

В. С. Третьякова

V. S. Tretyakova

*ФГАОУ ВО «Российский государственный
профессионально-педагогический университет», Екатеринбург*

Russian state vocational pedagogical university, Ekaterinburg

tretyakova1738@mail.ru

ИГРА КАК ФОРМА ТРАНСЛЯЦИИ КУЛЬТУРЫ

GAME AS FORM OF TRANSLATION OF CULTURE

Аннотация. В статье рассматриваются культурная история игры, процесс игрофикации различных сфер жизни в различные этапы развития общества. Представлены важнейшие подходы к изучению игры, характеристики игры как формы трансляции знания в разных социальных и культурных контекстах.

Abstract. The article discusses the cultural history of the game, the process of gamification of various spheres of life in various stages of development of society. Presents the most important approaches to the study of the game, the characteristics of the game as a form of knowledge transmission in different social and cultural contexts.

Ключевые слова: игра, игровая культура, эволюция игры, новые тенденции в развитии игровой культуры.

Keywords: game, game culture, game evolution, new trends in the development of game culture.

Человек только тогда является человеком, когда играет
Шиллер

Как сегодня сделать так, чтобы учеба, работа и жизнь стали интереснее и веселее? Как научиться читать быстро, изучить иностранные языки и основы дизайна? Как сделать любое наше дело интересным, увлекательным и захватывающим? А сделать это просто – нужно научиться превращать любое свое занятие в игру.

Игра поражает своим разнообразием. Есть игры развивающие, исследовательские и проблемные; деловые и развлекательные; ролевые и ситуационные; спортивные и военные; дидактические и театральные; детские и взрослые.

Ученые отмечают, что внимание педагогов и психологов к детской игре недостаточно. «У нас нет ни одной лаборатории, которая бы специально занималась исследованиями игры, отсутствует центр по координации работ, ведущихся в различных учреждениях» [11, с. 352–353].

Вместе с тем, игра всегда была предметом внимания ученых, педагогов [5]. Можно выявить множество подходов к изучению игры.

Во-первых, это поход, который можно обозначить диадой «человек – игра». В этом случае игра рассматривается как средство развития личности, его качеств (коммуникативности, мышления, интеллекта, творчества, самореализации и др.), умений и навыков (речевых, двигательных, поведенческих). Игра исследуется как средство моделирования поведения (обогащение опыта человека жизненными ситуациями, опыта отношений с людьми); как средство передачи знаний, ценностей, культуры (знания о традициях, ритуалах, обычаях, обрядах, праздниках).

Другой подход можно обозначить диадой «игровое пространство – действительность». При этом подходе игра рассматривается как средство имитации действительности, поскольку она позволяет увидеть отражение действительности в игровом пространстве, соотношение идеальной и реальной действительности: игровое пространство может увеличить реальность, помочь понять ее, вычленив наиболее важные схемы. Игра как пространство «понарошку» может как противопоставляться действительности, так и органично вписываться в нее, расширяя возможности культуры.

Существуют структурный, прагматический и семантический подходы к игре. При структурном подходе игра рассматривается как модель, как система, в которой существуют компоненты игры, их взаимосвязь, определенный сценарий ее организации, свои законы и правила. Прагматический подход состоит в разработке игр, игровых идей, проектов, их использовании. Семантический – в интерпретации игры и выделении ее смыслового содержания.

Интерес представляет подход к игре как форме трансляции культуры, рассмотрение ее в разных социальных и культурных контекстах и выявление влияния различных современных процессов на игру.

Этот аспект в изучении игры привлекает внимание многих ученых.

Попытки изучения игры существовали очень давно, еще в древности, поскольку игра присуща человеку с рождения и заложена самой природой. Игра у древнего человека выполняла в основном биологическую функцию (охота, ухаживания – «заигрывания»), но постепенно, с развитием цивилизации и самого человека игра начинает выполнять и культурную нагрузку – культовые обряды, ритуальные игры. Так, в древней Руси распространенным являлось моделирование желаемой жизненной ситуации: хороводы, имитирующие различные явления природы, сожжение чучела на Масленицу, охотничьи ритуалы, праздничные обряды и т.п.

