

На правах рукописи

Шереметьева Марина Анатольевна

**ТРАНСФОРМАЦИЯ ДЕТСКОЙ ИГРЫ
В КОНТЕКСТЕ ФОРМИРОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ СОЦИОКУЛЬТУРНОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ**

Специальность 24.00.01 – Теория и история культуры (культурология)

Автореферат

диссертации на соискание ученой степени
кандидата культурологии

Хабаровск-2020

Работа выполнена в федеральном государственном бюджетном образовательном учреждении высшего образования «Хабаровский государственный институт культуры»

Научный руководитель: **Савелова Евгения Валерьевна** – доктор философских наук, кандидат культурологии, доцент, профессор кафедры культурологии и музеологии федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Хабаровский государственный институт культуры», г. Хабаровск

Официальные оппоненты: **Малыгина Ирина Викторовна** – доктор философских наук, профессор, заведующая кафедрой мировой культуры федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Московский государственный лингвистический университет», г. Москва

Потапчук Елена Юрьевна – кандидат культурологии, доцент, доцент кафедры философии и культурологии федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Тихоокеанский государственный университет», г. Хабаровск

Ведущая организация: Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Казанский государственный институт культуры», г. Казань

Защита состоится «26» февраля 2021 г. в 10.00 ч. на заседании диссертационного совета Д 999.158.03 в ФГБОУ ВО «Комсомольский-на-Амуре государственный университет» (ФГБОУ ВО «КнАГУ») по адресу: 681013, г. Комсомольск-на-Амуре, просп. Ленина, д. 27.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке и на сайте ФГБОУ ВО «Комсомольский-на-Амуре государственный университет» www.knastu.ru

Автореферат разослан «___» _____ 2021 г.

Ученый секретарь диссертационного совета,
кандидат филологических наук, доцент

Г.А. Шушарина

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность темы диссертационного исследования. Для современной культуры характерна повышенная динамика всех сфер и процессов, что наиболее ярко отражается на субкультуре детства. Актуальность вопросов, касающихся детей и детства, подтверждается изменением отношения к ним как научного сообщества, так и мировой общественности, что нашло свое отражение в ряде документов, принятых как на уровне отдельных государств, так и на международном уровне. Однако в современных городах остро стоит проблема наличия места для детских игр, всё сильнее идет вытеснение детей с дворовых территорий, которые зачастую закатываются в асфальт и отдаются под стоянки автомобилей. Современные типовые пластиковые игровые площадки ни по размеру, ни по функционалу не могут отвечать потребностям детей старше 4–5 лет. В то же время родители все ярче демонстрируют стремление занять свободное время детей «полезными» обучающими и развивающими занятиями в ущерб игровой деятельности. В современных дворах редко можно увидеть компанию детей, объединенных общей игрой. Такое положение можно охарактеризовать как маргинализация детства.

Детская игра является важным аспектом субкультуры детства. В игровой деятельности детей находят отражение социокультурные реалии человеческого общества, его достижения и противоречия, его ценности и смыслы, нормы и идеалы, происходит их усвоение. Обращает на себя внимание, что осознание роли игры в процессе становления личности происходило постепенно. Долгое время вопросы изучения и организации детской игровой деятельности были прерогативой школы и семьи. Так, в Декларации прав ребенка 1959 года демонстрируется утилитарное отношение к игре, там заявляется, что ребенку «должна быть обеспечена полная возможность игр и развлечений, которые были бы направлены на цели, преследуемые образованием», а в Конвенции 1989 года уже провозглашается «право ребенка на отдых и досуг, право участвовать в играх и развлекательных мероприятиях, соответствующих его возрасту». В 1996 году была объявлена инициатива Детского фонда ООН (ЮНИСЕФ) «Город, дружественный детям и подросткам», которая призывает власти реализовывать права ребенка, в том числе их право встречаться и играть со своими друзьями, иметь пространство для игр. В 2013 году по предложению Международной ассоциации игры, целью которой провозглашена защита и реализация права ребенка на игру как фундаментального права человека, было внесено дополнение к статье 31 ООН Конвенции о правах ребенка, право на игру признается приоритетным, и подчеркивается роль игры для укрепления чувства собственного достоинства ребенка и его идентичности.

Такое изменение понимания места игры в жизни человека требует глубокого анализа. Изучение особенностей формирования детской игры в нестабильном мире полагается инструментом осмысления многих социокультурных процессов, особенностей индивидуальной социализации и инкультурации человека.

Степень научной разработанности проблемы. Детство с давних пор является важным объектом исследовательских поисков для представителей разных направлений научной мысли. Сравнительно недавно детство стало рассматриваться как культурно-исторический феномен, как категория культурологического знания. На сегодняшний день сложились такие исследовательские области, как этнография детства (М. Мид, Б. Рут), история детства (Ф. Арьес, Л. Демоз), культурно-историческая психология детского развития (Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин), культурологически ориентированная теория возрастного развития «эго» (Э. Эриксон), экология детства (В.И. Панов), антропология детства (В.И. Слободчиков), социология детства (В.С. Собкин) и др. Можно выделить следующие направления исследований детства как социокультурного явления: осмысление детства как этапа вхождения человека в определенную культуру (А.П. Огурцов, А.Я. Флиер, М. Херсковиц и др.); вопросы взаимодетерминации культуры и детства (В.Т. Кудрявцев, Д.И. Фельдштейн и др.); рассмотрение детства как особой замкнутой системы (С.Н. Иконникова, И.С. Кон, М.В. Осорина и др.); изучение ребенка в городской среде (А.Г. Филипова); проблемы трансформации или кризиса детства (Н. Постман, В. Куренной, Л. Горалик, М.В. Минситова, С.Н. Майорова-Щеглова и др.).

