СОДЕРЖАНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ И РАЗВИТИЕ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Горбунова Олеся Федоровна
канд. пед. наук, доцент
Дорофеева Татьяна Анатольевна
канд. пед. наук, доцент, заведующая кафедрой

ФГБОУ ВПО «Хакасский государственный
университет им. Н.Ф. Катанова»
г. Абакан, Республика Хакасия

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ В СОВРЕМЕННОЙ ДЕТСКОЙ СУБКУЛЬТУРЕ

Аннотация: *в статье раскрываются результаты эмпирического исследования, проведенного кафедрой дошкольного и специального образования ХГУ им. Н.Ф. Катанова, направленного на выявление особенностей игровой деятельности современных дошкольников как проявления детской субкультуры. Исследование показало наметившуюся тенденцию в изменении сюжетов игр современных дошкольников, предпочтение в них новых героев и ролей из зарубежных мультфильмов и фильмов. Социальные и семейные роли все менее интересны для современных дошкольников, что можно считать характерной особенностью субкультуры современного детства, формирующегося под влиянием средств массовой информации.*

Ключевые слова*: детство, самоценность детства, культура, детская субкультура, детская картина мира, игра, сюжетно-ролевая игра, архетипические сюжеты.*

В условиях развития демократического общества важное значение приобретает проблема детства, которая требует создания и обеспечения специальных условий для существования, приоритетности внимания к нему со стороны общества и государства. Детство – это социальный феномен, фактор создания нового мирового порядка, неотъемлемая часть образа жизни и культуры человечества.

Детство – это своеобразный этап в развитии человека, вековой период, который характеризуется качественными особенностями психических процессов и характерным типом ведущей деятельности. Рядом с этим детство – это самоценный, уникальный и фундаментальный период в развитии человека, так называемое «золотое время» его жизни [2, с. 64–65].

Изменения, происходящие в российском обществе в начале XXI в., – вторжение в повседневную жизнь информационных технологий, агрессивное воздействие информационной среды на сознание человека, смена ценностных приоритетов, ускорение и интенсивность жизнедеятельности – оказывают значительное воздействие на существующие формы культурной коммуникации в социуме, в том числе и на бытие детей.

Одной из сфер детского самобытия является мир субкультуры, вовлекающий практически каждого ребенка в детское сообщество. «Субкультура» (от лат. sub – под и cultura – культура; «подкультура») – это понятие первоначально использовалось в таких науках, как культурология и социология, и затем было заимствовано психологами и педагогами. Этимологически исходным словом понятия является «культура», которое имеет большое количество интерпретаций. В большинстве европейских языков оно восходит к латинскому слову «cultura», которое первоначально означало «возделывание», «выращивание», а со временем приобрело значение «воспитание, образование». «[4, с. 170].

В.Т. Кудрявцев считал, что «очевидно, что ребёнок в своей деятельности может генерировать новые элементы культуры». Иными словами, «создаётся некий микромир, действующий по собственным («детским») законам, но отражающий все, что происходит вне его. Это и есть то, что принято называть детской субкультурой» [2, с. 14]. М. Мид, Д.Б. Эльконин, И.С. Кон, В.Т. Кудрявцев, В.М. Осорина, В.В. Абраменкова и другие ученые доказали, что она играет особую роль в жизнедеятельности и общении детей, формировании их личности, интеграции в общество и культуру.

По определению В.В. Абраменковой, «детская субкультура – в широком значении – все, что создано человеческим обществом для детей и детьми, в более

узком – смысловое пространство ценностей, установок, способов деятельности и форм общения, осуществляемых в детских сообществах в той или иной конкретно-исторической социальной ситуации развитию» [1, с. 27]. Детская субкультура оказывает существенное воздействие на формирование мировидения ребенка и становление его духовно-нравственных начал. Выступая в качестве социального феномена, эта сфера жизнедеятельности детей представляет живой интерес, прежде всего, с позиции и своего особого социального статуса, обусловленного отношением общества к детству. Посредством субкультуры удовлетворяются потребности детей в: изоляции от взрослых; близости, интимности за пределами семьи; самостоятельности; отстранении от групп ровесников, чуждых по духу, интересам; участии в социальных изменениях.

