

ных возможностей, накопление социального и профессионального опыта. Овладение знаниями и умениями, характеризующими содержание данного компонента, возможно при сформированности волевых качеств: работоспособности, настойчивости, самообладания, способности к сотрудничеству, самостоятельности, самодеятельности.

Выделенные компоненты мы рассматриваем в целостности, взаимосвязи и взаимообусловленности. Сущностной системообразующей связью компонентов социальной активности является целевая связь, определяемая потребностью курсантов в развитии способности к преобразованию себя и социума, самореализации своих потенциальных возможностей в социально-приемлемых направлениях.

Раскрытие структуры социальной активности курсантов авиационного колледжа позволяет проследить за процессом развития личности будущего офицера.

Осуществленный системный анализ позволяет увидеть особенности функционирования модели развития социальной активности курсантов, которые определяются значимостью межсистемных связей: среды личности, социальной среды и воспитательной среды авиационного колледжа.

---

1. Буева, Л. П. Социальная среда и сознание личности. – М., МГУ.

2. Семенов, Г. Социализация. Воспитание. Развитие // Воспитание школьников. – 1999. – № 6. – С. 2–7.

3. Зимняя, И. А. Педагогическая психология: учеб. для вузов: 2-е изд., доп., испр. и перераб. – М.: Логос, 2000. – С. 18–23.

*О. М. Кунцевич, аспирант*

*БГУ культуры и искусств.*

*Научный руководитель – В. В. Позняков,  
доктор философских наук, профессор*

## **ТРАНСФОРМАЦИИ ИГРЫ В ВИРТУАЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ КУЛЬТУРЫ**

Одной из составляющих народной культуры является игра. Игровая деятельность сопровождает человека в течение всей жизни. Возьмем народную игру. Она обучает, развивает, вос-

питывает, социализирует, развлекает, дает отдых. К функциям народных игр относятся: развлекательная, зрелищно-эстетическая, компенсаторная. Но явно преобладающими являются педагогические функции развивающая, познавательная, диагностирующая, корректирующая и др. Благодаря разнообразию функций игра привлекала исследователей из разных сфер деятельности (педагогика, культурология, философия, социология и т.д.).

Разнообразие функций игры напрямую зависит от огромного количества видов игр. Игра, как и любое явление культуры, испытывает влияние динамики исторического процесса, появления различных социальных групп, трансформации человеческого мышления и т.д. Нахождение способов для существования, использование навыков и знаний предков не обходится без усовершенствования форм и методов общения с окружающим миром. Наиболее играющими признаются дети. Передача знаний и навыков, необходимых для вхождения в социальные связи, познания окружающего мира происходит преимущественно во время игры. По мере взросления человека игры видоизменяются, но все же остаются важным основополагающим фактором социализации.

Игра вошла в жизнь человека в разнообразных формах. По мнению нидерландского ученого, историка, теоретика культуры Й.Хейзинга игра старше культуры. В своей работе «Homo Ludens» он говорит о том, что играют все живые существа, и животные, и люди. «Игра старше культуры, ибо понятие культуры в любом случае предполагает человеческое общество, тогда как животные вовсе не дожидались появления человека, чтобы он научил их играть. Можно со всей решительностью заявить, что человеческая цивилизация не добавила никакого сколько-нибудь существенного признака в понятие игры вообще» [7, с. 10]. Но в отличие от человека животные не задумываются о смыслах и мотивах в игре, а руководствуются только природными инстинктами. Хейзинга считает, что если проанализировать человеческую деятельность вплоть до пределов нашего сознания, то это все не больше, чем игра. Культура рождается в игре и носит игровой характер [6].