Различные аспекты детской игры изучались представителями различных научных дисциплин и направлений. Игра является одной из важных философских проблем (Ф. Шиллер, М. Хайдеггер, О. Финк и др.), детская игра традиционно рассматривается в рамках психолого-педагогического (Ф. Фребель, П.Ф. Лесгафт, Ж. Пиаже, Л.С. Выготский и др.) и фольклорно-этнографического (А. Гомм, Г.А. Покровский, Г.С. Виноградов, М. Мид и др.) направлений научной мысли. В XX веке игра стала предметом культурологических исследований, Й. Хейзинга впервые обозначил ее соотношение с различными сферами культуры в различные периоды ее развития. На сегодняшний момент можно выделить следующие направления исследований игры как социокультурного явления: игровое моделирование социокультурной реальности (Э.Р. Михайлова, Н.А. Мазрова и др.), осмысление детской игры как средства социализации, инкультурации и формирования идентичности (М.Н. Сопова, Е.О. Чубрик и др.), роль игры как атрибута субкультуры детства (Н.В. Савенко, Е.Н. Суворкина и др.), вопросы трансформации игры в ее взаимосвязи с культурой и социумом (А.Ю. Котылев, А.С. Ляшок, М.В. Минситова и др.).

Спектр проблем, возникающих в зоне пересечения и взаимодействия детства и игры, подтверждает необходимость глубокого культурологического анализа детской игры в современной культуре.

Феномен идентичности как проблематика тождества и различия исследуется, начиная с Античности. Философы исследовали гносеологический, феноменологический и аксиологический аспекты этой проблемы (Г.-В.-Ф. Гегель, Э. Гуссерль, Р. Декарт, И. Кант, Л. Фейербах и др.); проблемы становления идентичности как индивидуализации личности (Т.-В. Адорно, Ж. Делёз, Ж. Деррида, А. Камю, Ж.-П. Сартр, М. Хайдеггер, М. Хоркхаймер, К.

Ясперс и др.). Изучение идентичности как механизма психологической адаптации индивида осуществляли представители классического психоанализа (З. Фрейд, М. Малер, У. Мейсснер, Ж. Пиаже, Г. Салливен, А. Фрейд, Э. Эриксон, К.-Г. Юнг и др.). Исследования социальной природы идентичности осуществлены в трудах П. Бергера, К. Гирца, И. Гофмана, Ч. Кули, Т. Лукмана, Дж.-Г. Мида, Т. Парсонса, Р. Тернера, Г. Тэджфела, Т. Шибутани и др. Среди исследований разных аспектов идентичности последних десятилетий можно отметить труды Л.П. Бугевой, Э. Гидденса, М.В. Заковоротной, И.С. Кона, В.В. Малахова, И.В. Малыгиной, В.А. Ремизова, Ю. Хабермаса, В. Хёсле, В.А. Ядова и др.

Таким образом, несмотря на довольно глубокое изучение феноменов детской игры и идентичности, представляется актуальным исследование трансформаций этих процессов в современной российской социокультурной ситуации и их взаимное влияние.

Объектом диссертационного исследования является игровая деятельность детей в процессе социализации и инкультурации.

Предмет исследования – специфика изменений детской игры в условиях формирования российской социокультурной идентичности.

Цель исследования – выявление условий, причин, механизмов трансформации детской игры как фактора формирования социокультурной идентичности в современной российской ситуации.

Поставленной целью обусловлены **задачи** диссертационного исследования:

- 1) систематизировать сложившиеся подходы к пониманию игровой деятельности и детской игры в контексте культуры;
- 2) разработать авторское определение и классификацию детской игры в современной культуре на основе системно-деятельностного подхода;
- 3) проанализировать основные характеристики социокультурной идентичности и особенности ее динамики в современной российской ситуации;
- 4) выявить специфику субкультуры детства и детской игры в процессе инкультурации;
- 5) дать характеристику типологии и структурно-функциональным особенностям различных видов детских игр (традиционных и современных, нормативных и креативных);
- 6) исследовать взаимосвязь процессов трансформации детской игры и формирования социокультурной идентичности в современной российской культуре.

Источниковая база исследования представлена разнообразными видами источников, которые можно разделить на следующие группы:

- 1) нормативно-правовые акты и иные официальные документы международных организаций и Российской Федерации;
- 2) материалы периодической печати;
- 3) материалы сайтов и социальных сетей, посвящённых вопросам игровой деятельности современных детей и детей прошлых лет, компьютерным играм, деятельности детей в сети Интернет и т.п.;

4) компьютерные игры, которые анализировались в ходе исследования;

5) материалы авторского исследования, проведенного в период с 2012 по 2018 год в форме опроса 373 взрослых, являющихся представителями разных профессий, разных социальных групп, разных регионов России и других стран, в детстве проживавших на территории России и бывшего Советского Союза; а также 312 учащихся младших классов школ № 85 и № 43 г. Хабаровска.

Теоретико-методологическая основа исследования.

Данная работа выполнена в русле деятельностного подхода к анализу детской игры как явления культуры. Продуктивность деятельностного подхода обоснована тем, что он позволяет рассмотреть детскую игру как специфический вид деятельности в ее целостности и динамике, что дает возможность выявить ее влияние на процессы социализации и инкультурации.

Важным с точки зрения решения задач аналитики детской игры и её развития в культуре представляется системный подход, который дает возможность, с одной стороны, не упустить из виду отдельные значимые компоненты в анализе свойств и функциональных особенностей детской игры, а с другой стороны, позволяет включить детскую игру в процесс непрерывного культурогенеза, рассмотреть игровой массив как сложную систему игр разных видов и типов и, следовательно, определить ее место в социокультурной динамике. Применение системного подхода позволяет рассмотреть взаимовлияние детской игры и идентичности, а также соотношение идентичности личности и социокультурной идентичности как целого и части.

Для достижения цели в работе применялись приемы и процедуры ряда методов, используемых в практике социокультурных исследований:

1) сравнительно-исторического метода, применявшегося при сопоставлении традиционных и современных игр с целью выявления общих свойств и различий, а также при выявлении и сравнении оснований идентичности в разные периоды;

2) типологического метода, на основе которого разработана типология игр и рассмотрена их взаимосвязь с социокультурным пространством;

3) метода моделирования, который дал возможность представить взаимосвязь и взаимозависимость игр всех видов и типов в виде трехмерной модели игрового массива, показывающей, как через весь комплекс детских игр формируется социокультурная идентичность;

4) эмпирических методов: наблюдения за игровой деятельностью детей, опроса, последующего обобщения и анализа его результатов.

