



ВСЕРОССИЙСКИЙ ЦЕНТР
РАЗВИТИЯ ХУДОЖЕСТВЕННОГО
ТВОРЧЕСТВА И ГУМАНИТАРНЫХ
ТЕХНОЛОГИЙ

Современный подросток в социокультурном контексте игровой деятельности

*Андрей Викторович Павлов,
руководитель Федерального ресурсного центра
социально-гуманитарной направленности
ФГБУК ВЦХТ,
К.П.Н.*

Важен широкий социокультурный контекст

- Ценности и нормы социума
- Субкультура и влияние группы
- Социально-психологические условия семьи
- Культура и традиции
- Влияние медиа и информационное поле
- Роль институтов образования и педагога

Важные социально-педагогические особенности игры

- ✓ Ярко выраженный личностно-деятельностный характер взаимодействия
- ✓ Компенсация недостатков семьи и основного образования
- ✓ Альтернативные возможности для достижений
- ✓ Опыт удач и неудач, сохранение «право на ошибку»
- ✓ Следование правилам игры, выработка правил



Фокус на трех сюжетах исследований

- В контексте поколенческих разрывов
- В контексте риск-ориентированного поведения и опасной игры
- В контексте компьютерных игр

Теория поколений и разница опыта

ТЕМЫ	 БУМЕРЫ (ДО 1963 ГОДА РОЖДЕНИЯ)	 X ИКСЫ (1963-1983)	 Y ИГРЕКИ (1983-2003)	 Z ЗЕТЫ (2003 -)
ЛИДЕРСТВО	ГЕРОИЧЕСКОЕ	ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ	ДОВЕРИТЕЛЬНОЕ	СИТУАТИВНОЕ
ОБЪЕДИНЕНИЯ	ПО ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ ПРИЗНАКУ	ПО ИНТЕРЕСАМ	ПО КОМАНДАМ	СООБЩЕСТВА
КОММУНИКАЦИЯ	ЧЕРЕЗ ВОСПОМИНАНИЯ	ЧЕРЕЗ ДОСУГ	ЧЕРЕЗ ЗАИНТЕРЕСОВАННОСТЬ	ЧЕРЕЗ ИНТЕРЕС К НЕМУ
САМОРЕАЛИЗАЦИЯ	ЧЕРЕЗ ДОСТИЖЕНИЯ	ЧЕРЕЗ КАРЬЕРУ	ЧЕРЕЗ ИЗМЕНЕНИЯ	ЧЕРЕЗ СООБЩЕСТВА
НАСТАВНИКИ	СЕМЬЯ. ПРЕДКИ	СТАРШИЕ ПРОФЕССИОНАЛЫ	СВЕРСТНИК, КОТОРЫЙ ЗНАЕТ НА ОДИН КЛИК БОЛЬШЕ	ЮТЮБ
ТЕХНОЛОГИЯ РОСТА	ПРИЗНАНИЕ	СЛЕДУЮЩАЯ СТУПЕНЬ	СОЦИАЛЬНЫЕ МАГИСТРАЛИ. В РАЗНЫЕ СТОРОНЫ	СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ

*Будущее 2035+. СБЕР, 09/2023

Карта поколений 2035

Серебряное поколение



Бэби-бумеры

от 72 лет

Победители:
оптимизм и культ труда
Стабильность и определенность, материальное благополучие



Поколение X

51 – 71 год

Бунтари:
самостоятельность и прагматизм
Твердо стоят на ногах, рассчитывают только на себя, добиваются успеха любой ценой



Поколение Y

36 – 50 лет

Гедонисты: успех и выгода
Новизна, реализация мечты, жизнь «здесь и сейчас»



Поколение Z

25 – 35 лет

Свобода и творчество
Впечатления, а не материальные блага, открытость, ЗОЖ



Поколение Alpha

15 – 24 года

Digital natives
Свое мнение, индивидуальный подход, социальная ответственность



Поколение W

До 15 лет

AI Natives
физическая vs цифровая идентичность, адаптивность к изменениям

*ДУХ ВРЕМЕНИ И НОВЫЕ НАРРАТИВЫ.
Коммуникационный холдинг
«МИНЧЕНКО КОНСАЛТИНГ», 09/2023

Теория поколений и разница опыта

- разное содержание времяпрепровождения (меньше движения, больше общения)
- места посещения сильнее контролируются родителями
- более позднее освоение уличного пространства
- разное восприятие мира (раньше — как универсально интересного, соблазнительного и зовущего к познанию, сейчас — как опасного, требующего соблюдения мер безопасности и содержащего перечень точечных привлекательных мест)