Одним из проявления детской субкультуры, наряду с детской картиной мира (детское философствование, сказочный мир, совокупность ценностей и представлений о мире), детской модой, детской речью, детским фольклором и др., является игра. Игра имеет большое значение для жизни ребенка. У детей дошкольного возраста игра является ведущим видом деятельности, в которой складывается и совершенствуется управление поведением, в том числе и социальным. В отечественной психологии и педагогике игра рассматривается как деятельность, имеющая очень большое значение для развития ребенка дошкольного возраста; в ней развиваются действия в представлении, ориентация в отношениях между людьми, первоначальные навыки кооперации (А.В. Запорожец, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, Л.А. Венгер, А.П. Усова и др.).

Игра – самоценная форма активности ребенка дошкольного возраста. Замена игры другими видами деятельности обедняет личность дошкольника, препятствуя развитию воображения ребёнка, тормозит развитие общения, как со сверстниками, так и со взрослыми. Поэтому, состояние детской субкультуры игры мы, вслед за российским психологом Б.Д. Эльконин, считаем важными индикаторами положения детства в России. Проведенный теоретический анализ детской субкультуры свидетельствует о тенденциях трансформаций данного элемента детства. Это проявляется, прежде всего, в сужении игрового пространства

детства, увеличения различий между детской и подростковой субкультурой, культурой игры девочек и мальчиков.

В психолого-педагогической литературе наблюдается противоречивое отношение не только к детской игре, но и к детству в целом. За последние 5–10 лет выпускается огромное количество детских товаров; игр, игрушек, книжек, фильмов и т.д. Появляется все больше специализированных магазинов, которые показывают пристальное внимание к детству («Детский мир», «Детская вселенная», «Беби-бум», «Все для малыша» и т.д.), но практически все выпускаемые товары для детей не учитывают возрастную, психологическую адрессованность для развития ребенка, а отражают коньюктурный спрос на «модные» игрушки из мультфильмов. Взрослые меньше уделяют внимание игре и общению со своими детьми.

Чтобы разобраться в причинах такой ситуации, мы провели эмпирическое исследование в дошкольных образовательных учреждениях г. Абакана Республики Хакасия, целью которого являлось изучение особенностей сюжетно-ролевых игр в современной детской субкультуре. В исследовании принимали участие воспитатели, дети и родители, всего 128 человек. Для реализации поставленных целей и задач использовался комплекс методов исследования: опрос воспитателей, анкета для родителей, наблюдение за играми детей, опрос детей, проективная рисуночная методика «Моя любимая игрушка», «Или игрушки, с которыми ты любишь играть». Нас интересовала широкая и обобщенная картина того, во что и как играют современные дошкольники.

Интересный эмпирический материал был получен при опросе детей. Анализируя ответы детей, мы обращали внимание: на игровые интересы и предпочтения детей в детском саду и дома; на любимые сюжеты и роли; на любимые игрушки. Анализ ответов показал характер игровых предпочтений детей. На вопрос «Любишь ли ты играть?» все мальчики и девочки дали положительный ответ. «Какие игрушки тебе нравятся?» – 52% девочек отметили кукол, 42% – животных и 10% – конструктор. Предпочтения мальчиков расположилось следующим образом: конструктор «Лего» – (52%); машинки – (25%); «Человек-паук»,

«Бэтмен» – (25%); роботы-трансформеры (10%). Таким образом, больше всего мальчиков увлекают конструктор, машинки и герои иностранных мультфильмов.

