

## СПЕЦИФИКА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРЫ В СОЦИОКУЛЬТУРНЫХ УЧРЕЖДЕНИЯХ

**Божко Е. М.**

*магистрантка кафедры педагогики социокультурной деятельности  
УО «Белорусский государственный университет культуры и искусств»  
(Республика Беларусь, г. Минск)*

Если обратиться к расшифровке понятия «игра», то русский энциклопедический словарь 1877 года относит к играм хороводы, спортивные состязания, бои гладиаторов, конские ристалища и даже демонстрации зверей в цирке. Современные подходы к понятию «игра» рассматриваются в работах Э. Берна, И. Хейзинга, А. Леонтьева, Д. Элькониной, И. Кона, С. Шмакова, П. Ершова и др.

Для нас наиболее приемлемым является определение понятия «игры» которое дает В.И. Даль «Игра... то, чем играют и во что играют: забава, установленная по направлениям, и вещи, для того служащие» [4]

С термином «игра» тесно взаимосвязан термин «игровая деятельность». В человеческой практике игровая деятельность занимает ведущее место, особенно в детском возрасте, и ей присущи такие функции, как: развлекательная, социокультурная, диагностическая, коррекционная, коммуникативная, социализирующая, воспитательная, познавательная, самореализации, игротерапевтическая. Последняя из вышеперечисленных играет немаловажное значение, так как способствует преодолению различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности человека. Именно игровая деятельность способствует быстрому усвоению и закреплению информации, используемой в игре.

В практике социокультурных учреждений существует такое понятие как «игротерапия». Игротерапия – специально составленная система игр, которая позволяет корректировать развитие личности и препятствовать формированию в её развитии негативных психических состояний.

Существует несколько этапов коррекционной работы. На первом этапе нужно ознакомиться с особенностями социума, это значит провести его диагностику. Большое значение уделяется изучению личных особенностей, психологического состояния в социуме. Кроме того, изучаются и учитываются культурные интересы и потребности личности, динамика ее ценностных ориентаций в сфере досуга. На втором этапе идет процесс определения приоритетных целей и содержания деятельности в каждом конкретном социуме, отбор игр, материалов, реквизита. На третьем этапе – осуществляется проведение специально отобранных игровых форм. На четвертом – анализ итогов практического проведения игры.

Не преувеличивая возможностей игры в коррекции негативных психологических состояний, представляется, что она поможет социокультурным работникам, педагогам, воспитателям значительно повысить внутреннюю культуру личности, добиться ее морального выздоровления [5].

Спецификой игры в социокультурной сфере является то, что выступает 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. В таком виде игра выступает в социально-культурной деятельности парков культуры и отдыха, клубов любителей игры (шахматистов, любителей кроссвордов, интеллектуальных и азартных 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 породить движение игры, ее содержание.

Игровая форма включает в себя: содержание, сюжет, правила игры, игровое действие [1].

Под содержанием игры мы понимаем сюжет, правила игры и игровое действие, входящее в игру для достижения цели. Содержание – это то, что отображает, что воспроизводит играющий в качестве центрального характерного момента. Содержание игры отражает ту или иную сторону жизни людей или животных (в ролевых играх), сюжет отражает воспроизводимую действительность.

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. Игра процессуальна, и то, что дети разных возрастов используют в ней одни и те же сюжеты, не означает, что содержание этих сюжетов идентично. С возрастом дети значительно варьируют их содержание. Сюжет – компонент преимущественно ролевых игр, но и у игр с готовыми правилами есть свои сюжеты. Сюжеты игр черпаются детьми из социальной практики, истории, фантастики и т.д. Ценность игры – вечная новизна ее сюжетов.

Правила игры – это положения, в которых отражена закономерность, постоянное соотношение каких-нибудь явлений. Являясь важным организующим элементом, они определяют последовательность действий, взаимоотношение партнеров. Это негласные предписания, устанавливающие логический порядок игры, это образ игры, ее интрига, ее нравственный и эстетический кодекс. Для организатора игр правила – это то, через что он доводит до играющих свои педагогические требования. По сути, правила отражают общее моральное требование к человеку. Хорошая игра воспитывает чувство чести, всегда противостоит корысти, собственничеству, обману. Для игроков и организаторов важно, чтобы победа была одержана «по правилам» и всегда благородно.

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

отмечает: «Благодаря тому, что игровое действие носит обобщенный характер, сами способы действия, а следовательно, и предметные условия игры могут изменяться в очень широких пределах» [2].

