

## **ИГРА КАК КОМПОНЕНТ ИНДУСТРИИ ДОСУГА**

Индустрия досуга занимает важное место в современном социокультурном пространстве. Большое значение выделяется экономическому аспекту, поскольку индустрия досуга рассматривается как сегмент бизнеса, ориентированный на товары и услуги, связанные с отдыхом, развлечениями, спортом и туризмом.

Связь понятия "индустрия досуга" лишь с одним из секторов сферы досуга позволяет нам говорить о толковании этого термина в его узком значении, что по-своему вполне оправдано и понятно; в этом плане коммерческий сектор во многом определял модель досуга будущего и был испытательной площадкой для инноваций в индустрии досуга, однако изменения, которые произошли в социокультурной сфере к середине второго десятилетия 21 века, требуют взглянуть на трактовку понятия «индустрия досуга» не только с экономической, но и с содержательной, технологической стороны [1].

Следует отметить, что данное понятие рассматривается Т. Г. Киселевой. Она излагает понимание термина задачей «перенести фокус внимания с того, что делают люди во время досуга, на те условия, в которых осуществляется их досуговая деятельность» [2, с. 32].

Таким образом, понятие "индустрия досуга" включает в себя условия рекреационной и досуговой деятельности, уровень материально-технической базы, финансовые и организационные средства, товары и услуги, производимые и поставляемые сектором досуга и т. д. [2, с. 30].

В приведенной интерпретации сектор досуга считается основой системы обеспечения досуговой деятельности. Также важным является утверждение о

роли компьютерных технологий в формировании этого явления. Обратим внимание, что сфера досуга в каждую эпоху имеет характерную ресурсную инфраструктуру и базу. За последние десятилетия произошло качественное изменение ряда компонентов ресурсной базы сферы досуга, что обуславливает появление новой отрасли, которая получила название «индустрия досуга». На данный момент этот термин имеет отношение ко всей досуговой сфере эпохи нынешнего века, включая как развивающий сегмент, так и развлекательный.

Мы согласны с трактовкой понятия «индустрия досуга» В.З. Дуликова — это отрасль по созданию оптимальных условий для досугово-рекреационной деятельности человека, в том числе предоставлению ему разнообразных досуговых услуг — на основе использования информационно-компьютерных технологий и новейших технических средств. И в связи с этим продолжится технизация и информатизация, иначе говоря, индустриализация индустрии досуга[1].

Обратимся к важнейшему элементу содержания индустрии досуга - игре. Феномену игры в разные эпохи было обращено особое внимание. Так, Й. Хейзинга рассматривал игру в виде конструирующего начала культуры, а также как основу, модель любого иного вида деятельности: отдыха, развлечений, труда, науки, искусства и др. Концепция предполагает, что «человеческая культура возникает и разворачивается в игре и как игра», а сущность игры состоит в ее рассмотрении прежде всего как свободной деятельности [4, с. 62].

Спецификой игры в индустрии досуга является то, что она выступает и применяется в разных качествах, прежде всего как игровая форма, игровой компонент и игровая программа. Игровая форма – это игра в чистом виде, когда процесс является одновременно и результатом. Игровая форма подчеркивает процессуальный характер игры и включает в себя: содержание, сюжет, правила игры, игровое действие [4, с. 66].

Под содержанием игры мы понимаем сюжет, правила игры и игровое действие, входящее в игру для достижения цели. Содержание - это то, что игра

отображает, что воспроизводит играющий в качестве центрального характерного момента. Сюжет - это сфера действительности, которую человек отражает в игре. Сюжеты игр в социокультурной сфере разнообразны: профессиональные, бытовые, сказочные и т.д. Правила игры - это положения, в которых отражена закономерность, постоянное соотношение каких-нибудь явлений. Хорошая игра воспитывает чувство чести, всегда противопоставляет корысти, обману. Игровое действие реализует сюжет игры и включает такие элементы, как неожиданность, загадку, лаконичную фразу [4, с. 66-67].

Игровой компонент - это группа игр, выступающая составной частью других форм деятельности человека. Он гармонично встраивается, включен и является частью клубных объединений, корпоративных вечеринок, учебных занятий, праздников и проявляется в разных формах [4, с. 67].