Позже игра проникает и в языковую среду, преломляясь в виде загадок, словесных состязаний, поэзии. На основе языка и ритуальных игр формируется театр [1]. Русские народные игры, имеющие многовековую историю, всегда были очень важны при изучении русского языка, так как способствовали максимальному развитию у их участников разнообразных двигательных навыков и умений, сноровки, общения, умения договариваться и играть по правилам, необходимых во всех видах деятельности [6, с. 18].

Российский педагог и психолог П. Ф. Каптерев в своем знаменитом труде «О детских играх и развлечениях», вышедшем в 1898 году, говорит о национальном характере игр. Он отмечает, что дети разных народов, живущих на севере и на юге, образованных и необразованных, воинственных и мирных играют различно в полном соответствии с естественными, социальными, религиозными и всякими иными условиями жизни своих родителей. «Дети цивилизованных народов в играх воспроизводят ученые занятия отца, визиты матери, посещение церкви, школьное обучение, виденного в цирке клоуна или зверя в зоологическом саду, а игры эскимосских детей заключаются в стрельбе в цель из луков и стрел и в постройке из снега маленьких юрт, которые они освещают остатками свечей, выпрошенных у матерей» [2, с. 130]. В странах с преобладающим военным сословием дети часто играют в войну и солдаты, а в Англии, где военный элемент представлен слабо, но у богатых людей в обычае охота, в частности на лис, школьники играют в «охоту за лисицами» [2, с. 131].

Постепенно игра начинает выполнять и обучающую функцию. Так, шахматы в Древней Индии предназначались для обучения стратегии и тактике будущих полководцев, а кулачные бои, спортивные состязания, бои на бревне, цепи-кованные, перетягивания в парах на Руси можно рассматривать как игровой вариант подготовки мужчин к войнам.

Такие игры, истари наполняя жизнь и используя исторически накопленные знания, способствовали закреплению норм и традиций, стимулированию творческого и соревновательного духа, росту и развитию культуры. Постепенно игра становится краеугольным камнем культуры.

Изучаются взаимосвязи игры с различными сферами культуры. Особенно существенна связь игры с трудом. О воспитательном значении связей игры и труда писали классики научной педагогической мысли: Я. А. Коменский, Ж. Ж. Руссо, И. Г. Песталоцци, К. Д. Ушинский,

А. С. Макаренко. В развитии психологических аспектов игры особую ценность представляют идеи Л. С. Выготского, С. Л. Рубенштейна, А. Н. Леонтьева, Л. П. Эльконина, С. Немова и других авторов.

А. С. Макаренко определяет свойства, общие для игры и труда, и их взаимосвязи. В своей работе «Лекции о воспитании детей: Игра как способ воспитания и обучения» А. С. Макаренко отмечает отличие игры от работы: «...работа есть участие человека в общественном производстве... в создании материальных, культурных, иначе говоря, социальных ценностей. Игра не преследует таких целей, к общественным целям она не имеет прямого отношения, но имеет к ним отношение косвенное: она приучает человека к тем физическим и психическим усилиям, которые необходимы для работы» [3, с. 374–375].

Вопросы исторического возникновения игры и ее связи с трудом ставит Б. Д. Эльконин и связывает их с характером воспитания подрастающих поколений в обществах, стоящих на низших уровнях развития производства и культуры. Раннее включение детей в производительный труд взрослых членов общества позволяет ребенку «врастать» в мир взрослых через игровую деятельность, которая отражает жизнь общества [10, с. 37].

Раньше подвижные игры – лапта, городки, вышибалы, чижик, чехарда, жмурки, салки, третий-лишний, снежки, «у медведя во бору», ручеек, кошки-мышки, игры с песнями и хороводами и многие другие¹ – были призваны восполнять те стороны человеческой активности, которые по каким-либо причинам были недостаточно развиты в неигровых видах деятельности. Такие народные игры были формой передачи традиций своего народа, духовного наследия, культуры. Как отмечает П. Ф. Каптерев, «подвижные игры прямо истекают из потребности человеческого организма в мускульной деятельности и только слегка окрашиваются особенностями народностей, культур, сословий и влиянием других социальных факторов» [2, с. 129].

