

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ В СОЦИОКУЛЬТУРНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Феномен игры с учетом ее воспитательных возможностей представлен с позиции подхода автора к специфике использования игры в социокультурной деятельности: игровой формы, игровому компоненту, игровой программе. Предложены принципы эффективного включения игры в культурно-досуговые программы.

Игра издревле традиционно связывалась с сакральными культовыми действиями, с искусством. Игра использовалась людьми в качестве важного средства воспитания подрастающих поколений, обучения охотников, воинов, спортсменов. Ритуальные танцы, разыгрывание сюжетов предстоящей охоты – все находило отражение в игровых действиях первобытного человека.

Истоки термина «игра» уходят в далекое прошлое. Упоминание об игре встречается в индийских ведах, Библии, сочинениях древних философов. Величайшие мыслители прошлого Платон и Аристотель высоко оценивали педагогическое значение игры. Платон писал: «Я говорю и утверждаю, что человек, желающий стать достойным в каком бы то ни было деле, должен с ранних лет упражняться, то забавляясь, то всерьез, во всем, что к этому относится. Например, кто хочет стать хорошим земледельцем или домостроителем, должен еще в играх либо обрабатывать землю, либо возводить какие-то детские сооружения» [2].

Большое значение придавалось игре в Древнем Риме и Древней Греции. Зрелищные массовые игры являлись неотъемлемой частью политической и культурной жизни населения, составляли основное содержание праздничного досуга. Далее игра, пройдя сквозь эпоху Средневековья – период яростного запрещения всяких игр, позже стала неотъемлемой частью жизни, отдыха и развлечений человека.

Немецкий поэт, философ и историк Ф. Шиллер в работе «Письма об эстетическом воспитании человека» утверждал эстетическую природу игры и видел в ней характеристику существа человека вообще. Игра для Ф. Шиллера была одним из смыслообразующих компонентов. По его мнению, человек в игре и посредством игры творит себя и мир, в котором живет. «Человеком можно стать только играя», – утверждал Ф. Шиллер [5].

Наибольший вклад в осмысление игры в XX в. внес выдающийся нидерландский историк и философ Й. Хейзинга (1872–1945). Он не без основания полагал, что игра обнаруживается во всех культурах всех времен и народов и из этого делал вывод о том, что «игровая деятельность» коренится в глубинных основах душевной жизни человека и жизни человеческого общества в целом [4].

Основные сущностные свойства игры, по Хейзинге, сводятся к следующему. Игра есть свободная деятельность, которая осознается как «невзаправду» и вне повседневной жизни выполняемое занятие, протекающее в определенных рамках места, времени и смысла, по добровольно принятым правилам и вне сферы материальной пользы или необходимости. Игровое действие сопровождается чувством подъема, напряжения и несет с собой радость и разрядку.

Сегодня также заметен повышенный интерес ученых различных областей науки к проблеме игры. Она изучается историками культуры, этнографами, психологами, педагогами, искусствоведами, исследователями в области спорта, экономистами, математиками. Так, например, известны выражения: «игра ребенка», «игра актера», «игра сил», «игра света и тени», «игра судьбы», «игра случая», «игра природы», «деловая игра».

В толковых словарях определяют значения этих выражений, однако их различие не представляется достаточно ясным. Известный психолог С. Л. Рубинштейн по этому поводу спрашивает: «Что же такое игра – доступная для ребенка и непостижимая для ученого?» [3]. Педагогическая энциклопедия определяет игру как вид деятельности детей, заключающийся в воспроизведении действий взрослых и отношений между ними и направленный на ориентировку и познание предметной и социальной действительности;

одно из средств физического, умственного и нравственного воспитания детей [1]. Обратим внимание на то, что в «Педагогической энциклопедии» отсутствует понятие «игра», а упоминаются лишь «игры детские» – как один из основных видов деятельности детей и важнейшее средство их воспитания.

В настоящее время исследователи в области социокультурной деятельности обращаются к игре как к части досуга, идеальной форме развлечения, средству коррекции социальных отклонений личности и даже реабилитации инвалидов. Социокультурное назначение игры – обеспечить усвоение людьми всех богатств культуры, позволяющих им функционировать в качестве полноправных членов общества. Игра несет и дидактическую нагрузку. В ней человек обучается, приобретая навыки будущей профессии, знакомится с предметами, фактами, явлениями окружающей жизни, формирует профессиональную моторику. Она создает поле деятельности, в котором человек моделирует те или иные жизненные ситуации и вырабатывает свое отношение к ним. Наполненность игры эмоционально-познавательным содержанием – главная ее особенность.