Потенциал игры остается нераскрытым в содержательном смысле, поскольку развлекательной функции отдается приоритетное значение, однако возможности игры намного шире. Игровой компонент может быть гармонично встроен в различные виды деятельности и нести в себе не только развлекательную, но и воспитательную, образовательную, коммуникативную функции, а также функцию социализации. Функциональность игры доказывают многочисленные исследования в области педагогики, психологии, социокультурной деятельности, в которых специалисты рассматривали игру в разных качествах. В своих работах А.С. Макаренко, Ю.П. Азаров, В.А. Сухомлинский, Л.С. Выготский, Л. И. Козловская и др. изучали игру и творчество, игру и общение, игру и развитие, игру и реабилитацию, игру как вид физической активности.

Согласно немецкому философу Е. Финку, специально исследовавшему феномен игры, человек пребывает «в промежутке между действительностью и возможностью» и потому способен к игре, а игра есть «активное и импульсивное общение с ... царством возможностей». Е. Финк также говорил, что игра многофункциональна, что позволяет включать её в различные виды деятельности субъекта. Так, сегодня в досуговой индустрии имеет место и

востребована игровая терапия с целью коррекции отклонений в поведении детей, молодежи (тревожность, замкнутость, скрытая агрессия и др.) [5, с. 390].

Всё это определяет игру как особое педагогическое средство формирования личности[3].

Ввиду рассмотрения игры в качестве развлечения, преимущественно с экономической точки зрения, на сегодняшний день остаётся недостаточно рассмотренной содержательная сторона игры, что также обуславливается использованием её форм коммерческим и не только сектором индустрии досуга чаще всего в приведенной роли. Однако игра не только развлечение, и этом смысле потенциал игры остается нераскрытым. Мы обращаем внимание на технологический, содержательный аспект игры. Сущность её заключается в том, что в ней важен не результат, а процесс. Эта особенность игры несет в себе большой воспитательный потенциал, т. к. в ней личность отражает различные стороны жизни, грани своей личности, расширяет знания об окружающей действительности[3].

Подводя итог, акцентируем внимание на том, что игра на самом деле неотъемлемый элемент индустрии досуга. Феномен игры в её универсальности и возможности встраивания её компонентов в иные виды деятельности. Применение форм игры необходимо для гармоничного становления подрастающего поколения, снятия напряжения, отвлечения, обретения необходимых навыков и раскрытия новых граней личности. С улучшением материально-технической базы досуговой сферы и внедрением в практику информационно-компьютерных технологий, необходимо раскрывать потенциал игры с содержательной, технологической стороны, внедряя ее в общую систему воспитания, сочетая с другими видами деятельности, актуализируя её формы и создавая инновационные игровые проекты, способствующие воспитанию, образованию, рекреации, социализации личности посредством распространения и использования игры и её форм в индустрии досуга.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Дуликов, В. З. Индустрия досуга: к интерпретации понятия [Электронный ресурс] / В. З. Дуликов // Вестник МГУКИ. – 2014. – №3 (59). – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/industriya-dosuga-k-interpretatsii-ponyatiya>.
2. Киселёва, Т. Г. Теория досуга за рубежом / Т. Г. Киселёва. – М., 1992. – 50 с.
3. Козловская, Л. И. Игра в социокультурном пространстве / Л. И. Козловская // Сацыяльна-культурная дзейнасць: метадалогія, змест, методыка : матэрыялы навук.-практ. канф. (4-5 лют. 2003 г.) / Беларус. дзярж. ун-т культуры. – Мінск, 2004. – С. 117-119.
4. Технология социально-культурной деятельности : учеб.-метод. пособие для студ. учреждений высш. образования / Л. И. Козловская [и др.]. – Минск : БГУКИ, 2014. – 205 с.
5. Финк, Е. Основные феномены человеческого бытия / Е. Финк // Проблема человека в западной философии : [сб. пер. с англ., нем, фр.]. — М. : Прогресс, 1988. – С. 357–403.

Петринич Е.В., студент 301а группы  
заочной формы обучения

Научный руководитель – Шелупенко Н.Е.,  
кандидат культурологии

### **КОЛИВИНГ В ПРОСТРАНСТВЕ СОВРЕМЕННОГО ГОРОДА: КОММУНИКАТИВНЫЙ АСПЕКТ**

Различные формы вынужденного общежития и утопические проекты коллективной жизни возникали в разные исторические эпохи. Ещё греческий философ Платон в четвертом веке до нашей эры описывал в своих трудах «идеальную» общину, в которой все было организовано коллективно.