***Выступление на окружном семинаре***

***«Мир подростковых увлечений - на грани реальности и фантазий»***

***Долгова Анна Геннадьевна***

педагог-психолог

ГБОУ ЦПМСС «Ново-Переделкино»

**Образ жизни современных российских подростков** – это всегда отдельная тема для обсуждения. Направления развития нынешнего мира трудно предугадать. В связи с этим также трудно предугадать направления и цели современного молодого поколения. **Образ жизни современных российских подростков, в целом, схож с развитием современного информационного мира.**

Прежде чем начинать беседу об увлечениях современного подростка, необходимо отметить два основных противоречия, которые являются основой в выборе того или иного увлечения.

Подросток считает себя взрослым, оставаясь по своим реальным силам ребенком. ***«Я взрослый, а поэтому взрослым не доверяю»***, — таково одно из наиболее символичных утверждений, отражающих как в зеркале ключевое противоречие подросткового возраста.

Из этого противоречия естественным образом вытекает ряд других.

Подросток больше всего нуждается в референтной группе, он хочет входить в ту или иную группу, считаться ее полноправным членом, жить по ее законам, но именно подростковые группы наиболее замкнуты и трудно принимают в себя новичков, что часто создает особое пространство одиночества вокруг подростка с трудностями в общении.

Для подростка характерно стремление отстаивать свое право на индивидуальность, уникальность, при этом, как ни странно, он хочет ***одновременно быть «ни на кого не похожим» и «быть — как все».***

Подросток еще не ушел от детства, не ушел от игры, он испытывает потребность в игровых видах деятельности, но, стесняясь своей «детскости» — он стесняется и игры. Своеобразным механизмом защиты игры от самого себя выступает потребность в романтике, в приключениях, в ярких и эмоциональных событиях. Это стоит подчеркнуть особо — ***нормальное развитие подростка без событийно-эмоционального ряда жизнедеятельности практически невозможно***.

Итак, перечислим некоторые увлечения, которые интересуют современного подростка:

**Увлечение тематикой вампиров**

Ни для кого не секрет, что для определённого числа подростков (и не только них) тема вампиризма действительно представляет интерес. Выраженность этого увлечения не одинакова у каждого индивида и варьирует от "забавы" до сильного интереса - "хобби".   
*Чтение соответствующей литературы.* Тема вампиризма пользуется популярностью в мистических произведениях. Наиболее известная современная писательница, пишущая о вампирах - американка Энн Райс. Она написала целый цикл романов, объединяемый под общим названием "Вампирские хроники" (в них входят: "Интервью с вампиром", "Вампир Лестат", "Королева проклятых", "История похитителя тел", "Золото и кровь", "Вампир Арман", "Пандора", "Вампир Витторио").

*Просмотр фильмов про вампиров –* Сумерки, Ван Хельсинг, Блэйд, Баффи-истребительница вампиров

*Интерес к теме вампиризма в музыке (видеоклипы, внешний вид участников некоторых групп, тексты песен).*

*Вампиризм и компьютер. Интернет:* и русский, и мировой интернет предлагает множество вампирских сайтов, на которых можно найти информацию о книгах/фильмах/компьютерных играх/клипах/песнях/шутках про вампиров, почитать сами книги, посмотреть картинки и фотогалереи, пообщаться с единомышленниками и т. д. Копьютерные игры: в них тоже встречается тема вампиризма.

*Симпатия к вампирскому имиджу и подражание ему.*. Вампиры-мужчины: худые, все в черном, массивные украшения из белого металла, чаще - с черными волосами, с длинными острыми ногтями (у вампиров в музыке они тоже обычно чёрные), мрачные, уверенные в себе, умеющие завлечь жертву, зачаровав её. Вампиры-женщины: в цветовом отношении к ним относятся все признаки вампиров-мужчин, с точки зрения мрачности они бывают либо тоже задумчиво-мрачные, либо подчёркнуто-сексуальные