Научная новизна исследования заключается в следующем:

1) на основе систематизации разнообразных вариантов исследовательской интерпретации игровой деятельности представлено авторское определение детской игры, важнейшими характеристиками которой являются целенаправленность и целесообразность, самоорганизация и добровольность, целостность и интегративность, нормативность и креативность;

2) с опорой на результаты собственного исследования разработан авторский подход к классификации различных видов детских игр в современной культуре;

3) проведен анализ научных подходов к изучению формирования социокультурной идентичности, показавший ее кризисное состояние и позволивший аргументировать значимость детской игры в процессе выхода из кризиса;

4) проведено комплексное исследование детской субкультуры и детской игры с точки зрения их участия в процессе инкультурации;

5) проанализировано и аргументировано влияние разных типов и видов детских игр на формирование коллективной и индивидуальной идентичности; выявлено пограничное положение компьютерной игры на стыке детской игры и искусства, и ее роль в процессах социализации и инкультурации;

6) впервые взаимосвязь всех типов игр представлена в виде модели игрового массива, что позволило конкретизировать специфику трансформации детской игры и ее влияние на формирование российской социокультурной идентичности.

Теоретическая и практическая значимость полученных результатов.

Теоретическую значимость представляет обоснование в настоящей работе возможностей культурологического подхода к изучению детской игры в ракурсе проблемы формирования социокультурной идентичности, что позволяет расширить методологические границы исследования социокультурных явлений.

Практическая значимость определяется тем, что результаты представленного диссертационного исследования могут быть использованы в учебном процессе в высших и средних профессиональных образовательных учреждениях при подготовке лекционных и семинарских занятий по теории и истории культуры, социологии культуры, прикладной культурологии, а также при изучении дисциплин, основанных на игровой деятельности. Выводы диссертации имеют значение для объективной оценки современных культурных процессов и прогнозирования вектора их дальнейшего развития. Результаты представленной работы также могут найти свое применение в деятельности учреждений культурно-досуговой сферы при разработке и организации игровых программ для детей и детской игровой деятельности.

Положения, выносимые на защиту:

1. Анализ сложившихся подходов к пониманию игровой деятельности показал, что понятие детской игры как особого социокультурного феномена может быть рассмотрено в рамках антропоцентрической концепции культуры с применением системно-деятельностного подхода. Выделены два основных фактора, формирующих игру: нормативный и креативный, которые являются предпосылками построения воображаемой ситуации. Креативным фактором являются предлагаемые обстоятельства, дающие толчок и направление работе воображения, а правила – нормативный фактор – обозначают границы творческой мысли, оба эти фактора одинаково значимы с точки зрения

понимания динамики детской игры. Подчеркивается деятельностный характер игры, целенаправленный и целесообразный. Предлагается трактовка игры как самоорганизующейся деятельности одного или нескольких людей, в предлагаемых обстоятельствах по определенным правилам, сопровождающейся расхождением видимого и смыслового поля, осуществляемой ими добровольно, на основе свободного выбора, цели и результат которой не выходят за её рамки. Игровая деятельность рассматривается как интегративная и целостная, включающая в себя, как взаимосвязанные неотъемлемые составляющие, коммуникативную, интеллектуальную, эмоциональную и физическую деятельности.

2. Систематизацию видов игры можно осуществлять как по количественным, так и по качественным критериям. Количественные критерии позволяют показать степень выраженности основных характеристик игры: нормативности или креативности, физической или психологической составляющей. Соответственно, выделяются классы игры нормативный и креативный, физические игры и психологические. Качественным признаком игры предлагаем считать преобладание одного из составляющих ее видов деятельности, в соответствии с чем будем выделять коммуникативные игры, интеллектуальные игры, эмоциональные игры и игры движения. К коммуникативным играм предлагается относить так называемые «посиделочные игры» и «салонные игры», к интеллектуальным предлагается относить логические игры, «игры-экспериментирования» и детское коллекционирование, к эмоциональным – игры переживания, под которыми понимаются импровизационные игры, и игры-испытания, к играм движения предлагается относить подвижные игры с правилами. Отмечается, что игры бывает сложно однозначно отнести к определенному виду, так как, в зависимости от содержания игры, она может рассматриваться по-разному. Кроме того, отмечается, что каждую игру можно оценить по разным критериям.

3. Опираясь на понимание социокультурной идентичности как соотнесение человека с обществом как культурно-цивилизационным образованием, что предполагает принятие личностью конкретной системы ценностей, локализованной в виде пространственно-временного единства прошлого, настоящего и будущего, в рамках которого формируются матрицы, принимаемые или отвергаемые личностью (в соответствии с концепцией В.П. Бабинцева и М.А. Бухтояровой), мы рассматриваем российскую социокультурную идентичность как соотнесение человека с российским обществом, как культурно-цивилизационным образованием. Анализ взглядов на современную российскую социокультурную ситуацию с точки зрения формирования идентичности позволяет говорить о ее кризисном состоянии. Поскольку было выявлено, что «ядро» личной идентичности закладывается в детстве, а детские воспоминания являются фундаментом идентичности, как с точки зрения собственной внутренней идентичности, осознания собственной целостности, так и с точки зрения отождествления себя с другими, детскую игру можно рассматривать как важный механизм формирования идентичности в детском возрасте, с одной стороны, и как основание идентификации во

взрослом возрасте, с другой стороны, что позволяет считать ее одним из средств решения задачи выхода из кризисного состояния.

4. Под детской субкультурой понимается автономное целостное образование внутри господствующей культуры взрослых, определяющее стиль жизни и мышления её носителей (детей), отличающееся своими обычаями, нормами, комплексами ценностей, стандартами поведения, институтами, в отличие от детской культуры, которая понимается как творчество взрослых для детей. Детская игра рассматривается как элемент детской субкультуры и важный инструмент формирования картины мира ребенком. Игровой массив имеет глубинный или стержневой слой, представленный архаическими играми, и оболочку, представленную играми, появившимися позднее в процессе фрагментации и последующего синтеза. Трансформации традиционных игр заключаются в постепенном их упрощении игр, сопровождающемся десакрализацией, что становится предпосылкой к последующему усложнению и сохранению актуальности для детей и современности. Таким образом, через процессы распрямления и последующего осмысления и опредмечивания происходит инкультурация.

