

Некоторые особенности развития детской игры в современном социокультурном пространстве

Воспитание подрастающего поколения не может осуществляться вне традиционной культуры определенной нации. Этническая история, историческое наследие и культура предков выступают базовыми ценностями для развития личности и социальных групп.

По мнению нидерландского историка культуры Й. Хейзинга, естественным и органическим элементом человеческой культуры, участвующим в созидании, воспроизводстве, освоении и опредмечивании социального опыта предшествующих эпох и поколений, является игра. Изменение типа культуры и игровых форм в процессе человеческой эволюции не меняют ее родовой сущности; вне зависимости от типа культуры она остается одним из важных видов деятельности личности, «второй реальностью», включаясь в которую ребенок интериоризирует социокультурный опыт предшествующих поколений, осваивает нормы и ценности культуры этноса [5].

Суть игры заключается в способности, отображая действительность, преобразовать ее. По всеобщему признанию, эта самая всеобщая человеческая способность впервые проявляется и формируется в игре. Именно потому, что игра теснейшим образом связана с развитием личности, причем в период ее интенсивного развития – в детстве, она приобретает особое значение.

Исходя из сегодняшнего понимания культуры как совокупного (родового) творческого опыта, исторически заданного «универсума кристаллизованных, опредмеченных творческих возможностей людей», она (культура) она не может быть прямо и однозначно передана ребенку. Освоение творческого потенциала культуры предполагает ее творческое преобразование [2]. В традициях игровой культуры объективирован

исторически обобщенный опыт игрового освоения человеком реалий предметного, образно-знакового, природного мира. Осваивая игру как часть культуры народа, ребенок осваивает и обогащает игровую культуру нации, традиционные и новые формы игрового поведения.

В своей основе детские игры имеют обрядовые мифологические, фольклорные традиции и аккумулируют в себе память многих поколений народа. Они всегда входили составной частью в культуру народного быта, переплетались с обрядами, обычаями, ритуалами.

В современной Беларуси вопрос сохранения и развития богатых традиций народной культуры чрезвычайно актуален. Детские игры - важный компонент в этом процессе.

Детская игра является частью детской субкультуры, содержанием которой являются не только актуальные особенности поведения, сознания, деятельности, но и социокультурные, социогенетические инварианты – относительно устойчивые во времени и пространстве образы, модели, тексты, передаваемые детьми из поколения в поколение. Приспосабливаясь к этим пластам субкультуры, ребенок вступает в диалог культур, логик, моральных представлений, языков.

Каким образом «встраиваются» традиционные детские игры в современный социальный и культурный контекст? Насколько целостная образовательная среда аккумулирует лучшие национальные игровые традиции и вследствие этого поддерживает культурную идентичность в современных условиях унификации образования? Как развивается этот один из доступных современным детям способов творчески приспособиться к социальной и культурной ситуации? Перечисленные вопросы ждут своего разрешения.

Сегодня мы, вслед за такими исследователями, как Д.Б. Эльконин [4], А.В. Запорожец [1], можем констатировать, что на этапе индустриального и постиндустриального производства игра культивируется взрослыми

в соответствии с воспитательными задачами общества и возрастными особенностями детей в условиях жесткого социального контроля со стороны родителей и учителей. Игра как атрибутивная характеристика детства переводится в ведущую сферу деятельности взрослых, создающих современную «игровую цивилизацию».

Как показывают наблюдения и специальные исследования, игровой репертуар современных детей претерпевает ряд изменений. Изменились характер и содержание многих традиционных детских игр. Сократился репертуар обрядовых игр, исчезли дворовые игры, уменьшилось количество игр с правилами, групповых подвижных игр. Одной из причин этого явления выступает сокращение пространства для детских игр и детского быта как в городах, так и в сельской местности. Это негативно отражается на социальном содержании деятельности и психологическом состоянии детского сообщества. Территориальное разъединение детей и разрыв между детскими поколениями приводит к невозможности реализации детьми своей групповой жизни, к сужению игрового пространства детства, ограничению передачи детского опыта, всего богатства форм детской субкультуры от одного поколения к другому. В результате названные игры обнаруживают тенденцию к постепенному исчезновению.

Второй причиной исчезновения традиционных игр можно назвать влияние масс-медиа. Традиционные игры вытеснены дидактическими и компьютерными играми или телепередачами. Телевизионный или компьютерный экран все больше подменяет для маленького ребенка игру, активную продуктивную деятельность, общение с близкими взрослыми.

Компьютерные игры нередко носят жестокий, злой и агрессивный характер. Известно, что ребенок, играющий в насилие, может однажды реализовать проигранную жестокость в жизни, т.к. игрушка

является своеобразным звеном между ребенком и предметным миром. Не случайно в современной жизни большое место занимают игры, являющиеся изобретением сегодняшних детей – это так называемые квазиигры с преобладанием физической агрессии.

К сожалению, практически исчезли из детского репертуара традиционные элементы игр, такие, как зачины, считалки. Это значит, утрачиваются или деградируют традиционные формы и тексты детского игрового фольклора, дети слабо знают его формы, не всегда умеют их к месту использовать.

Значительно обеднели содержание и формы сюжетно-ролевых игр. Они зачастую сводятся к простому манипулированию игрушками, чему в немалой степени содействуют современные игрушки для детей. Производители детских игрушек зачастую крайне небрежно относятся к специфике того возраста, для которого адресована их продукция. Многие игрушки не рассчитаны на детей дошкольного возраста.