**1. Итак, наиболее простая причина - интерес к вампирам как частное проявление интереса к вымыслу, мистике и всему сверхъестественному**. Большинство детей любят сказки, это общепризнанный факт. Подростки читают эти книги для развлечения, чтобы отдохнуть от учёбы или помечтать. Образ вампира очень многозначен. Подростковый возраст - беспокойный, отчасти бунтарский период: каждый хочет самоутвердиться, доказать свою независимость, силу характера, заставить окружающих признать его право быть личностью. Именно поэтому возникает что-то наподобие зависти к сверхъестественным способностям, которыми традиционно наделяются вампиры, например, к их умению загипнотизировать и зачаровать жертву. "Вот бы мне такие способности! - думает подросток, расстроенный непониманием или невозможностью достичь желаемого, - Я бы зачаровал ту девушку (парня)!" (или - "Я бы им всем показал!") Вампир - персонаж отрицательный, но сильный, уверенный в себе, воплощение большой энергии со знаком минус. Но сила и мощь способны привлекать подростков сами по себе.   
**2. Подростки по своей природе противоречивы, склонны к неподчинению, отрицанию.** Отсюда - симпатия к отрицательным героям как протест против фразы: "Ты должен быть правильным, хорошо себя вести!" . Это вовсе не означает, что подросток, которому нравятся вампиры, считает, что надо вести себя асоциально. Скорее, **симпатия к вампирам - проявление подросткового максимализма.** И не стоит забывать, что вампир - образ хотя и влиятельный, но существующий лишь в нашем воображении. Вампир - существо независимое, он никому ничего не должен. На него не распространяются законы людей. А независимость и самостоятельность жизненно необходимы, и в этом ещё одна причина для симпатии. Также образ вампира как создания ночи подразумевает таинственность, загадочность, недосягаемость, которые обладают притягательной силой. Когда всё ясно, чётко и понятно - это скучно, а загадка - это всегда любопытство, постоянная работа ума, желание узнать и понять, что спрятано там, в глубине. С вампирами и ночью ассоциируется чёрный цвет, имеющий особое значение для многих подростков и так любимый ими. Это неудивительно и подтверждается данными психологии, которая считает чёрный цвет цветом протеста, неприятия, стремления доказать свою независимость, что как раз важно для подростков.   
  
**3. О чувствах.** Образ вампира наводит на раздумья о бессмертии и вечной молодости - тоже противоречивые темы. Подростки пытаются найти в образе вампира и положительные черты, сходные тем, что есть у них самих - "оправдать" его. Подростки представляют вампира, как одинокое существо, не понятое окружающими и вследствие этого ненавидимое ими, обречённое вечно скрываться. Подростков интересует, способен ли вампир чувствовать, переживать, любить. И они отвечают, что да, ведь он бывший человек. Но вампир не в состоянии проявить свою любовь так, как это сделали бы смертные. Поэтому теперь пожалеть уже можно самого вампира, который страдает и продолжает приносить только смерть вместо любви. Существует определённая связь между вампиризмом и эротикой. Ведь не случайно же и вампиры, и вампирши обладают умением завлекать жертву, зачаровывать её. Итак, образ вампира близок людям подросткового возраста, наводит их на размышления о силе, независимости, уверенности, добре и зле, вечной жизни и смерти, любви и многих других проблемах. Неудивительно, что некоторые подростки начинают подражать "имиджу" вампиров, ведь мы всегда подражаем тому, что имеет на нас влияние.

**Увлечение анимэ**

Анимэ прочно вошли в мир интересов и отечественного зрителя - преимущественно подростков и молодых людей. Подобно тому, как мангу сложно исчерпать европейским словом «комикс», так и анимэ нельзя определить только как мультфильмы для детей, это еще и гротескное, и в то же время вполне серьезное отображение «взрослого» мира.