Как способ/средство освоения знаний игровое взаимодействие подразумевает установление особых отношений, которые могут быть определены словами В. А. Сухомлинского: «духовная общность, взаимное доверие, откровенность, доброжелательность» [8, с. 41], как в диалоге, в то

¹ См. классификатор русских народных игр в пособии: *Нисловская Л. А. Русские народные игры: учебно-методическое пособие* / Л. А. Нисловская, И. И. Фришман. Москва, 2017. 61 с.

время как в учебном монологе взаимодействие строится на исполнительности одной из сторон.

У каждого ребенка наблюдается потребность в игре, которая объясняется его стремлением знакомиться с окружающим миром, подражать взрослым, активно действовать. Игра для ребенка – это способ познания и освоения жизни. Как объект взаимодействия, игра является той формой жизнедеятельности, в которой самовыражение включено в сущностную психологическую характеристику, основой для выявления индивидуально-типологических особенностей игрового поведения в сочетании самовыражения и развития личности [6, с. 9]. На «игру можно смотреть как на первое вступление дитяти в жизнь, в общество, когда пред дитятей открывается дверь нового и совершенно неизвестного мира» [2].

Таким образом, игра становится средством развития и самореализация человека как члена общества.

Многотысячелетняя история развития игры создала огромное разнообразие игровых форм, используемых в воспитании, быту, труде, досуге, искусстве и самых разных других сферах жизни и культуры общества.

Современное состояние игры обусловлено большим числом процессов, происходящих в мире [7, с. 5]. Научно-техническая революция, стремительное совершенствование информационно-коммуникативных технологий и другие факторы современного развития создали небывало мощные средства воздействия на человека вплоть до прямого манипулирования людьми, особенно неопытными детьми и молодежью. Забылись многие игры, некоторые совершенно исчезли из игровой культуры, освободив пространство азартным играм (картам, рулеткам, игровым автоматам, казино), шоу, компьютерным играм.

Что несут с собой новые тенденции в развитии игровой культуры?

Изобретение компьютеров послужило переломным моментом в эволюции игры. Например, заниматься спортом можно сидя на стуле – это игра «спортивный симулятор». Как следует из названия – это имитация какой-либо спортивной игры: футбола, хоккея, тенниса, боулинга, бильярда и др. Также есть «симуляторы строительства и управления», где игрок строит, расширяет и осуществляет финансовое управление вымышленным сообществом или проектом в условиях непрерывного процесса, игрок должен управлять ресурсами, которые ограничены, по мере движения к цели. Подобные игры несут определенный воспитательный и

познавательный потенциал, но есть игры малопривлекательные в этом плане. Например, игры в жанре слэшер, в которых происходит истребление множества противников в ближнем бою с помощью разнообразного оружия. Или файтинги: в играх данного жанра имитируется рукопашный бой малого числа персонажей в пределах ограниченного пространства, называемого ареной. Такие игры делают ее участника агрессивным палачом, так как в саму игру изначально заложены деструктивные мотивы деятельности: агрессия, азарт, желание и возможность заработать деньги и т.п. Интерес к таким играм приводит к тому, что человек теряет чувство времени и даже чувство реальности, поскольку компьютерные игры представляют собой не реальную деятельность и поведение, а виртуальное.

При таком влиянии компьютерных игр на личность человека формируется целый класс людей – фанатов компьютерных игр. Появилась даже болезнь – компьютерная зависимость, которая признана болезнью 21 века и зачислена в МКБ-10 и считается психическим расстройством. Данная зависимость – игромания – развивается у игроков, которые длительное время проводят за компьютерными играми.

Ученые с тревогой говорят о возрастании многих негативных явлений в детской и молодежной субкультуре [6, с. 10] и сегодняшнем кризисе культуры детства [4; 7; 9].

