «настоящему», «похожести», где появляется возможность «чувствовать». Это говорит, что духовная деятельность, как субстанциальная основа духовной культуры, активизирует сущностные силы молодого человека, который не может существовать без любви, без моральной воли и надежды на прекрасный мир.

Молодой человек, подверженный страданиям своей «души», связан не только с обостренным стремлением к свободе, но и с самим переходом от духовного переживания к действию, причём, без того, чтобы само единство духовной и культурной жизни оказалось нарушенным.

Сегодня прогресс нам дает возможность играть в виртуальном мире, радоваться, что—то создавать, формально говоря, люди свободны в своем выборе, но самом деле виртуальный мир

делает человека зависимым, тем самым губя в нем личность.

В заключение хотелось бы вернуться к словам И. Хейзинга, он избирает следующий аспект, и считает, что «человеческая культура возникает и развертывается в игре, как игра» [9], а ведь так и получается, игра и есть отражение нашей действительности. Игра всегда требует сообщества, коллектива. В сегодняшнем Мире сообщество –

это пользователи всемирной паутины, и тот, кто за этим стоит. Все это можно назвать большой игрою, игрою закрытыми глазами, но пока что с явным лидером. Пока мы будем принимать участие, игра будет продолжать существовать, и счет будет неравным, но «игра не может длиться бесконечно, у нее есть свои рамки начала и конца» [2; 20с.], поэтому вступая в игру, все понимают, что придет время и она закончится.

### Литература

- 1 Лекции и беседы профессора А.И. Осипова, проф. Московской Духовной Академии.
- 2 Йохан Хейзинга «Homo Ludens» (Человек играющий). Статьи по истории культуры / пер., сост. и вступ. ст. Д.В. Сильвестрова; коммент. Д.Э. Харитоновича – М.: Прогресс-Традиция, 1997. – 416 с. ISBN 5-89493-010-3
- 3 Тастанкулов Е. Воспитание современной молодежи: религиоведческий анализ. Science and Education in XXI century. Icet – Bozeman, Montana, USA – 2014 ISBN 978-0-9856672-9-0
- 4 Рузавин Г. И. Виртуальность // Новая философская энциклопедия / Ин-т философии РАН; Нац. обществ.-науч. фонд; Предс. научно-ред. совета В. С. Стёпин, заместители предс.: А. А. Гусейнов, Г. Ю. Семигин, уч. секр. А. П. Огурцов. – 2-е изд., испр. и допол. – М.: Мысль, 2010. – ISBN 978-5-244-01115-9.
- 5 Жижек С. Реальность виртуального. Перевод с видеозаписи лекции, прочитанной С. Жижеком в Лондоне 11 декабря 2003 года. Режиссёр: Бен Райт (Ben Wright). Переводили: Коркина А.В., Капельчук К.А., Радеев А.Е.
- 6 Иванов М. Формирование зависимости от ролевых компьютерных игр. Флогистон. 1999 г. Flogiston.ru
- 7 Иванов М. Психология компьютерной игры как проблема интегральной психологии личности, Флогистон. 01.07.2000 г. Flogiston.ru
- 8 Китайской геймерше устроили виртуальные похороны — SecurityLab. <http://www.securitylab.ru/news/241863.php>
- 9 Иконникова С.Н. Й.Хейзинга об игре в культуре// История культурологических теорий. – СПб., 2005. – С. 368.

### References

- 1 Lekcii i besedy professora A.I. Osipova, prof. Moskovskoj Duhovnoj Akademii.
- 2 Johan Hejzinga «Homo Ludens» (Chelovek igrajuščij). Stat'i po istorii kul'tury / per., sost. i vstup. st. D.V. Sil'vestrova; komment. D.Je. Haritonovicha – M.: Progress-Tradicija, 1997. – 416 s. ISBN 5-89493-010-3
- 3 Tastankulov E. Vospitanie sovremennoj molodezhi: religiovedcheskij analiz. Science and Education in XXI century. Icet – Bozeman, Montana, USA – 2014 ISBN 978-0-9856672-9-0
- 4 Ruzavin G. I. Virtual'nost' // Novaja filosofskaja jenciklopedija / In-t filosofii RAN; Nac. obshhestv.-nauch. fond; Preds. nauchno-red. sojeta V. S. Stjopin, zamestiteli preds.: A. A. Gusejnov, G. Ju. Semigin, uch. sekr. A. P. Ogurcov. – 2-e izd., ispr. i dopol. – M.: Mysl', 2010. – ISBN 978-5-244-01115-9.
- 5 Zhizhek S. Real'nost' virtual'nogo. Perevod s videozapisi lekcii, pročitannoj S. Zhizhekom v Londone 11 dekabrja 2003 goda. Rezhissjor: Ben Rajt (Ben Wright). Perevodili: Korkina A.V., Kapel'chuk K.A., Radeev A.E.
- 6 Ivanov M. Formirovanie zavisimosti ot rolevyh komp'juternyh igr. Flogiston. 1999 g. Flogiston.ru
- 7 Ivanov M. Psihologija komp'juternoj igry kak problema integral'noj psihologii lichnosti, Flogiston. 01.07.2000 g. Flogiston.ru
- 8 Kitajskoj gejmershe ustroili virtual'nye pohorony — SecurityLab. <http://www.securitylab.ru/news/241863.php>
- 9 Ikonnikova S.N. J.Hejzinga ob igre v kul'ture// Istorija kul'turologicheskikh teorij. – SPb., 2005. – S. 368.