В отличие от европейских сюжетов художественных произведений о жизни детей и подростков, японские анимэ и манга не склонны к утверждению пафоса торжества Любви и Справедливости в западноевропейском их понимании. Возможно, в силу того, что личностное чувство любви и справедливости в Японии не является первостепенным, его не принято выносить за рамки частной жизни. Напротив, в анимэ популярными предстают такие идеи, как стойкость, самоопределение и самостоятельный выбор жизненного пути, нежелание покоряться могущественным людям, силам или обстоятельствам. В отличие от европейских художественных канонов художественных фильмов для детей и подростков, анимэ не признают за детьми какого-то особого, по сравнению со взрослыми, статуса. Наоборот, неокрепшие души подростков вынуждены подчас в одиночку бороться с жестокостью этого мира, психологическими проблемами и даже спасать мир от разрушения. Основное отличие от привычных нам, славянам, сказок и историй - в аниме напрочь отсутствует образ Емели на печи, там очень серьезно рассматривается аспект работы, причем работы до седьмого пота, долга перед собой и обществом, веры и преданности

1. **Смысл деятельности героя художественного произведения, в соответствии с этим культурным принципом, - это поддержание гармонии**. Традиционно сложившаяся система воспитания в Японии такова, что ребенку дошкольного возраста все позволительно. Он может капризничать, терроризировать маму, вести себя агрессивно или отстраненно, и его поведение считается приемлемым. В культуру ребенок включается с поступлением в школу, когда он оказывается в условиях жесткой дисциплины и подчинения старшим, а также вписывается в систему представлений о долге, один из которых – долг перед школой. Психика ребенка переживает глубочайший стресс. По сути, ребенок оказывается в фазе лиминальности абсолютно не подготовленным к новым жизненным условиям, так как дошкольный жизненный опыт мало помогает в школьной социализации. Японская школа старается максимально унифицировать и образование, и самих учеников. Учеников учат взаимной ответственности и взаимной зависимости (преимущественно младших от старших). Эти мучения, связанные с раскрывающейся индивидуальностью школьника-подростка и необходимостью его включения в социальные рамки (быть «как все»), и составляют центр переживаний типичного героя-«сталкера» анимэ-сериалов. Герой анимэ умен, но отрешен от мира – он потерянный-«цундэрэ»; страдает от одиночества и в то же время пренебрегает общественным мнением. Он воплощает свободу поступков, становясь образцом девиантного поведения.

**2.Учитель в культуре Востока высоко почитаем.** Этот принцип нерушим. Даже если речь идет об учителе с маленькой буквы – школьном учителе, он – фигура неприкосновенная. Учитель – такой же человек, со своими слабостями и даже пороками. Это их сближает. Стоит отметить, что помимо традиционной фигуры учителя школьные анимэ **вводят персонаж, который условно хочется назвать шаманом**. Поскольку герои анимэ все-таки подростки, им часто нужна помощь. Эта помощь не приходит из социума, но может придти от того, кто стоит за его пределами или только частично принадлежит этому миру. Отсюда множество фантастических сюжетов, населяющих подростковые анимэ людьми с необычными способностями, привидениями, вампирами и т.д. Первостепенный смысл существования «шамана», знающего выход из ситуации в силу своих необычных способностей, – заставить подростков справляться самим.

**Наблюдая фантастический сюжет, подросток-зритель понимает, что его, с одной стороны, ждет мир, который не приемлет его таким, какой он есть** по своей индивидуальной, человеческой природе, но только в социально-приемлемой форме. **А во-вторых, фантастический сюжет позволяет сознанию выйти за пределы узкого круга социально-приемлемого, оставить в душе и мире место для чудесного, невозможного**. Таким образом, анимэ-сериал содержит в себе особый социально-гуманистический потенциал – он проводит подростка по привычным обстоятельствам жизни – учеба в школе, конфликты в семье, общение со сверстниками, «прививая» ему способность балансировать между открытым детским восприятием и взрослой серьезностью.

Увлечение аниме приводит, в свою очередь, к увлечению японской культурой в целом. Изучение языка, история государства, история национальной одежды... Выделим еще продукцию для фанатов определенного сериала или фильма - посуда, одежда, аксессуары, атрбуки, а так же одежда и аксессуары для **косплея (cosplay)** (отыгрывания персонажей).