На вопрос: «Назови свои любимые мультфильмы?», большинство детей назвали мультфильмы иностранного происхождения. У девочек – это «Винкс» (27%); «Барби и Кен» (25%), «Русалочка» (21%), «Маша и медведь» – (21%), «Лунтик» – 10%; «Снежная королева». Мальчики отдали свое предпочтение «Человеку-пауку» (24%), «Черепашкам Ниндзя» (23%), «Тачкам». И далее по 10% выборов было отдано мультфильмам: «Три богатыря», «Бен-10» и др. Таким образом, можно заключить, что большой процент как мальчиков, так и девочек предпочитают смотреть иностранные мультфильмы.

Интересными, на наш взгляд, были ответы на вопрос: «Какие мультгерои тебе нравятся?». Девочки отметили: «Винкс» – (26%); «Барби и Кен» (28%), «Машу и медведя» – 21%, «Русалочку» – 10%, «Лунтик» – 5% и др. Мальчики назвали: «Человек-паук» – 15%, «Черепашки ниндзя» – 15%, «Бен-10» – 10%, «Богатыри» – 10%, «Лунтик» – 10%, мультфильмы о животных назвали 5% детей. На вопрос о том, почему нравятся им эти герои, дети показали следующее. Девочки говорили о том, что: «…они красивые» (42%), «…очень добрые» (31%); «…помогают другим героям» – 26%. Мальчики отметили смелость героев (31%), храбрость – 26%; силу и ловкость назвали 25 % мальчиков; «… они хорошие, потому, что спасают других», – показали 15% детей.

«Часто ли ты играешь в своих любимых героев?», на этот вопрос мы получили 57% положительных ответов девочек и 100% мальчиков.

Среди своих любимых игрушек девочки назвали: Барби, «Барби и Кен» – 63%, куклу – 21%. Мальчики отметили: «Черепашки ниндзя» – 42%, «Человек-паук» – 31%, «Бетмен» – 31%, «Халк» – 25%, машинки – 23%, свистульки – 10%, Таким образом, анализ ответов мальчиков свидетельствует о том, что больше всего они любят играть в героев иностранных мультфильмов. На вопрос о том, «Любишь ли ты играть один или с детьми?», – 100% детей указали на коллективные игры. Большинство детей говорили о том, что, им нравится играть в детском

саду, потому что здесь много друзей и игрушек. Дома дети чаще всего играют в одиночные игры, сами с собой, потому что родители заняты, а старшие братья и сестры не хотят с ними играть, так как им больше нравиться играть за компьютером.

Анализируя выбор сюжетов и ролей, нужно отметить, что в играх детей дошкольного возраста сохраняются традиционные сюжеты, бытовавшие на протяжении длительного времени. Игровые сюжеты, которые сродни сюжету волшебной сказки, называют архетипическими. Подобные события происходили в играх девочек на протяжении многих столетий (красавица, царевна, принцесса...). Становление девочки, ее внутреннего мира, половая идентификация связаны со стремлением стать женщиной, у которой есть семья, дети. Первоначально эти стремления реализуются и осознаются в играх. Предпочитаемыми сюжетами игр у девочек являются: игры в «семью», «Барби и Кен», «Дочки-матери»; «Больничка», «Парикмахерская», «Семья в кафе».

У мальчиков преобладают военизированные сюжеты, которые также являются архетипическими. Как показало наше исследование, у мальчиков появились новые игровые роли: Бэтмен, Человек-паук, Халк, Черепашки ниндзя, тачки, полицейские и другие. Новым становится факт предпочтения ролей мультфильмов и фильмов (в основном зарубежных). Играя с современными игрушками, дети, как правило, отказывались вводить в сюжет традиционные игрушки, объясняя это тем, что «так нельзя» или «не хочется».

Кроме того, дети также любят играть в строительные игры, с конструктором «Лего» или с отдельными предметами (например, катать машину), играть в подвижные игры. Девочки больше любят играть в куклы.