Игровой компонент – это группа игр, выступающая составной частью других форм деятельности человека. Он является частью клубных объединений, корпоративных вечеринок, праздников, обрядов, школьных уроков, кружковых занятий и проявляется в разных формах. Это могут быть разнообразные шуточные соревнования, ритуалы посвящения в члены любительского объединения. Кроме того, игровой компонент может быть выражен в виде сквозной игры типа «Почта», «Поиск паты», розыгрышей билетов или брендовой продукции предприятий балах, карнавалах, дискотеках, праздниках презентациях, шоу-программах.

В социально-культурной деятельности игра используется также 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. Также это лучшее средство непринужденного и результативного развития музыкального слуха, мимики, пантомимики, невербального общения, выносливости, коррекции негативных психических состояний.

В настоящее время игровой компонент активно используется в практике телевидения. Так, например, телевизионные программы «Поговорим о главном», «Здорово жить» и др. в свое содержание включают викторины, конкурсы, шуточные соревнования. Соучастие зрителей, находящихся в студии, объясняет популярность, что в значительной степени повышает рейтинг телевизионных программ.

Игровая программа – это универсальная, синтетическая и всеобъемлющая форма художественного моделирования, разыгрываемая перед публикой. В практике организации культурно-досуговой деятельности игровые программы являются отдельной частью праздников, хотя могут выступать как самостоятельный игровой досуговый жанр. Игровой жанр – это театр, в котором нет кулис, занавеса, рампы, в котором артист – без декораций и грима, а публика – без театральных кресел.

Технологический процесс создания игровых программ – это методически последовательное целесообразное структурно-содержательное построение, обеспечивающее логические и гармонические внутренние связи всех компонентов программы: формы и содержания, темы, идеи, цели, выразительных средств, жанровых и стилевых особенностей.

Особенность драматургии игровых программ заключается, прежде всего, в определении основного технологического принципа в организации программы. В практике культурно-досуговой деятельности А.Д. Жарков выделяет три ведущих принципа – дивертисментный, сюжетно-тематический и принцип театрализации. Драматургическая организация по принципу дивертисментной связи элементов игровой программы предполагает свободный выбор игровых форм, не обусловленных какой-либо сюжетной

преемственностью. Такие дивертисментные игровые программы отличаются разнообразием игровых форм, группирующихся на основе их темпоритмических особенностей. Важно в этом случае выделить игры, акцентирующие начало программы, ее кульминацию и завершение.

Драматургическая организация по принципу сюжетно-тематической связи элементов программы предполагает отбор игр в соответствии с идейно-тематическим замыслом программы, который реализуется в сюжетной словесно-образной форме. Сюжет такой программы обладает всеми элементами композиционного построения: экспозицией, завязкой, основным развитием действия, кульминацией, развязкой и окончанием. Каждый элемент сюжета предполагает игру как сквозное действие, которое движет участников программы к конечной цели достижению результатов игры.

Высшим мастерством в драматургической организации игровой программы является использование принципа театрализации. В настоящее время в практике культурно-досуговой деятельности широкое распространение получила такая форма, как театр игры. Это своеобразное любительское объединение для детей и подростков, которые являются и авторами, и исполнителями игр-спектаклей. Игра-спектакль является уникальной формой, соединяющей искусство игры с искусством театра. Драматургическая разработка таких программ опирается, как правило, на классические и современные произведения литературы, изобразительного искусства, на сказки, легенды, былины, а также на оригинальные авторские сюжеты, отражающие современные социокультурные тенденции [6].

Таким образом, мы рассмотрели специфику организации игры в социокультурных учреждениях. Однако, о чем свидетельствует практика, сегодня необходимо больше внимания уделять организации и проведению игр с детьми и молодежью.

---

1. Апинян, Т.А. Игра как феномен культуры. Типология и историко-культурологический анализ : автореф. дис. ... д-ра пед. наук: 13.00.05 / Т.А. Апинян. – СПб., 1994. – 210 с.

2. Апинян, Т.А. Игра в пространстве серьезного. Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие / Т.А. Апинян. – СПб. : Изд-во Санкт-Петербургского ун-та, 2003. – 250 с.

3. Выготский, Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л.С. Выготский // Вопросы психологии. – 1966. – № 6. – С. 13-15.

4. Даль, В.И. Толковый словарь : В 4 т. Т.2. // В.И. Даль. – М.: Русский язык, 1989. – 779 с.

5. Козловская, Л.И. Социально-психологическая реабилитация населения искусством / Л.И. Козловская ; под. ред. А.И. Смолика. – Минск : Белорус.ун-т культуры, 1998. – 82 с.

6. Козловская, Л.И. Технологии СКД. Теоретико-технологические основы игровой деятельности : учебн.-метод. пособ. /Л.И. Козловская ; М-во культуры Респ. Беларусь, Белорус. гос. ун-т культуры и искусств. – Минск : БГУКИ, 2014. – 206 с.