Упоминания разных занятий на 1-м (117 ответов) и на 2-м этапе (204 ответа)

Категория	Занятие	1-й этап (взрослые)	2-й этап (подростки)
Игры	Спортивные игры	59	25
	Игры с правилами	57	16
	Сюжетно-ролевые игры	24	4
	Игры на деньги	2	1
	«Секретики»	4	0
	Творчество (постановка спектаклей)	4	1
	Катание на качелях	4	0
	Всего	154	47

* Бочавер А. А.1,2, Корзун А.1, Поливанова К. Н. *Уличный досуг детей и подростков*. Психология. Журнал Высшей школы экономики. 2017. Т. 14. № 3. С. 470-490

Гены важны, но главное социальное окружение и сенсорика + эмоциональный фон

«Опасные игры» и риск-ориентированное поведение

Исследования нейрофизиологических механизмов поведения с помощью МРТ и социологии

Организация непосредственных раздражителей для сенсорики ребенка и подростка играет крайне важную роль. Возникающие «узлы» нейронов фиксируют окружающий жизненный опыт ребенка, среди которого дифференцируется более близкий и простой.

У любителей «рискованного поведения» в некоторых зонах мозга было меньше серого вещества.

Если взять всю разницу в «рисковом поведении» за 100%, то лишь 3% можно отнести на счёт генетических различий. А «рисковые» различия в сером веществе обуславливаются генами ещё меньше – на 2,2%

Отсюда можно сделать вывод, что все остальные проценты любви к риску и соответствующих изменений в мозге – это результат собственной работы над собой и результат влияния внешней среды

*Айдоган Г., Дэвиет Р., Карлссон Линнер Р. и др. Генетические основы рискованного поведения связаны с измененной нейроанатомией. Nature Human Behavior 5, 787-794 (2021). <https://doi.org/10.1038/s41562-020-01027-y>

Подросток и компьютерные игры

- Более 90% подростков и молодежи играют в компьютерные/мобильные игры хотя бы 1 час в день
- 1/10 подростков становится подвержена патологической зависимости от компьютерных игр (выражено мужского пола и имеющие низкий уровень просоциального поведения)
- Игры усугубляют агрессию у враждебно настроенных подростков
- Игры со сценами насилия провоцируют агрессию (как правило, краткосрочно), но повышают стрессоустойчивость
- Вероятность агрессивного поведения играющих увеличивается при наличии негативных внешних факторов (семья, школа)
- Подростки, которые хуже учатся, любят проводить время с видеоиграми
- Игры помогают подросткам поддерживать отношения со сверстниками

**Twenty-Five Years of Research on Violence in Digital Games and Aggression/ Empirical Evidence, Perspectives, and Debate Gone/ Astray
Malte Elson and Christopher J. Ferguson// European Psychologist 19(1), December 2013*₈

Сферы применения игровой деятельности

- творческая деятельность
- познание
- физический труд
- спорт и испытание себя
- значимое общение и дружба



Потенциал игровой деятельности для подростка

1. Подростковые игры отражают интересы, потребности и проблемы данного возраста. Тематика игр становится более сложной и разнообразной, часто в играх подростки моделируют взрослую жизнь, профессии, играют в общественные и социальные роли.
2. Период подросткового возраста характеризуется интенсивным усвоением социальных норм и правил. Игры помогают подросткам лучше понимать общественные структуры, нормы и ценности.
3. Подростки предпочитают играть в компании сверстников. Это помогает им формировать социальные навыки, умение адаптироваться в группе, работать в команде и разрешать конфликты.
4. Активное использование компьютерных и мобильных игр. Подростки активно используют цифровые технологии для игр, что позволяет им развивать логическое мышление, быстроту реакции, учиться принимать решения и оценивать последствия

Потенциал игровой деятельности для подростка

5. Игры подростков часто связаны с физической активностью (спортивные игры) или умственным трудом (логические и настольные игры). Это способствует развитию их физического и умственного здоровья.

6. Подростки часто используют игры как средство самовыражения, творчества и самоидентификации.

7. В играх подростков присутствует элемент состязательности и соревновательности, что помогает им формировать умение работать на достижение цели, бороться и преодолевать препятствия.

8. Игровая деятельность в подростковом возрасте может быть связана с риском (экстремальные виды спорта, опасные интернет-игры), что требует от взрослых контроля и профилактической работы.

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