Игра – своего рода эталон поведения, способ освоения социальных ролей личности, основа формирования этического поведения человека. Игра – это и отдых, и компенсация недостаточных нагрузок: физических, умственных, эмоциональных. Играющий человек силой своего воображения создает вокруг себя некую условную действительность и в ней – наиболее благоприятные возможности для реализации своих стремлений, проявления способностей. Поэтому потребность в игре сохраняется и у людей, давно вышедших из детского возраста. В игре взрослые, как и дети, непосредственны, они легко включаются в деятельность и воспринимают ее как реальность. Зачастую взрослые ощущают на себе власть условностей, укоренившихся в сознании и представлении, согласно которым игра – занятие пустое, недостойное серьезного человека. Вот почему, чтобы включиться в процесс игры, большинству людей нужно сделать над собой определенное усилие, сбросить сковывающие их психологические цепи – и далеко не все способны сделать это самостоятельно. Для этого необходим человек, который проявит инициативу, организует игру, вовлекая в нее окружающих. Эту роль выполняет культорганизатор.

Как часть культуры игра, несомненно, имеет самостоятельное значение, являясь формой связи поколений, средством передачи социальных ценностей, знаний, навыков. Игра – это и форма человеческого общения. Потребность человека в общении, обмене информацией с другими людьми относится к числу важнейших факторов его существования. Общение в игре – типичная разновидность человеческого поведения. Оно обусловлено не внешней необходимостью, а внутренними личностными мотивами: человек входит в контакт с другими людьми по собственному желанию и добровольно обязуется подчиняться установленным в игре правилам.

Следует отметить, что сегодня воспитательные возможности игры в практической деятельности социокультурных учреждений остаются по-прежнему потенциальными и недостаточно используются в празднично-обрядовой культуре, любительской художественной деятельности, культурно-досуговых программах. Не менее важным фактором является изучение игры как метода социокультурной реабилитации личности. Для этого необходимо рассмотреть содержание и специфику игровой деятельности как пространства развития личности, определить принципы эффективного включения ее в различные виды социокультурной деятельности.

Спецификой игры в социокультурной сфере является то, что она выступает в разных качествах, прежде всего как игровая форма, игровой компонент и игровая программа.

Игровая форма – это игра в чистом виде, где процесс является одновременно и результатом. В таком виде игра выступает в социокультурной работе парков культуры и отдыха, клубов любителей игры (шахматистов, любителей кроссвордов, интеллектуальных и компьютерных игр). Игровая форма существует «сама по себе», для человека привлекателен процессуальный характер игры. Кроме того, игровая форма характеризуется специфическим игровым контекстом, внутренним «миром игры», который строится и поддерживается с применением специальных средств, предполагает наличие позиций или ролей участников и особых механизмов, позволяющих порождать движение игры, ее содержание. Под содержанием игры мы понимаем сюжет, правила игры и игровое действие, входящие в игру для достижения цели.

Сюжет – это сфера действительности, которую человек отражает в игре. Сюжеты игр в социокультурной сфере разнообразны: профессиональные, бытовые, сказочные и т.д. Сюжеты игр видоизменяются в зависимости от конкретных условий жизни человека, его кругозора, той исторической эпохи, в которой он живет.

Правила игры – это положения, в которых отражены закономерность, постоянное соотношение каких-нибудь явлений. Правила игры – одно из важных организующих ее элементов. Они определяют последовательность действий, взаимоотношение партнеров.

Игровое действие реализует сюжет игры и включает такие элементы, как неожиданность, загадку, соревнование, лаконичную фразу и т.д.

Игровой компонент – группа игр, выступающая составной частью других форм деятельности человека. Он является частью клубных объединений, праздников, обрядов, школьных уроков, кружковых занятий, где проявляется по-разному: это могут быть разнообразные шуточные соревнования, ритуалы посвящения в члены объединения, принятие устава объединения. Кроме того, игровой компонент может быть выражен в виде «сквозной игры» типа «Почта», «Поиск пары», «Поговорим по телефону», на балах, карнавалах, праздниках, презентациях, шоу-программах, корпоративных вечеринках.