5. Компьютерные игры рассматриваются, как игры нового типа или квази-игры, находящиеся на стыке детской игры и искусства. Влияние компьютерной игры на процессы социализации и инкультурации неоднозначно и амбивалентно. С одной стороны, могут приводить к усилению тенденции индивидуализации, к нарушению образа «я» у играющего, а, с другой стороны, могут рассматриваться как основание для идентификации и выступать в качестве нового института социализации и инкультурации.

6. Модель игрового массива, представляющая взаимосвязь всех типов игр в их совместном влиянии на становление социокультурной идентичности личности, включает три слоя: стержневой (архаические игры), слой мантии (традиционные народные игры), слой оболочки (современные игры); четыре сегмента, делящие все слои в соответствии с видом игровой деятельности: коммуникативные, интеллектуальные, эмоциональные и игры движения; и части, делящие слои и сегменты в соответствии с классами игр: нормативные (игры по правилам) и креативные (игры импровизационного характера). Через весь комплекс детских игр человек формирует представление о себе самом, о мире вокруг себя, о своем месте в мире и в социуме. Изменения игровых предпочтений детей, произошедшие в первое десятилетие XXI века, заключаются в сужении стержневого слоя игрового массива, представленного архаическими играми, и слоя народных игр; обеднении детского игрового репертуара; смещении интереса детей в сторону компьютерных игр; значительном расхождении в выборе игр детьми, что свидетельствует о разобщенности детского сообщества. Выявленные тенденции позволяют сделать вывод о наличии резкого слома игровых традиций, который можно рассматривать как кризис, преодоление которого видится задачей учреждений досуговой сферы.

Соответствие паспорту специальности 24.00.01 – Теория и история культуры: культурология: 1.4. – История культурологических воззрений и

понятий, представлений о сущности культуры; 1.14. – Возникновение и развитие современных феноменов культуры; 1.18. – Культура и общество; 1.23. – Личность и культура; 1.32. – Система распространения культурных ценностей и приобщения населения к культуре.

Достоверность результатов исследования и обоснованность научных положений определяется логикой его построения, широтой источников и эмпирической базы, применением комплекса методов, адекватных предмету диссертации, успешной апробацией основных результатов исследования в научных публикациях и в выступлениях на научно-практических конференциях различного уровня.

Апробация результатов диссертации осуществлена посредством изложения основных положений в 19 публикациях. Из них – 4 публикации в изданиях, рекомендованных ВАК Минобрнауки Российской Федерации, в том числе одна публикация в журнале, входящем в международные реферативные базы и системы цитирования. Общий объём публикаций 7,79 п.л. (из них объём публикаций в изданиях, рекомендованных ВАК Минобрнауки Российской Федерации, составляет 1,37 п.л.).

Материалы исследования были представлены и обсуждены на конференциях: XXV международная заочная научно-практическая конференция «В мире науки и искусства: вопросы филологии, искусствоведения и культурологии» (08.07.2013 г., Новосибирск); XIV международная заочная научно-практическая конференция «Научная дискуссия: вопросы филологии, искусствоведения и культурологии» (23.07.2013 г., Москва); Международная научно-практическая конференция «Вопросы развития культурно-творческой среды Дальнего Востока России и Азиатско-Тихоокеанского региона» (7-9.10.2014 г., Хабаровск); II Всероссийская научно-практическая конференция студентов, магистрантов, аспирантов и молодых ученых «Гуманитарные и общественные науки: проблемы реализации творческого потенциала молодежи» (27-28.03.2014 г., Хабаровск); Международная научная конференция «Философия телесности» (15-18.05.2014 г., Хабаровск, Уссурийск); Международная научно-практическая конференция, посвященная 40-летию кафедры режиссуры театрализованных представлений и праздников Хабаровского государственного института культуры «Театрализованные представления и праздники в контексте современных тенденций развития культуры» (6-7.04.2016 г., Хабаровск); Заочная Всероссийская научно-практическая конференция «Личность, творчество, образование в социокультурном пространстве Дальнего Востока России» (15.12.2016 г., Хабаровск); Международная научно-практическая конференция, посвященная 50-летию Хабаровского государственного института культуры «Личность, творчество, образование в социокультурном пространстве Дальнего Востока России и стран Азиатско-Тихоокеанского региона» (25.12.2017 г., Хабаровск); IV Всероссийская научно-практическая конференция студентов, магистрантов, аспирантов и молодых учёных, посвящённая 50-летию Хабаровского государственного института культуры «Научно-практическая реализация творческого потенциала молодёжи: проекты,

разработки, сценарии, творческие интерпретации в социально-гуманитарной сфере и искусстве» (27.04.2018 г., Хабаровск); Международная научно-практическая конференция, посвящённая 50-летию Хабаровского государственного института культуры «Вопросы развития творческой среды Дальнего Востока России и Азиатско-Тихоокеанского региона» (24-25.10.2018 г., Хабаровск); XIX Всероссийская научно-методическая конференция «Опыт, проблемы и пути повышения качества подготовки специалистов в сфере культуры и искусства» (26-28.02.2020г., Улан-Удэ); V Международная научно-практическая конференция «Социально-культурная деятельность: векторы исследовательских перспектив» (22.05.2020 г., Казань).

Отдельные аспекты разрабатываемой темы рассматривались на научно-методологических семинарах кафедры культурологии и музеологии Хабаровского государственного института культуры (2016-2019 гг.).

Материалы исследования использовались при проведении лекционных и практических занятий по дисциплинам «Технологии культурно-досуговых программ», «Возрастные технологии в социально-культурной сфере», «Рекреативные технологии», «Основы культурно-досуговой деятельности» в Хабаровском государственном институте культуры в период с 2016-2017уч.г. по 2019-2020 уч. г. Практическая реализация материалов исследования осуществлялась в ходе организации и проведения культурно-досуговых игровых программ для учащихся начальных классов МОУ СОШ № 85 г. Хабаровска («Большое путешествие» (22.05.2017), «Кто такие волшебники?» (24.05.2017), «Из чего сделаны девочки?» (07.03.2018), «В гости к Деду Морозу» (28.11.2018), «Путешествие в страну журналов» (27.05.2019), «День рождения Деда Мороза» (06.12.2019)).