**Увлечение он-лайн играми**

**Игры, которые объединяют подростков разных полов**

***Perfect World:***

Perfect World — это популярнейшая бесплатная онлайн-игра, поражающая яркими деталями и замысловатым сюжетом. Окунись в прекрасный, живой мир, где ты можешь покорять небесные просторы при помощи изящных крыльев, летающих мечей или небесных существ. Лишь самые бесстрашные и могущественные герои смогут победить бесчисленные орды чудовищ и раскрыть все секреты таинственных подземелий и древних городов. Кто станет вашим аватаром: могучий зооморф, утонченный сид, храбрый человек, изящная амфибия или загадочный представитель расы Древних? Найдите новых друзей и откройте для себя все грани Идеального мира.

**Создавай, летай, сражайся, люби, живи**

**Игры для девушек**

***Hot Dance Party* – зажги с друзьями! Танцы, общение, жизнь, стиль, музыка**

***Audition 2* – море общения, новые знакомства, танцы, бутик модной одежды**

***Пара Па***

**Игры для молодых людей**

Основой ***RF Online*** являются яркие и запоминающиеся битвы между игроками, грандиозность которых не оставит равнодушным никого. Не только отдельные гильдии, но и вся раса сражается плечом к плечу для достижения победы над врагом.

***Aion***— это виртуальный мир, где вы, как и тысячи других игроков, создаете своего героя и отправляетесь на поиски приключений в компании верных друзей или в составе целого легиона.

**1. Виртуальный мир богат и разнообразен, он полон приключений и загадок, тайн и неожиданностей.** В нем масса положительных, развивающих ребенка аспектов. Каждый ребенок находит здесь то, чего реальный мир ему не всегда готов предоставить. Можно запросто построить дом и заселить его веселыми жителями; воплотиться отважным рыцарем, отрубающим головы драконам и чудовищам; стать бесконечным романтиком, бороздящим просторы космоса на фантасмагорической ракете.

**2. Интернет-игры и виртуальное общение внешне похожи на реальную жизнь в главном.** Чтобы подниматься с одной социальной ступеньки на более высокую, необходимы определенные достижения, заслуги, успехи. Поэтому в интернет-играх для перехода на более высокий и престижный уровень играющему всегда предлагается выполнить какие-то конкретные задания — квесты, которые подростки с готовностью пытаются решить.

Почему многие подростки готовы выполнять какие-то иллюзорные задания, вместо того чтобы приложить усилия и выполнить реальные жизненно важные задачи? Видимо, потому, что в реальной жизни они просто не умеют это делать, боятся неудачных решений, насмешек со стороны сверстников и взрослых. А интернет-игра предоставляет им возможность постепенно установить или восстановить правила успешной игры путем многократных проб и ошибок без свидетелей и комментаторов. На решение жизненно важных для подростка задач путем проб и ошибок реальность, окружающая среда не рассчитаны.

**3. Не будем забывать, что в онлайн-играх подростков привлекают чисто социальные перспективы:** возможность стать членом группы (клана), приобрести (заработать в бою или купить) навыки, недоступные в реальной жизни, общаться на темы, интересные всем, завести семью, хороших и успешных родителей и т.д. Исходя из этих потребностей детей, мы предприняли следующие действия.

Игры развивают навыки социального общения, умения определять важные для игрока ресурсы и умение их распределять. Основы формирования планов по достижению целей также очень хорошо реализованы в играх. Игроку нужно уметь определить оптимальное время и требуемые ресурсы для достижения цели игры. В игре ты быстро понимаешь, что ничего не появляется из воздуха — все достигается трудом.

**Увлечение литературой фэнтези**

Все вышперчисленные увлечения подростков можно условно отнести к такому жанру как фэнтези. В наши дни фэнтези — это также жанр в кинематографе, живописи, компьютерных и настольных играх. Первые произведения современного фэнтези стали появляться в начале XX века. Широкую популярность жанру принесла публикация «Властелина колец» Дж. Р. Р. Толкиена, оказавшая на него огромное влияние. Большинство фильмов в жанре фэнтези является экранизациями книг или снято по их мотивам. В 1960-х—1970-x годах популярность фэнтези послужила причиной рождения ролевых игр. В ролевых играх партия из одного или нескольких игроков путешествует по фэнтезийному миру в поисках различных приключений (выполнение заданий, поиск артефактов). При этом каждый игрок имеет разнообразные характеристики, которые изменяются с увеличением опыта. Ролевые игры в свою очередь породили новую волну литературы в жанре фэнтези. Игровые компании издают книги, в основе которых лежат их фантастические вселенные.