Й. Хейзинга выделяет ряд признаков игры. 1. «Всякая Игра есть прежде всего и в первую очередь свободное действие»

[7, с. 14]. Игра не может быть по принуждению в этом и состоит ее свобода. 2. Игра избыточна. Игру всегда можно отложить, она может и вовсе не состояться. Взрослея, человек перестает уделять игре много внимания; он считает, что может без нее обойтись, хотя в большей степени он просто выбирает другую форму игры. 3. «Игра не есть «обыденная» или «настоящая» жизнь» [7, с. 14]. Ребенок, играя, часто воспринимает свои действия за действительность. Например, девочки часто дают своим куклам имена, разговаривают с ними, кормят и т.д. Итак, следующий признак игры заключается в своей серьезности. 4. Еще один признак игры заключается в ее относительной обособленности и ограниченности. Она происходит в определенных границах места и времени. Но не всегда игра проходит «на одном дыхании», то есть в игре можно сделать перерыв, или вовсе перестать в нее играть, если был потерян смысл в ней, или наоборот состоялось достижение удовлетворения. 5. В любой игре должны быть свои правила, по которым она происходит [6]. Эти правила бесспорны и обязательны, они не подлежат никакому сравнению [7, с. 28]. Стоит только нарушить эти правила и «мир игры» рушится. Часто нарушителям каких-либо правил назначается свое наказание (что в некотором роде можно принимать за правило игры). 6. Внутри игрового пространства господствует присущий только ему совершенный порядок. «Игра устанавливает порядок, она сама есть порядок» [7, с. 29]. 7. В игре важное место занимает напряжение. «Что-то удаётся при определенном усилии» [7, с. 30]. Элемент напряжения заметен в хватательных движениях младенца, азартных или спортивных играх. 8. Особенность игры заключается в ее таинственности. Маленькие дети, увеличивая заманчивость своей игры, делают ее «секретом» для окружающих. 9. Игра «показывает» борьбу за что-то или же превращается в состязание в том, кто именно сможет показать что-то лучше других [7, с. 31]. Часто определенная игровая деятельность приводит к возникновению игрового клуба.

С начала своего существования человек стремился передать опыт, знания, а значит и свою культуру посредством игры. Воспитание и передача опыта, развитие детей с ранних лет происходит через игру. Раньше, чем изменять окружающую среду, человек делал это в своем воображении, в сфере игры. Трансляция культурных образов через призму игры

способствует лучшему пониманию и восприятию их. Например, каждый раз в Новогодние праздники детей облачают в образы их любимых героев, многие которые из народных сказок, мифов, преданий, легенд. В данной ситуации можно проследить все признаки игры, предлагаемые Й. Хейзингаой. Ребенок сам может выбрать для себя образ, место и время ограничивается проведением Новогодних елок, каждый образ влечет соответствующую манеру поведения.

В связи с развитием техники и проникновением цифровых технологий в жизнь человека, в частности компьютеров, игра вошла и в виртуальное пространство. Виртуальная реальность (от лат. *virtus* – потенциальный, возможный и лат. *realis* – действительный, существующий; англ. *virtual reality*) – создаваемый техническими средствами мир и передаваемый человеку через его привычные для восприятия материального мира ощущения: зрение, слух, обоняние и другие [4, с. 10]. Виртуальная реальность – это то, что вымышлено, но может существовать. Появление компьютера почти в каждом доме повлияло на массовое увлечение компьютерными играми различных видов, детьми и даже взрослыми. Любой человек может выбрать себе тот тип игры, который ему необходим. Есть игры, которые направлены на развитие мышления, для отдыха, многие игры в on-line позволяют строить города, поселения, или просто ухаживать за своим любимым питомцем или же предлагают выполнение стратегических миссий, основанные на воплощении военных действий и т.д.

Признаки игры, которые выделил Й.Хейзинга, по большей части свойственны остались и в виртуальном пространстве. Игра остается свободным действием. Человек сам выбирает, во что ему поиграть. Игры для детей и взрослых имеют свои качественные отличия. Основными показателями игры в виртуальном пространстве остаются место и время. Возможности виртуального пространства позволяют мгновенно сменить место игры. Игру всегда можно приостановить, поставить на паузу, или вовсе ее завершить. Виртуальная игра позволяет выбрать для себя любой образ. Как пишет В. С. Мухина, «условием развития человека помимо реальности самой Природы является созданная им реальность культуры. (...) Культура – явление коллективное, исторически обусловленное, сконцентрированное прежде всего в знаково-символической форме» [3, с. 80].