Объем диссертационного исследования и его структура определяются спецификой темы исследования и логикой изложения. Диссертационное исследование, общим объемом 189 страниц, состоит из Введения, трех глав (9 параграфов), Заключения, списка источников и литературы (333 наименования), списка иллюстративного материала (1 рисунок) и Приложений (3 приложения, включающие 13 диаграмм).

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

В первой главе «**Детская игра как философско-культурологическая проблема**» рассмотрены теоретические аспекты проблематики детской игры как явления культуры.

В первом параграфе «*Развитие представлений об игре в истории культурологической мысли*» осуществлен обзор научной литературы, посвященной вопросам игры, на основе которого показаны изменения в понимании игры как явления культуры. Систематизированы сложившиеся подходы к пониманию игровой деятельности в контексте разных культурологических концепций: эволюционизма (Г. Спенсер, Э. Тэйлор, Г.В. Плеханов), деятельностного подхода (М.С. Каган), психоанализа (З. Фрейд), феноменологического подхода (Э. Гуссерль, М. Хайдеггер, О. Финк),

философской герменевтики (Х.-Г. Гадамер), игровой концепции культуры (Й. Хёйзинга), символической концепции культуры (А. Дандес, Ю. Лотман), системно-синергетического подхода (Ю. Лотман, М.С. Каган, В.С. Степин). Сделан вывод о том, что наиболее адекватным в решении задач аналитики детской игры и её развития в культуре, с точки зрения анализа ее как фактора социализации и инкультурации, представляется интеграция деятельностного и системного подходов.

Во втором параграфе *«Традиционные и современные подходы к изучению детской игры»* осуществлен анализ эволюции взглядов на детскую игру в рамках разных научных направлений: историко-этнографического (А. Гомм, А.В. Терещенко, В.Ф. Кудрявцев, Г.А. Покровский, М. Мид, Б. Саттон-Смит, Дж.М. Робертс), психолого-педагогического (Ф. Фрёбель, П.Ф. Лесгафт, И.А. Сикорский, К. Гроос, В. Штерн, П.Ф. Каптерев, Ж. Пиаже, Л.С. Выготский, Э. Эриксон), философского (Г.П. Щедровицкий), социологического (М. Партен). Отмечено, что представление о детской игре претерпевало изменения, постепенно менялось отношение к самому феномену и его роли в жизни индивида и социума, все больше значения придавалось игре с точки зрения развития культуры (С.А. Смирнов, Р. Эртер, Л.Т. Ретюнских, С.Н. Майорова-Щеглова, А.Г. Филипова). Проанализирован феномен детской игры в контексте культуры. В современных культурологических исследованиях игра рассматривается как структурирующий элемент субкультуры детства (Н.В. Савенко), как важный инструмент формирования картины мира ребенком (Е.Н. Суворкина), как универсальная характеристика социально-культурной феноменологии детства (М.Н. Сопова). Сделан акцент на том, что именно культурологический подход позволяет рассмотреть игру как фактор социализации, инкультурации, становления социокультурной идентичности личности.

В третьем параграфе *«Опыт определения и классификации детской игры»* представлено авторское понимание детской игры на основе деятельностного культурологического подхода к анализу детской игры, с применением системного подхода. Предложена авторская классификация детской игры в рамках деятельностного и системного подходов, с опорой на результаты собственного исследования. Предлагается трактовка игры как самоорганизующейся деятельности одного или нескольких людей, в предлагаемых обстоятельствах по определенным правилам, сопровождающейся расхождением видимого и смыслового поля, осуществляемой ими добровольно, на основе свободного выбора, цели и результат которой не выходят за её рамки. Отмечается интегративный и целостный характер игровой деятельности. Интегративность заключается в том, что игра включает в себя, как неотъемлемые составляющие, коммуникативную, интеллектуальную, эмоциональную и физическую деятельности, а целостность проявляется в единстве и соподчиненности этих составляющих. Систематизацию видов игры можно осуществлять как по количественным, так и по качественным критериям. Количественные критерии позволяют показать степень выраженности основных характеристик игры: нормативности или

креативности, физической или психологической составляющей. Качественным признаком предлагаем считать преобладание одного из составляющих видов деятельности, в соответствии с чем будем выделять коммуникативные игры, интеллектуальные игры, эмоциональные игры и игры движения

Таким образом, в первой главе выполнены задачи систематизации сложившихся подходов к пониманию игровой деятельности; анализа феномена детской игры в контексте культуры и представлено авторское понимание детской игры и подход к ее классификации на основе системно-деятельностного подхода.

Во второй главе **«Социокультурная идентичность: сущность, структура, динамика»** рассматриваются теоретические аспекты проблематики социокультурной идентичности, вопросы формирования идентичности индивида через процессы инкультурации и социализации.

В первом параграфе **«Теоретические аспекты анализа социокультурной идентичности»** осуществлен анализ эволюции взглядов на феномен идентичности в рамках разных научных направлений: философского (М. Хайдеггер, Т. Адорно, П. Рикёр), обще- и социально-психологического теоретического знания (З. Фрейд, Э. Эриксон), социологического (Дж. Мид, Г. Тэджфел, Ч. Кули). Проанализированы разные подходы к определению структуры идентичности (В. Хёсле, И.В. Малыгина, В.С. Малахов). Рассмотрен феномен социокультурной идентичности как отдельный вид идентичности. В соответствии с задачами данного исследования под социокультурной идентичностью понимается соотнесение человека с обществом как культурно-цивилизационным образованием, что предполагает принятие личностью конкретной системы ценностей, локализованной в виде пространственно-временного единства прошлого, настоящего и будущего, в рамках которого формируются матрицы, принимаемые или отвергаемые личностью (в соответствии с концепцией В.П. Бабинцева и М.А. Бухтояровой), российская социокультурная идентичность рассматривается как соотнесение человека с российским обществом, как культурно-цивилизационным образованием. Произведен анализ механизмов социокультурной и индивидуальной идентичности. Выявлено, что «ядро» личной идентичности закладывается в детстве, а детские воспоминания являются фундаментом идентичности, как с точки зрения собственной внутренней идентичности, осознания собственной целостности, так и с точки зрения отождествления себя с другими. Детскую игру можно рассматривать как важный механизм формирования идентичности в детском возрасте и как основание идентификации во взрослом возрасте.