Наблюдение за свободной игровой деятельностью детей показало, что половина группы дошкольников в свободное время в сюжетно-ролевые игры не играли. Они демонстрировали отдельные предметные действия с персонажами мультфильмов: «Человек-паук», «Черепашки-ниндзя», «Бэтмен», «Тачки» и др., а также катание машинок, бросание мяча, рассматривание книжки, рисование, занятия конструктором «Лего». Некоторые дети на предложение «поиграть»,

брали с полки коробки с настольными дидактическими играми. Остальные дошкольники (чаще девочки) демонстрировали те или иные варианты ролевой игры. Остановимся на них подробнее. Герои и сюжеты, в которые играли дети, были связаны чаще всего с телепередачами и мультфильмами (Человек-паук, роботы, Черепашки-ниндзя, бакуганы, и др.).

Остальные сюжеты встречались в единичных случаях и имели самый разнообразный характер (поварята, полиция, самолет, больница, салон красоты, животные и т.п.). Обращает на себя внимание тот факт, что среди сюжетов детских игр фактически отсутствуют сюжеты, связанные с профессиями близких взрослых. Современные профессии взрослых (экономист, менеджер, модельер, дизайнер и пр.) в силу своей специфики (закрытость их содержания для детей) не дают материала для игровых ролей. При этом современные дошкольники предпочитают проигрывать в своих играх сюжеты, заимствованные из телевизионных фильмов, в которых они воспроизводят роли телевизионных героев («Винкс», «Барби и Кен», «Человек-паук», «Ниндзя, «Чип и Дейл» и пр.) Данный факт свидетельствует о том, что дети лучше знакомы с жизнью и отношениями героев фильмов, чем окружающих их близких взрослых. И хотя содержанием таких игр остаются поведение людей и их отношения, слабая представленность профессиональных и социальных ролей и оторванность игр от жизни близких взрослых может свидетельствовать о том, что социальная жизнь взрослых перестает быть содержанием детских игр. А место близких взрослых начинают занимать виртуальные персонажи.

Анкетирование педагогов показало сходные результаты, которые мы получили при опросе детей, и наблюдением за играми детей в группе. На вопрос: «В какие игры играют мальчики?» большинство педагогов указали на игры в «войнушку» (45%), причем с использованием героев иностранных мультфильмов, в машинки (41%), конструктор (35%). Самыми распространенными сюжетами игр девочек оказались следующие: «Барби» – (70%), «Парикмахерская» – (65%), «Дочки-матери» – (64%), «Больница» – (17%), «Повара» – (17%). Причем, педа-

гоги единодушно отмечают, что часто игра девочек сводится к манипулированию яркой, модной игрушкой Барби, которая… «красиво одевается, постоянно меняет наряды, прическу, ходит в кафе, на работу, на прогулку...» На вопрос о том: «Какие игрушки находятся в группе и достаточен ли их ассортимент для игры детей?», – большинство педагогов указали на бедность и стереотипность игрового материала: машинки, пазлы, куклы, настольно-печатные игры, мозаику и другие. Воспитатели отмечают, что дети часто приносят с собой игрушки в детский сад. Девочки, в основном, «Барби» и атрибуты к этой игре, куклы-пупсы, атрибуты к играм «парикмахерская», «больница» и пр. Мальчики – машинки, любимые персонажи героев мультфильмов: «Человек-паук», «Черепашки-ниндзя», «Бэтмен», «Тачки», «Халк», которые демонстрируют друг другу.

На вопрос «Почему народные игрушки вытесняются современными?» воспитатели предположили, что современные игрушки ярче и интереснее (29%), «родители не рассказывают детям о народных игрушках» (11%), «современный век – это век прогресса, поэтому на смену народным приходят современные игрушки», – считают 8% воспитателей, «…дети играют в те игрушки, которые им дарят» – показали 6% педагогов.