Критики признают, что фэнтези находится в генетическом родстве одновременно с народной сказкой и мифом. От мифа фэнтези унаследовало эпичность повествования и некую исходную трагичность. Каким бы нелепым ни выглядело предположение, что сказки (пусть и слегка видоизмененные, пусть и «для взрослых», но все же про принцев и героев с мечами, про колдунов и драконов - про выдуманное, «ненастоящее») воспринимаются читателями всерьез и выполняют функцию наставника, тем не менее они именно учат: чести, порядочности, бескомпромиссности, необходимости бороться с ложью и злом. И неважно, что в большинстве книг, написанных в стиле фэнтези, зло и ложь ничуть не похожи на те, с которыми придётся встретиться в настоящей жизни. Такие книги учат находить зло под масками, в том числе и под маской добра. Учат, что ложь всегда остаётся ложью, и привычка сражаться с ней не исчезает со временем. Учат любви к жизни во всех ее проявлениях. Именно фэнтези вновь ввела в литературу романтический образ сильного и гордого человека. Герой неизбежно должен быть Героем с большой буквы. Зло в конце концов должно быть побеждено, в мире должен воцариться порядок, и именно от героя, простого хорошего человека, зависит этот порядок, это спокойствие и всеобщее благополучие . Герой, а вместе с ним и читатель, должны не только сами решать свои проблемы, но и нести ответственность за все, что их окружает. Это, согласно канонам фэнтези, - единственный достойный человека выход.   
 Таким образом произведение, казалось бы, совершенно отвлеченное от реальной действительности воспитывает активную гражданскую, жизненную позицию.   
В книгах, написанных в жанре фэнтези, в первую очередь подростков привлекает герой. Каков он, герой фэнтези? Какие черты характера героев фэнтези привлекают сегодня юного читателя? Можно ли с этих героев брать пример? Может ли поведение героев фэнтези служить образцом для подражания?   
Вот что думают о своих любимых героях поклонники фэнтези:

*«Все герои фэнтези делают чудеса своими руками. Они вселяют в нас уверенность в том, что если поступать правильно и почаще шевелить мозгами, то многого в жизни можно добиться, а не быть игрушкой в чьих-то руках».*

*«Отождествляя себя с героем фэнтези, ты и сам хочешь быть сильнее физически и духовно, работать над собой».*

*...Я читаю фэнтези, чтобы отвлечься от школы, от проблем, там все так необычно и интересно.*

*...В фэнтези мне нравится, что люди проявляют все свои настоящие черты… качества. Даже если он очень хорошо научился притворяться и ему все верят, даже он сам, все равно получается так, что он покажет свое настоящее лицо.*

*…А еще мне нравится, что там все перевернуто с ног на голову: там принц оказывается злодеем, а дракон – хорошим. Принцесса – уродиной… но это не важно.*

*…А я всегда думаю, как бы поступил в этой ситуации я сам, а еще смотрю вокруг и думаю: «А они – как?..»*

*…Я бы хотела, как Хоббит, ходить по разным интересным землям и …у меня было бы много приключений... да, я бы делала добро людям...*

Чтение произведений фэнтези не только заставляет детей переживать за героя и с героем, не только увлекает и развлекает, но и учит, помогает принимать решения. 90% опрошенных подростков считают, что именно фантастическая книга спасает их от одиночества, скуки, обид. Большинство (90%) ответили, что стараются в жизни не повторять ошибок, совершенных героями прочитанных произведений, 80% стараются подражать положительным героям. В прочитанном находят поддержку 85%, черпают уверенность в своих силах 80%.