Во втором параграфе **«Формирование социокультурной идентичности в современной российской ситуации»** проанализирована современная российская социокультурная ситуация с точки зрения формирования идентичности. Выявлено кризисное состояние социокультурной идентичности, что проявляется в усилении индивидуализации, мультипликативности, мозаичности идентичности. Рассмотрены подходы к трактовке понятия «кризис идентичности», его связь с кризисом культуры и с социокультурными трансформациями (Э. Эриксон, З. Бауман, Э. Гидденс, М.В. Заковоротная, А.Ю.

Шеманов, В. Хёсле, С. Гурин, А.И. Извеков). Современный кризис идентичности видится как рубежный этап естественного процесса «взросления человечества» (А.И. Извеков). Путь к выходу из кризисного состояния видится в переоценке подходов к образованию, а детская игра видится одним из средств решения задачи выхода из кризисного состояния.

Таким образом, во второй главе выполнены задачи анализа основных характеристик социокультурной идентичности и выявления особенностей ее динамики в современной российской ситуации.

В третьей главе **«Детская игра как фактор формирования социокультурной идентичности»** раскрывается проблема становления идентичности ребенка в современных условиях и роль игры в этом процессе.

В первом параграфе **«Субкультура детства и детская игра в процессе инкультурации»** осуществлен анализ эволюции взглядов на детство как социокультурный феномен. Проанализированы педагогический, этнографический, психологический, философский подходы к пониманию детства. На настоящий момент можно выделить следующие направления исследований детства как социокультурного явления: осмысление детства как этапа вхождения человека в определенную культуру (А.П. Огурцов, А.Я. Флиер, М. Херсковиц и др.); вопросы взаимодействия культуры и детства (В.Т. Кудрявцев, Д.И. Фельдштейн и др.); рассмотрение детства как особой замкнутой системы (С.Н. Иконникова, И.С. Кон, М.В. Осорина и др.); проблемы трансформации или кризиса детства (Н. Постман, В. Куренной, Л. Горалик, М.В. Минситова, С.Н. Майорова-Щеглова, А.Г. Филипова и др.). Детство человека представляет собой не только физиологическое, психологическое, педагогическое, но и сложное социокультурное явление, имеющее историческое происхождение и природу. Детство рассматривается как важный этап вхождения человека в культуру, накладывающий отпечаток на всю его дальнейшую жизнь. В рамках данного исследования важен анализ детства, в первую очередь, как некой отправной точки для поиска собственной внутренней идентичности и утверждения в себе целостности. Обозначена проблема соотношения понятий «детская субкультура» и «детская культура». Предложен подход к пониманию детской культуры как творчества взрослых для детей и детской субкультуры как автономного целостного образования внутри господствующей культуры взрослых, определяющее стиль жизни и мышления её носителей (детей), отличающееся своими обычаями, нормами, комплексами ценностей, стандартами поведения, институтами (с опорой на субкультурный подход к пониманию детства И.С. Кона). Детская игра рассматривается как важный инструмент формирования картины мира ребенком.

Во втором параграфе **«Специфика детских игр разных видов и типов»** рассмотрена роль традиционных и современных, нормативных и креативных игр с точки зрения влияния на формирование идентичности. Показано влияние нормативных и креативных игр на формирование коллективной и персональной идентичности. Проанализированы трансформации традиционных игр, которые заключаются в их постепенном упрощении, что становится предпосылкой к

последующему усложнению и появлению их современных вариантов. Таким образом, через процессы распрямления и последующего осмысления и опредмечивания происходит инкультурация человека. Показано, что игровой массив имеет глубинный или стержневой слой, представленный архаическими играми, и оболочку, представленную играми, появившимися позднее в процессе фрагментации и последующего синтеза. В свою очередь, оболочка включает более глубокий слой (предлагаем назвать его термином «мантия»), содержащий традиционные народные игры, являющиеся непосредственно производными от архаических игр и отражающие этнические культурные особенности; и поверхностный слой (предлагаем считать его собственно оболочкой), включающий в себя современные игры, возникшие под влиянием социокультурных трансформаций, являющиеся отражением межкультурных влияний последнего времени.

В третьем параграфе *«Компьютерная игра как форма социализации и инкультурации»* рассмотрен феномен компьютерной игры в современной культуре. Компьютерная игра рассматривается как игра нового типа или квази-игра. Выявлено пограничное положение компьютерной игры на стыке детской игры и искусства, специфической чертой компьютерной игры как жанра искусства является интерактивность, позволяющая рассматривать игру как художественное произведение открытого типа. Рассмотрено влияние компьютерной игры на внутренний мир личности. Проанализирована роль компьютерной игры в процессах социализации и инкультурации. Показано, что виртуальные миры оказывают серьезное влияние на проблему телесности и на проблему идентификации, компьютерные игры могут приводить к нарушению образа «я», особенность новой телесности – ее растворенность, отсутствие тела как такого. В то же время компьютерные игры все больше превращаются в систему социального взаимодействия, что в большей степени характерно для многопользовательских игр. Показано, что они могут рассматриваться как основание для идентификации и выступать в качестве института социализации и инкультурации.

В четвертом параграфе *«Динамика детских игровых предпочтений и перспективы развития детской игровой деятельности»* проанализированы изменения игровых предпочтений детей, произошедшие в первое десятилетие XXI века. Показано, как через весь комплекс детских игр человек формирует представление о себе самом, о мире вокруг себя, о своем месте в мире и в социуме. Взаимосвязь и взаимозависимость всех игр в процессе социокультурной идентификации мы представили в виде трехмерной модели игрового массива, где виды игры по преобладающей деятельности делят все игровые слои, кроме стержневого (синкретичного), на сегменты. Традиционные и современные игры также можно делить по степени регламентации, жесткости соблюдения правил.

Как показали результаты исследования, репертуар коммуникативных игр современных детей в 2,5 раза уже, чем репертуар детей прошлых десятилетий, репертуар игр движения у современных детей в два раза уже, чем у респондентов старшей группы, в классе эмоциональных игр разнообразие стало

в 3 раза меньше, репертуар интеллектуальных игр сократился вдвое, а к компьютерным играм произошел скачок интереса в 7,5 раз. При анализе изменений игрового репертуара по десятилетиям мы увидели, что резкие изменения происходили в 2000-х годах. Вскрытые нами, в ходе исследования, изменения игрового репертуара заставляют сделать предположение о неполноте процессов формирования идентичности у современных детей.