Игровой компонент в социокультурной сфере используется и как средство учебно-воспитательной работы, выступая в форме учебной игры. Особое значение в воспитании тех или иных качеств имеют учебные игры, направленные на развитие творческой фантазии, культуры речи, ритма, пластики, силы, ловкости. Учебная игра – лучшее средство непринужденного и результативного развития музыкального слуха, мимики, пантомимики, невербального общения, выносливости, коррекции негативных психических состояний.

Игровая программа – комплекс разнообразных игр, объединенных единым сюжетом. В одном случае она выступает как самостоятельная часть праздников, обрядов, вечеров отдыха, школьных балов, дискотек, в другом – в качестве конкретной формы социокультурной деятельности, например: «Вечары на канаве», КВН, «А ну-ка, девушки!», «Паўлінчыны забавы», «Спортландия», «Что? Где? Когда?», «Брейн ринг», «Несцерка на масоўцы».

Игровые отношения очень важны для праздничного действия, тесно связанного с социальной активностью личности, так как они дают возможность не только сопереживать те или иные ситуации, но и самому деятельно участвовать в них, испытать себя в разнообразных социальных ролях.

Профессиональная деятельность педагога-организатора игровой досуговой деятельности разнообразна. Такой педагог работает в различных социумах: культурно-досуговых учреждениях, оздоровительных, спортивных, туристских, реабилитационных центрах, ему приходится решать проблемы одиноких, безработных, беженцев, лиц девиантного поведения и др.

В зависимости от направленности игровые программы могут быть следующими.

Сюжетно-игровые, т.е. комплекс разнообразных игр, объединенных сюжетом. В них преобладают игры подвижные, интеллектуальные, игры-драматизации, аттракционы, аукционы. В практике организации досуговой деятельности игровые программы являются частью праздников, обрядов, в другом случае они представляют игровой досуговой жанр. Игровой жанр – это театр, в котором нет кулис и занавеса, театр без рампы, в котором артист общается без декораций и грима, а публика – без театральных кресел.

Конкурсно-развлекательные программы состоят из разнообразных конкурсов, позволяющих выделить лидирующих участников или целые группы в какой-либо области или общественно полезной деятельности. С одной стороны, конкурсno-развлекательные программы требуют от организаторов создания оригинальных конкурсов, а от участников – общей эрудиции, художественно-исполнительских (способностей, физической ловкости, сообразительности, изобретательности). С другой стороны, ведущий должен создавать эффективные формы контакта со зрителями.

Спортивно-развлекательные включают подвижные игры, шуточные поединки, веселые старты, комбинированные эстафеты, спортивные конкурсы. Их характерными особенностями являются состязательный характер, возможность мобилизовать физические способности и волевые качества человека. При отборе игр для спортивно-

развлекательных программ целесообразно ориентироваться на особенности их содержания, под которым понимаются сюжет игры, правила и двигательные действия. Именно содержание этих программ определяет их инкультурационную значимость.

Фольклорные программы – народные игры, песни, танцы, хороводы, обряды, поговорки, загадки, частушки. В сюжеты этих программ вводятся персонифицированные образы, например: Несцерка, Лявоніха, гаспадар, гаспадыня. Эти программы включают мощный пласт самобытного народного искусства. Они позволяют связать прошлое с сегодняшним днем, показать ответственность молодого поколения за сохранение и продолжение лучших традиций нашего народа.

Шоу-программы включают зрелищные элементы: пластику, танцы, игры, показ мод, концертные номера, клоунады, музыку, световое оформление. Они занимают заметное место среди других жанров культурно-досуговых программ и обладают неповторимой эстетической привлекательностью, дают возможность показать людям образцы красоты, силы, ловкости, смелости, продемонстрировать безграничные возможности физического и интеллектуального развития человека.

Матрица игровых программ требует тщательного отбора игр. Выделим следующие основные принципы такого отбора.

Принцип этической направленности игровых программ. Педагогическая эффективность игры раскрывается через ее содержание. Содержание игр, включенных в игровую программу, должно нести позитивный этический потенциал. В этом важнейшая воспитательная функция игры.