Одной из отличительных особенностей виртуальной игры является использование образов из народной культуры, мифологии. Например, герои из народных сказок, легенд или мифов становятся основой для компьютерной игры. Часто мифологические герои бывают вымышленными. Они обладают магической силой, которую необходимо постоянно усовершенствовать, выполняя определенные задания. В большинстве случаев такие игры носят воинственный характер. Местом действия игры становятся памятники культуры, замки, старинные города, поселения или вымышленные сказочные или фантастические миры. Игрок может выбрать для себя любой мифологический образ.

В социальных сетях существует множество игр, которые предлагают следить за жизнью сказочного персонажа. Например, в социальной сети «Одноклассники» предлагается игра «Домовята». Данная игра ограничена пространством дома, время для игры выбирает сам игрок, основным правилом является поддержание жизнедеятельности героя. Игра обучает определенным действиям и помогает детям осознать значимость этого. Например, героя необходимо покормить, посадить, а потом и собрать урожай, дарить подарки и ходить в гости к своим соседям и помогать им в бытовых делах. За определенные действия игрок получает «бонусы», которые позволяют ему также менять стиль своего героя, собирать определенные коллекции, ходить за покупками и т.д.

Трансформация игры в виртуальное пространство оставила за собой основные признаки: свободы действия, напряженности, наличие правил, избыточности и т.д. Основной особенностью игр в виртуальном пространстве можно считать то, что виртуальность предполагает наличие «параллельности». Это дает возможность находиться в различных виртуальных мирах, а значит и принимать участие одновременно во многих играх, что было невозможным раньше. Таким образом, основные признаки игры, выявленные Й. Хейзингом, трансформируются в виртуальных играх притом, что общие принципы игровой деятельности, в целом, сохраняются.

---

1. Арутюнов, Ж. М. Культурология XX век: энцикл.: в 2 т. / Ж. М. Арутюнов, В. Н. Басилов, И. С. Вдовина; под ред. С. Я. Левит. – СПб: Университетская книга; Алетейя, 1998. – 447 с.

2. *Игра*. Электронная энциклопедия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://wikipedia.com>. – Дата доступа: 18.03.2011.
3. *Мухина, В. С.* Феноменология развития и бытия личности / В. С. Мухина. – М.: МПСИ; Воронеж: МОДЭК, 1999. – 180 с.
4. *Россохин, А.* Виртуальное счастье или виртуальная зависимость // А. В. Россохин, В. Л. Измагурова. – М.: Смысл, 2004. – 526 с.
5. *Советский энциклопедический словарь*. – М.: Сов. энцикл., 1981. – 430 с.
6. *Хейзинга, Й.* Homo Ludens. В тени завтрашнего дня. Об убывании игрового элемента в культуре / Й. Хейзинга. – М.: АСТ, 2004. – 539 с.
7. *Хейзинга, Й.* Homo Ludens: статьи по истории культуры / Й. Хейзинга; пер., сост. и вступ. ст. Д. В. Сильвестрова; коммент. Д. Э. Харитоновича. – М.: Прогресс-Традиция, 1997. – 416 с.

*М. В. Лесниченко-Роговская, аспирант  
БГУ культуры и искусств,  
Научный руководитель – Н. В. Самерсова,  
кандидат педагогических наук, профессор*

## **ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ ФОРМИРОВАНИЯ ГРАЖДАНСТВЕННОСТИ УЧАЩЕЙСЯ МОЛОДЕЖИ В ПРОЦЕССЕ ЭКОЛОГО-ТУРИСТИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

В процессе сохранения и приумножения культурного наследия белорусов проблемы гражданственности, связанные с изменением подходов к воспитательной среде в связи с укреплением традиций ее гуманизации и демократизации, становятся как никогда актуальными и своевременными. *Гражданственность* предполагает освоение и реализацию прав и обязанностей по отношению к себе как личности, своей семье, обществу, воспитание социально активных, творческих членов общества, овладевших системой патриотических, общечеловеческих и национальных ценностей и идеалов [1, с. 6].

Гражданственность подрастающего поколения сегодня выступает своего рода гарантом единства и силы государства и одновременно – показателем защищенности личности. В соответствии с этим одной из основных целей молодежной политики государства на современном этапе становится гражданско-патриотическое воспитание, в основе которого лежит