Подводя итоги исследования, отмечаем, что в детской игре наблюдаются многочисленные трансформации. Во-первых, в 2000-е годы происходит скачкообразный рост интереса детей к виртуальным играм, что приводит к резкому снижению интереса к играм реального действия. Увлечение виртуальными играми приводит к уходу от реальности в виртуальность, которая манипулирует телесностью индивида, деструктурируя его целостность, разрушая, тем самым, человеческую идентичность. Кроме того, уход в виртуальность чреват потерей связи с реальным окружающим миром, под которой мы понимаем тактильную, осязательную связь с миром вещей, что приводит к проблеме поиска своего места в нем, укорененности. Во-вторых, мы констатируем факт сужения или «усыхания» стержневого слоя игрового массива, представленного архаическими играми, и слоя народных игр. В-третьих, происходят изменения детского игрового репертуара, выражающиеся в его обеднении, в целом, и, в частности, в обеднении игр-импровизаций, игр-испытаний и игр-экспериментирований. При этом процесс вымывания игр из игрового репертуара детей преобладает над процессом появления новых игр. Низкое игровое разнообразие может привести к ограниченности опыта, на который будет опираться ребенок в процессе взросления и формирования своей идентичности.

В Заключении подводятся итоги исследования и формулируются основные выводы, выдвигаются предложения.

Данное диссертационное исследование позволяет не только рассмотреть детскую игру как важный элемент субкультуры детства и фактор формирования социокультурной идентичности, но и проанализировать трансформацию детской игры в ситуации кризиса российской социокультурной идентичности, и выявить условия, причины, механизмы этой трансформации.

Представлено авторское понимание детской игры на основе деятельностного культурологического подхода. Выявлены два основных фактора, формирующих игру: нормативный и креативный. Предлагается трактовка игры как самоорганизующейся деятельности одного или нескольких людей, в предлагаемых обстоятельствах по определенным правилам, сопровождающейся расхождением видимого и смыслового поля, осуществляемой ими добровольно, на основе свободного выбора, цели и результат которой не выходят за её рамки. Игровая деятельность рассматривается как интегративная и целостная, включающая в себя, как взаимосвязанные неотъемлемые составляющие, коммуникативную, интеллектуальную, эмоциональную и физическую деятельности.

Показано, что систематизацию видов игры можно осуществлять как по количественным, так и по качественным критериям. Количественные критерии

позволяют показать степень выраженности основных характеристик игры: нормативности или креативности, физической или психологической составляющей. Качественным признаком игры предлагается считать преобладание одного из составляющих ее видов деятельности, в соответствии с чем выделяются коммуникативные игры, интеллектуальные игры, эмоциональные игры и игры движения.

Предложена модель игрового массива, представляющая взаимосвязь всех типов игр в их совместном влиянии на становление социокультурной идентичности личности. В предложенной модели выделены слои игрового массива: стержневой (архаические игры), слой мантии (традиционные народные игры), слой оболочки (современные игры); виды игр, делящие слои на сегменты: коммуникативные, интеллектуальные, эмоциональные и игры движения; классы игр, делящие слои и сегменты: нормативные (игры по правилам) и креативные (игры импровизационного характера). Показано, как, через весь комплекс детских игр, человек формирует представление о себе самом, о мире вокруг себя, о своем месте в мире и в социуме.

Выявленные тенденции позволили сделать вывод о наличии резкого слома игровых традиций, который можно рассматривать как кризис, являющийся отражением изменений, происходящих в социокультурном пространстве, и изоморфный кризису культуры, кризису идентичности, кризису детства.

Преодоление этого кризиса видится задачей учреждений досуговой сферы, которые могут осуществлять передачу игровых знаний, умений и навыков, опираясь на принципы педагогики сопровождения.

Представляется возможным предложить три направления культурной политики: 1) поддержка государственных досуговых учреждений разного типа в их работе по организации игровой деятельности детей; 2) создание развивающей среды для детей в городах (в форме игровых площадок); 3) создание и поддержка собственной индустрии настольных и компьютерных игр, транслирующих традиционные, национальные культурные ценности.

Перечень основных работ, опубликованных по теме диссертации

Статьи, опубликованные в ведущих рецензируемых научных изданиях (в соответствии с перечнем ВАК):

1. Шереметьева М.А. Изменение игровых предпочтений детей в контексте социокультурных проблем современности / М. А. Шереметьева // Международный научно-исследовательский журнал. – 2016. – № 4 (46). – С. 80–85.
2. Шереметьева М.А. Проблема дефиниции детской игры в контексте современной культуры / М. А. Шереметьева // Общество: философия, история, культура. – 2018. – № 11. – С. 151–156.
3. Шереметьева М.А. Статус компьютерных игр в современной культуре / М. А. Шереметьева // Ярославский педагогический вестник. – 2019. – № 6 (111). – С. 184–189.

4. Шереметьева М.А. Детская игра как фактор инкультурации и формирования социокультурной идентичности / М. А. Шереметьева // Общество: философия, история, культура. – 2020. – № 8. – С. 118–123.

Статьи в других научных изданиях:

5. Шереметьева М.А. Трансформация детской игры в контексте кризиса национально-культурной идентичности / М.А. Шереметьева // История и культура Приамурья. – 2012. – № 2(12). – С. 15–19.

6. Шереметьева М.А. Особенности игровых предпочтений современных детей / М. А. Шереметьева // Современные тренды развития социогуманитарного знания: сборник трудов III Международной научно-практической конференции, приуроченной к празднованию «Дня Знаний» в Российской Федерации, 1 – 4 сентября 2013 года / Под общей редакцией О.П. Чигишевой. – Ростов-на-Дону: Издательство Международного исследовательского центра «Научное сотрудничество». – 2013. – С 54–62.

7. Шереметьева М.А. Изменение детского игрового репертуара как перспективное направление исследований / М.А. Шереметьева // «В мире науки и искусства: вопросы филологии, искусствоведения и культурологии»: материалы XXV международной заочной научно-практической конференции. (08 июля 2013 г.). – Новосибирск: Изд. «СибАК», 2013. – С.14–22.