Жизнь такова, что мы не можем изменить процессы и явления, формирующие устройство общества и человека в XXI веке. Однако педагогическое сообщество, родители могут системно оценить последствия этих процессов, оказать влияние на ситуацию в плане формирования критического мышления у молодого поколения. Эффективным направлением педагогического поиска является феномен русской народной игры как части общенационального культурного наследия, традиционного и новаторского, исторического и современного.

Список литературы

1. *Горелова И. Н.* Деловые игры в экономике: учебное пособие / И.Н. Горелова, Н.С. Морозова. Омск: Изд-во ОмГТУ, 2006. 48 с.
2. *Кантерев П. Ф.* Избранные педагогические сочинения / под ред. А. М. Арсеньева; сост. П. А. Лебедев; Акад. пед. наук СССР. Москва: Педагогика, 1982. 703 с.
3. *Макаренко А. С.* Сочинения: в 7 т. Т. 4: Книга для родителей: Лекции о воспитании детей. Выступления по вопросам семейного воспитания / Ред. коллегия: И. А. Каиров (глав. ред.) [и др.]; Акад. пед. наук РСФСР. Ин-т теории и истории педагогики. 2-е изд. Москва: Изд-во Акад. пед. наук РСФСР, 1957. 552 с.

4. *Миркина И.* Игра как социальная форма современной культуры [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.maam.ru/detskijasad/igra-kak-socialnaja-forma-sovremenoi-kultury.html>.
5. *Надолинская Т. В.* Игра в контексте истории философии, культуры и педагогики / Т.В. Надолинская // Образование и наука. 2013. № 7. С. 139–153. <https://doi.org/10.17853/1994-5639-2013-7-139-153>.
6. *Нисловская Л. А.* Русские народные игры: учебно-методическое пособие / Л. А. Нисловская, И. И. Фришман. Москва, 2017. 61 с.
7. *Поливанова К. Н.* Детство в меняющемся мире / К.Н. Поливанова // Современная зарубежная психология. 2016. Т. 5. № 2. С. 5–10.
8. *Сухомлинский В. А.* Мудрая власть коллектива (Методика воспитания коллектива) / Пер. с укр. Н. Дангуловой. Москва: Мол. гвардия, 1975. 239 с.
9. *Эльконин Д. Б.* Кризис детства и основания проектирования форм детского развития [Электронный ресурс] / Д. Б. Эльконин // Вопросы психологии. 1992. № 3. С. 7–13. Режим доступа: <http://www.voppsy.ru/issues/1992/923/923007.htm>.
10. *Эльконин Д. Б.* Психология игры / Д. Б. Эльконин // Москва: Владос, 1999. 360 с.
11. *Эльконин Д. Б.* Избранные психологические труды / Д. Б. Эльконин; под ред. В. В. Давыдова, В. П. Зинченко. Москва: Педагогика, 1989. 555 с.

УДК 37.017:37.018.761

Н. Г. Церковникова

N. G. Tserkovnikova

ФГАОУ ВО «Российский государственный профессионально-педагогический университет», Екатеринбург

Russian state vocational pedagogical university, Ekaterinburg

ppp_ts@mail.ru

**ПРОБЛЕМА ОРИЕНТИРОВ В ВОСПИТАНИИ ДЕТЕЙ:
ИСТОРИЯ И СОВРЕМЕННОСТЬ**

**THE PROBLEM OF ORIENTATION IN THE EDUCATION
OF CHILDREN: HISTORY AND MODERNITY**

Аннотация. В статье сопоставляются ориентиры в воспитании детей и подростков разных эпох: в Советском Союзе и постперестроечной России. Обоснована необходимость разработки и реализации принципов и методов воспитания современных детей.

Abstract. In the article are compared the orientation in the education of children and adolescents of different periods: in the Soviet Union and post-perestroika Russia. The necessity of development and implementation of the principles and methods of education of modern children is substantiated.

Ключевые слова: воспитание, ценности, психологические особенности, дети, подростки.

Keywords: education, values, psychological characteristics, children, adolescents.

Учеными и публицистами даны разные определения поколения детей, выросших в эпоху бурного развития информационно-коммуникационных