Дети и подростки предпочитают фэнтези, потому что:

***Фэнтези соответствует подростковому образу мышления – тяготению к противоположным крайностям****.*

***Оно обеспечивает реализацию неудовлетворенных желаний: потребность в игре, перевоплощении.***

***Разрешение книжных конфликтов способствует преодолению страха перед реальностью.***

***Подросток нуждается в героях.*** В героях фэнтези подростков привлекают именно их идеальные качества те, которых сами подростки не имеют, но хотели бы иметь. Это физическая сила, умение быстро принимать правильные решения, надежность, верность, благородство, чувство юмора. Ведь сущность фэнтези не в изображении фактов, а в идеализации возможностей человека, восхищении им, несмотря на все его недостатки, проблемы и метания.  
 Жизнь, полная насилия, войн, социальной неустроенности, озлобленности, отвращает подростков от чтения реалистической литературы. Они ищут острых ощущений, необычных ситуаций, героических поступков, привлекательных героев. Героев, которые способны бороться с несправедливостью, совершать благородные поступки, защищать слабых, любить, быть верным другом и в конечном итоге победить Зло.   
 Подросткам нужен романтический герой. Ведь романтизм – это особое настроение души, способность обостренно ощущать красоту мира, умение видеть высший смысл в самых, казалось бы, будничных вещах, тяга к героическому, жажда подвига. Но такие чистые, идеальные, великие чувства и порывы, чувства с большой буквы отсутствуют в реальной жизни, а юности с ее максимализмом они так нужны! Фэнтези и дает подросткам таких героев.  
Если снять слой мистики с любого произведения фэнтези и оставить только духовную, нравственную подоплеку событий, то покажется подводная часть этого айсберга – абсолютно реальные столкновения характеров, идей, нравственных ценностей и приоритетов героев. Видимая ирреальность только заостряет, драматизирует, выталкивает на поверхность эти духовные конфликты.

***Подросток нуждается в детском коллективе как естественной среде нормального развития.*** Без детского сообщества подросток так же не может обойтись, как ребенок без игры. Из этого следует только одно — давайте вспомним все то, что мы когда-то так хорошо умели. Давайте восстановим для каждого классного руководителя, работающего с подростками, смысл таких словосочетаний как *коллективное творческое дело, развитие коллектива, коллективное и индивидуальное поручение, малая группа, лидер детского сообщества, линия трех перспектив, чередование традиционных поручений.* И давайте, наконец, договоримся, что коллектив не самоцель, а необходимое пространство становления индивидуальности, живущей в обществе других индивидуальностей.

***Одна из важнейших педагогических заповедей  — защита права подростка на яркие и сильные эмоции***, на приключения, на романтику, на увлечения и интересы. Если мы хотим заботиться об обучении подростка — нас, в первую очередь, должен волновать его познавательный интерес. Проще говоря, подросток тем лучше учиться, чем ему интереснее. (Интересно, когда нам, наконец, удастся преодолеть многовековое заблуждение, что «корень учения горек, зато плоды его сладки»?). Если мы хотим заботиться о воспитании подростка — мы должны думать об эмоциональной и нравственной окраске событийного ряда его жизни. Исследования показывают, что наиболее значимые и запоминающиеся события происходят чаще всего за рамками школьной или семейной жизни современного подростка.

Фэнтези, вместившая в себя лучшие традиции классической литературы и фольклорную мудрость, на современном этапе во многом взяла на себя роль, которую ранее с успехом выполняла реалистическая, классическая литература, – воспитание личности.

Осознать все идейно-художественное богатство этой обширной отрасли литературы подросток сможет только при помощи взрослых, в первую очередь – при помощи педагога. Для юного читателя чтение фэнтези под руководством мудрого учителя может стать своего рода нравственным тренингом, вариациями решения реальных психологических проблем. Но, к сожалению, многие педагоги и родители до сих пор недооценивают возможности литературы фэнтези в нравственно-эстетическом воспитании молодежи, считая, что никакой популярной литературе не сравниться в воспитательных возможностях с литературой классической. Однако мы не должны игнорировать предпочтения подростков: порой выходит, что «поп-литература» остается единственным средством найти взаимопонимание между поколениями. В таком случае мы должны использовать это средство, тем более что фэнтези – часть «поп-литературы», предлагающая эстетически достойные произведения, пользующиеся завидной и неугасающей популярностью среди подростков.