Особого внимания заслуживают куклы для девочек. Игры с куклами - наиболее продолжительная ролевая игра: она начинается в младшем дошкольном возрасте и сохраняется до возраста подросткового. Традиционной является игра с куклой, изображающей ребенка дошкольного возраста. Именно в игре с ней ребенок может отображать свой собственный опыт. Однако на рынке игрушек широкое распространение получили «взрослые» куклы типа Барби. Играть с такими игрушками совсем не обязательно. Этих «взрослых» разукрашенных красавиц нельзя кормить, укладывать спать, купать и т.п., т.е. проделывать с ними то, что происходит с самим ребенком. С ними возможны только «взрослые» игры – менять наряды, украшения, выдавать замуж и т.п. Другими словами, нужно просто взять куклу в руки и делать то, что она «велит». Ребенок как бы становится приставкой к игрушке, она сама руководит его действиями. Малышу уже не нужно

оживлять куклу, вкладывать в нее свои переживания, свой опыт. Это закрывает саму возможность самостоятельной творческой игры.

Д.Б. Эльконин неоднократно подчеркивал: чем более детализированным и развернутым является практическое действие, тем более свернутым и неосознанным становится план ролевых отношений, т. е. смысл игры. Свернутость или развернутость игрового практического действия во многом зависит от игрушки – от степени ее сложности и реалистичности.

Главное качество хорошей игрушки – ее открытость для разнообразных действий и переживаний ребенка. Игрушки и атрибуты роли не должны перетягивать на себя внимание малыша. Они нужны не только для того, чтобы вызвать удивление, восхищение и любопытство, а прежде всего, чтобы создать и реализовать свой замысел. Игрушка должна открывать возможность для «внесения» в нее собственной активности ребенка. Только в этом случае игрушка может стать не просто предметом манипуляций, но объектом заботы и партнером по общению - «вторым Я» (Е. О.Смирнова). Таким образом, важнейшими требованиями к игрушкам для сюжетной игры является ее условность (знаковость).

Между тем многие современные игрушки представляют собой маленькие копии реальных предметов, часто действующих (оружия, бытовой техники и т.п.). Технически оснащенная игрушка выступает не средством игры – разнообразных действий и переживаний ребенка, а самодостаточной вещью, не оставляющей простора для собственного творчества и активности ребенка. Эти игрушки перетягивают на себя все внимание ребенка и уже не требуют никакого замысла. Конкретные, детализированные копии не стимулируют детей к игре, Детская игра превращается в манипулирование и сводится к использованию возможностей технически оснащенных игрушек. Как замечает Е.О. Смирнова, эти вещи в строгом смысле уже являются не игрушками, т. е.

условными обозначениями предметов, а реальными предметами или тренажерами для отработки навыков. Такие игрушки очень быстро вызывают пресыщение. Всем взрослым знакома ситуация, когда ребенок начинает требовать все новые и новые игрушки, но в них не играет.

Отдельного разговора заслуживают современные так называемые развивающие игрушки. К сожалению, многие игрушки, которым приписывается статус «развивающих», представляют собой наборы для знакомства с новой информацией и тренировки памяти либо каких-либо навыков. «Сеансы развития» с этими игрушками напоминают специальные занятия, на которых взрослый сообщает ребенку новую для него информацию. В лучшем случае такое усвоение информации можно назвать научением. Развитие ребенка сводится к накоплению различных знаний. Эмоциональной и социальной сфере, самостоятельному творчеству ребенка при этом не остается места.

Близкими по воздействию на ребенка являются книжки-игрушки - печатное издание, в которое встроено какое-либо игровое устройство. Эти «игровые добавки» имеют самые разные варианты: ребенку предлагают выполнить какое-либо действие: нажать, покрутить, вращать. Например, звуковоспроизводящее устройство: если нажмешь на картинку котенка – слышится мяуканье, а на утенка – кряканье. Считается, что ребенок таким образом играет. Для маленьких детей подобные игровые добавки безусловно являются привлекательными. Однако после непродолжительных манипуляций интерес к ним, а следовательно и к самой книжке быстро пропадает. К настоящей игре все эти манипуляции не имеют никакого отношения. Более того, действия с игровыми устройствами уводят внимание ребенка от литературного содержания книжки. В этом случае книжка не является в полном смысле книжкой, но при этом так и не став игрушкой.

В результате ребенок, получающий описанные современные игрушки, лишен возможности проявить инициативу и самостоятельность, в широком смысле самореализоваться. Игрушки не только перестали быть средством игры, но препятствуют развитию игровой деятельности. Жизнь детей сводится к бессмысленному для них потреблению готовых благ и запоминанию готовой информации, что препятствует развитию мотивационно-волевой сферы, самосознания и личности в целом.

Создавшаяся ситуация порождает проблему сохранения и развития отечественных традиций в процессе социализации детей, выяснения роли в этом процессе игровой деятельности и рассмотрения специфики развития традиций детских игр в современном социокультурном пространстве Беларуси.

Список литературы

1. Запорожец, А.В. Развитие произвольных движений / А.В.Запорожец. - М., 1960.
2. Кудрявцев, В.Т. Креативная доминанта культуры // Проблемы интеграции естественно-научного и гуманитарного знания в теории деятельности и двигательных действий / В.Т. Кудрявцев, Г.К. Уразалиева – Н. Новгород: НГПУ, 1997.
3. Смирнова Е.О. Современная детская субкультура в аспекте психологии развития ребенка / Е.О. Смирнова // Вопросы психического здоровья детей и подростков. 2009 (9). № 2. С. 44 – 53.
4. Эльконин, Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин.- М., 1978.
5. Хейзинга, Й. Homo Ludens; Статья по истории культуры / Й. Хейзинга. - М., 1997.