Принцип соответствия содержания игр общему замыслу и целям игровой программы. Игры определяют характер программы, ее воспитательный потенциал, колорит и темпоритм. Например, при проведении игровой программы на празднике «Купалле» в игре должны учитываться структурные особенности построения праздника, его содержание, место проведения, состав участников. Такими играми могут быть «Скокі праз вогнішча», «Слущкія паясы», «Пацяг», игра-конкурс на лучший венок, хороводы с элементами танца и игры и т.д.

Принцип свободного вхождения в игру и выхода из нее. Он предполагает свободное включение в игру участников, проявление изобретательности и инициативы во время прохождения игрового процесса, развитие и дополнение сюжета игры и свободный выход из игрового пространства.

Принцип одинаковости правил игры для всех ее участников. В этом отношении все участники игры находятся в равном положении, игра превращается в демократическое действие.

Принцип многообразия форм игры. Игровая программа должна включать широкий спектр игровых форм: поединки, конкурсы, викторины, массовые игры, аттракционы, игры с эстрады, лабиринты, шоу-игры. Использование разнообразных игр в программах придает им массовость, зрелищность, а их участники имеют возможность выбрать игру в соответствии со своими склонностями, интересами.

Принцип сочетания игр с художественно-выразительными средствами, т.е. музыкой, танцами, песнями, репризами и монологами ведущего, художественным оформлением игрового пространства, оригинальным реквизитом. Сочетание игры с художественным сопровождением позволяет оригинально выстроить драматургию программы. Кроме того, все это придает программе зрелищность, яркость, праздничность.

В практической деятельности работников социокультурной сферы при создании сценариев игровых программ могут применяться и другие принципы в зависимости от региональных условий, квалификации специалиста, материально-технического обеспечения.

В качестве основных приемов, используемых в игровых программах, можно выделить следующие.

Массовое пение – является средством общегруппового сплочения. Например, два хора – «хор Несцеркі і хор Лявоніхі», «хор Деда Мороза и хор Снегурочки», которые при помощи песни ведут между собой диалог.

Хороводно-танцевальные фрагменты – направлены на укрепление чувства сплоченности и снятие напряжения. Это могут быть парные, групповые танцы, конкурсы под разные мелодии, общий танец или хоровод всей аудитории (змейка, ручеек, танец утят и т.д.).

Слайд-программа – выполняет несколько задач: снятие напряжения, расслабление и активизация творческой деятельности участников.

Дискуссия – возникает во время проведения программы. Она является элементом «мозгового штурма» и позволяет активизировать интеллектуальный ресурс аудитории.

Таким образом, специфика организации игр в социокультурной деятельности заключается в том, что игра выступает в трех качествах: игровая форма – игровой компонент – игровая программа.

Рассмотренный подход к феномену игры выявляет ее педагогический потенциал, ее понимание как обязательного компонента, культурной активности и движущей силы самой культуры. Особенностью игры является ее ненасильственный характер, что определяет эффективность воспитания средствами игры.

1. *Педагогическая энциклопедия*. – М.: Сов. энцикл., 1965. – Т. 2. – С. 138.

2. *Платон*. Собр. соч.: в 3 т. / Платон. – М.: Мысль, 1972. – Т. 1. – С. 107.

3. *Рубинштейн, С. Л.* Основы общей психологии / С. Л. Рубинштейн // Собр. соч.: в 2 т. – М.: Педагогика, 1989. – Т. 2. – С. 64.

4. *Хейзинга, Й.* Homo ludens. В тени завтрашнего дня / Й. Хейзинга. – М.: Прогресс-Академия, 1992. – С. 125.

5. *Шиллер, Ф.* Письма об эстетическом воспитании / Ф. Шиллер // Собр. соч.: в 8 т. – М.: Госполитиздат, 1950. – Т. 6. – С. 62.

L. KOZLOVSKAYA

THE PECULIARITIES OF A GAME IN SOCIO-CULTURAL ACTIVITY

The article deals with the phenomenon of a game as the mode of the educational process's organization. The author's attitude towards the specificity of the game usage in socio-cultural activity such as a game form, a game component, a game programme is presented. The principles of effective inclusion of the game into the cultural entertaining programs are also suggested.

Дата поступления статьи в редакцию: 30.02.2011.