В завершении нашего исследования мы использовали проективную рисуночную методику «Моя любимая игрушка». Анализ детских рисунков показал, что чаще всего дети нарисовали героев современных мультфильмов: «Винкс», «Барби», «Бэтмен», «Тачки», «Халк», «Железный человек», «Бакуганы», «Покемоны», супермены, роботы и др. Эти рисунки отличались яркостью, красочностью, своеобразием, чаще всего они носили реалистичный характер, т.е. такими, какими дети их видят на экранах телевизора. Яркость и красочность рисунков детей свидетельствует о том, что эти герои им очень близки и любимы. Нередко, в рисунках дети рисовали не только самого героя, но и передавали знакомый сюжет. Мальчики чаще всего рисовали супергероев, и это естественно, ведь эти герои в их представлении являются сильными мужественными.

Итак, подводя итоги нашему эмпирическому исследованию, можно заключить, что игры современных детей в современной субкультуре детства отражаются неповторимостью и своеобразием. Игры мальчиков отражают отдельные предметные действия с персонажами иностранных мультфильмов: «Человек-паук», «Черепашки-ниндзя», «Бэтмен» и нередко имеют агрессивную направленность. Игры девочек отличаются ролевой направленностью: «Дом», «Семья», «Дочки-матери», «Больница», «Парикмахерская». Особое место в детских играх занимают современные игрушки. Яркие и многообразные, они не всегда понятны взрослому, часто бесполезные и неразвивающие. Это является характерной приметой нашего времени и явлением субкультуры игры современных детей. Часто игра сводится к накопительству, потому что иметь как можно больше Барби, тачек, халков, бакуганов, покемонов, суперменов, роботов-трансформеров в детской субкультуре сегодня является престижным. Однако, несмотря на обилие игрушек и атрибутов к сюжетно-ролевым играм, сюжеты творческих игр довольно однообразны. В воображаемой ситуации с игрушками нового поколения, как девочки, так и мальчики действуют в соответствии с пересказом сюжета, увиденного по телевизору, и не допускают изменения характера и имени героя.

Таким образом, можно заключить, что необходимо влияние взрослого на детскую игру: на отбор содержания сюжетов игр, мультфильмов, которые смотрят дети; покупку детских игрушек; подбор и содержание атрибутов к детским играм, совместные со взрослым поделки атрибутов для реализации игры. Очень важно использовать адекватные возрасту формы совместной деятельности взрослых и детей, такие как: игра, общение со взрослым, наблюдение, экспериментирование, т.д. Отметим, что от отношения взрослого к ребенку, количества общения зависит и не только уровень развития его способностей, но и характер самого будущего, ведь личность ребенка, его интересы, понимание себя, сознание и самосознание могут возникнуть только в отношениях с взрослым. Без любви, внимания и понимания близких взрослых ребенок не станет полноценным человеком.

Список литературы

1. Абраменкова, В.В [Текст]: Социальная психология детства: развитие отношений ребенка в детской субкультуре/ В.В. Абраменкова. – Воронеж: МОДЭК, 2012. – 416 с.

2. Кудрявцев, В.Т [Текст] Еще раз о природе детской субкультуры / ВТ. Кудрявцев. – // Дошкольное воспитание. – 2009. – № 4. – С. 64–68.

3. Попкова Т.Д., [Текст] Современная детская субкультура: социальный аспект коммуникативных связей / Т.Д. Попкова – Тамбов: Грамота, 2013. № 8 (75). С. 136–141.

4. Попкова Т.Д., Кондакова Б.В [Текст] Детская субкультура как социальный феномен / Т.Д. Попкова, Б.В. Кондакова; ред. Т.Д. Попковой, – Пермь: Пермский государственный университет, 2010. – 176 с.

5. Суворкина Е.Н [Текст] Субкультура детства как модель автономной реальности детства / Е.Н. Суворкина. – //Вестник РГУ им. С.А. Есенина – 2012 – №3(36). – С. 59–68.