8. Шереметьева М.А. Характеристика игровых предпочтений современных детей / М.А. Шереметьева // «Научная дискуссия: вопросы филологии, искусствоведения и культурологии»: материалы XIV международной заочной научно-практической конференции (23 июля 2013 г.) – Москва: Изд. «Международный центр науки и образования», 2013. – С. 39–47.

9. Шереметьева М.А. Изменение игрового репертуара и вопросы творческого развития детей / М.А. Шереметьева // Научный и творческий потенциал молодежи в сфере образования, культуры, искусства: материалы II Всероссийской научно-практической конференции студентов, магистрантов, аспирантов и молодых ученых «Гуманитарные и общественные науки: проблемы реализации творческого потенциала молодежи» (27-28 марта 2014 г., г. Хабаровск) / науч. ред. и сост. Е.В. Савелова. – Хабаровск: ФГБОУ ВПО «ХГИИК», 2014. – С. 205–209.

10. Шереметьева М.А. Особенности игровых предпочтений у современных детей / М.А. Шереметьева // Вопросы развития культурно-творческой среды Дальнего Востока России и Азиатско-Тихоокеанского региона: материалы Международной научно-практической конференции (7-9 октября 2014 г., г. Хабаровск) / науч. ред. и сост. Е.В. Савелова. – Хабаровск: ФГБОУ ВПО «ХГИИК», 2014. – С. 167–173.

11. Шереметьева М.А. Современные детские праздничные игры и проблема сохранения культурных традиций / М.А. Шереметьева // Театрализованные представления и праздники в контексте современных тенденций развития культуры: Материалы Международной научно-практической конференции, посвященной 40-летию кафедры режиссуры

театрализованных представлений и праздников Хабаровского государственного института культуры (6-7 апреля 2016 г., г. Хабаровск) / сост. Е.Н. Лунегова. – Хабаровск: ФГБОУ ВО «ХГИК», 2016. – С. 160–167.

12. Шереметьева М.А. Мир виртуальной игры как часть социокультурного пространства современного ребенка / М.А. Шереметьева // Заочная Всероссийская научно-практическая конференция «Личность, творчество, образование в социокультурном пространстве Дальнего Востока России» (15 декабря 2016 г., г. Хабаровск). — Хабаровск: ХГИК, 2016. — С. 144–152.

13. Шереметьева М.А. Игра в процессе культурной динамики / М.А. Шереметьева // Личность, творчество, образование в социокультурном пространстве Дальнего Востока России и стран Азиатско-Тихоокеанского региона: материалы Международной научно-практической конференции, посвященной 50-летию Хабаровского государственного института культуры (25 декабря 2017 г., г. Хабаровск) / отв. ред. Е.В. Савелова, сост. Е.Н. Лунегова. – Хабаровск: ХГИК, 2017. – С. 316–325.

14. Шереметьева М.А. Методологические аспекты культурологического анализа детской игры как явления культуры / М.А. Шереметьева // Научно-практическая реализация творческого потенциала молодежи: проекты, разработки, сценарии, творческие интерпретации в социально-гуманитарной сфере и искусстве: материалы IV Всероссийской научно-практической конференции студентов, магистрантов, аспирантов и молодых учёных, посвящённой 50-летию Хабаровского государственного института культуры (27 апреля 2018 г., г. Хабаровск) / науч. ред. Е.В. Савелова, сост. Е.Н. Лунегова. – Хабаровск: ХГИК, 2018. – С. 188–192.

15. Шереметьева М.А. Роль игры в создании образа детства как основы формирования культурной идентичности / М.А. Шереметьева // Вопросы развития творческой среды Дальнего Востока России и Азиатско-Тихоокеанского региона: материалы Международной научно-практической конференции, посвящённой 50-летию Хабаровского государственного института культуры (24-25 октября 2018 г., г. Хабаровск) / гл. ред. Скоринов С.Н., науч. ред. Е.В. Савелова, сост. Е.Н. Лунегова. — Хабаровск: ХГИК, 2018. – С. 383–392.

16. Шереметьева М.А. Игра как средство раскрытия детской одаренности в условиях учреждения социально-культурной сферы: аспекты формирования профессиональной компетенции у студентов / М.А. Шереметьева // Проблемы кадрового обеспечения сферы культуры и искусства: профессиональные стандарты и трудоустройство молодого специалиста: материалы Всероссийской научно-практической конференции (26 апреля 2019 г., г. Хабаровск) / науч. ред. Е.В. Савелова, сост. Е.Н. Лунегова. — Хабаровск: ХГИК, 2019. – С. 204–212.

17. Шереметьева М.А. Направления развития современных технологий культурно-досуговой деятельности / М.А. Шереметьева // Социально-культурная среда регионов глазами молодежи: материалы III Всероссийской научно-практической конференции молодых ученых, г. Улан-Удэ, 22 мая 2020

г. / Министерство культуры Российской Федерации, ФГБОУ ВО «Восточно-Сибирский государственный институт культуры»; отв. ред. И.С. Цыремпилова. – Улан-Удэ: Издательско-полиграфический комплекс ВСГИК, 2020. – Т. 1 – С. 110–118.

18. Шереметьева М.А. Компьютерные игры как фактор социализации и инкультурации личности / М.А. Шереметьева // Социально-культурная деятельность: векторы исследовательских и практических перспектив: материалы Международной электронной научно-практической конференции, 22 мая 2020 г. / Казань: КазГИК, 2020. – С. 457–462.

19. Шереметьева М.А. Детская игра в культурно-досуговой деятельности: методический аспект / М.А. Шереметьева // Опыт, проблемы и пути повышения качества подготовки специалистов в сфере культуры и искусства: материалы XIX Всероссийской научно-методической конференции / М-во культуры Рос. Федерации, ФГБОУ ВО «Вост.-Сиб. гос. ин-т культуры»; отв. ред. Т.Л. Редько ; науч. ред. И.С. Цыремпилова. – Улан-Удэ: Издательско-полиграфический комплекс ФГБОУ ВО ВСГИК, 2020. – С. 173-181.