

2. Andronkina N.M. Problemy obucheniya obshcheniyu v prepodavanii inostrannogo yazyka kak spetsial'nosti [The problems of communication training in foreign language teaching as a profession]. *Obuchenie inostrannym yazykam v shkole i vuzе [Teaching foreign languages in schools and universities]*, 2001, no. 8, pp. 141-142. (In Russ.).
3. Artemyeva O.A., Makeeva M.N., Milrud R.P. *Metodologiya organizatsii professional'noy podgotovki spetsialista na osnove mezhekul'turnoy kommunikatsii [Methodology of the organization of professional training of the expert on the basis of intercultural communication]*. Tambov, Tambov State Technical University Publ., 2005. 160 p. (In Russ.).
4. Konysheva A.V. *Sovremennye metody obucheniya angliyskomu yazyku [Modern methods of teaching English]*. Minsk, Tetra-Systems Publ., 2004. 175 p. (In Russ.).
5. Kulagina I.Y., Kolyutskiy V.N. *Vozrastnaya psikhologiya [Age-related psychology]*. Moscow, Sphere Publ., 2001. 464 p. (In Russ.).
6. Obraztsov P.I., Ivanova O.Y. *Professional'no-orientirovannoe obuchenie inostrannomu yazyku na neyazykovykh fakul'tetakh vuzov [Professional-oriented foreign language teaching at non-linguistic faculties of universities]*. Orel, OGU Publ., 2005. 114 p. (In Russ.).
7. *Primer'naya programma obucheniya inostrannomu yazyku v vuzakh neyazykovykh spetsial'nostey [Sample program of foreign language teaching in universities of non-language specialties]*. (In Russ.). Available at: http://www.eltrussia.ru/articles_52.html (30/04/2013) (accessed 25.12.2018).

УДК 379.8

ИГРА КАК ВЕКТОР ФОРМИРОВАНИЯ ДОСУГОВОЙ КУЛЬТУРЫ УЧАЩЕЙСЯ МОЛОДЕЖИ

Антонова Людмила Юрьевна, кандидат культурологии, доцент кафедры социально-культурной деятельности, культурологии и социологии, Тюменский государственный институт культуры (г. Тюмень, РФ). E-mail: luda-ckd@mail.ru

Лосинская Анна Юрьевна, кандидат философских наук, доцент кафедры социально-культурной деятельности, культурологии и социологии, Тюменский государственный институт культуры (г. Тюмень, РФ). E-mail: annal_72@mail.ru

В статье актуализируется понятие досуговой культуры и раскрывается его значимость в контексте воспитания и самовоспитания учащейся молодежи. Исследование дает оценку роли игры и игровых практик в формировании досуговой культуры в связи с возрастными, психологическими и социально-демографическими особенностями учащейся молодежи. Особенности выявлены, в том числе, на региональном материале, собранном и проанализированном авторами в ходе работы над диссертационными исследованиями. Игра рассмотрена в качестве конституирующего начала культуры, в соответствии с концепцией Й. Хейзинги, а также в качестве модели любого иного вида деятельности. Перечислены основные школы игрового моделирования в социально-гуманитарных практиках, в том числе в практиках досуга. Это дает основания считать игру главным вектором формирования культуры досуга и досуговой культуры.

В связи с разграничением взаимосвязанных процессов воспитания и самовоспитания, в том числе в процессе свободной, нерегламентированной деятельности в сфере свободного времени, то есть в сфере досуга, акцентируется различие в понятиях «культура досуга» и «досуговая культура». Первое из них связывается с деятельностью общественных институтов в ходе социокультурной деятельности, второе – с воспитанием личностной культуры в ходе социально-культурной деятельности. Однако в формировании обоих явлений, обозначаемых этими понятиями, показана роль игры и игровых практик как их главного вектора. Описывается, каким образом именно они обеспечивают взаимосвязи личностно значимых переживаний и общественно значимых настроений.

Ключевые слова: досуг, досуговая культура, игра, игровое начало, игровое моделирование, культура досуга, учащаяся молодежь.

THE GAME AS A VECTOR OF FORMATION OF THE LEARNING YOUTH'S LEISURE CULTURE

Antonova Ludmila Yuryevna, PhD in Culturology, Associate Professor of Department of Socio-cultural Activities, Culturology and Sociology, Tyumen State Institute of Culture (Tyumen, Russian Federation).
E-mail: luda-ckd@mail.ru

Losinskaya Anna Yuryevna, PhD of Philosophy, Associate Professor of Department of Socio-cultural Activities, Culturology and Sociology, Tyumen State Institute of Culture (Tyumen, Russian Federation).
E-mail: annal_72@mail.ru

In the article, the concept of leisure culture is actualized, and its meaningfulness opens up in the context of accomplishment and self-accomplishment of learning youth. The study assesses the role of play and game practices in the formation of leisure culture in connection with the age psychological and socio-demographic characteristics of students. The features identified, including the regional material collected and analyzed by the authors in the course of working on the dissertation research. The game is considered as the constitutive beginning of culture, in accordance with the concept of Y. Huizinga, as a model of any particular activity. The main schools of game modeling in social and humanitarian practices, including the leisure practices are listed. This gives grounds to consider the game as the main vector of formation of culture of leisure and leisure culture.

In connection with the differentiation of interrelated processes of accomplishment and self-including in the process of free unregulated activities in the field of free time, i.e. in the field of leisure, the difference in the concepts of “culture of leisure” and “leisure culture” is emphasized. The first of them is connected with the activities of public institutions in the course of socio-cultural activities, the second, with the education of personal culture in the course of socio-cultural activities. However, in the formation of both phenomena, designated by these concepts, the role of the game and game practices as their main vector is shown. It is described how they provide the relationship of personally significant experiences and socially significant moods.

Keywords: leisure, leisure culture, game, game beginning, game modeling, culture of leisure, learning youth.

Игра признана одной из универсалий культуры, более того – одним из ее оснований, почти век тому назад. Однако проблематизация игры, активно изучаемой с конца XVIII века, не утратила актуальности. Начало обсуждения этой проблематики положено в трудах античных философов. Культурологи от эпохи Просвещения и до XX века включительно (Ф. Шиллер, Й. Хейзинга, Р. Кайуа, М. Бахтин, Ю. Лотман), а также психологи и социологи расширили концепции Аристотеля и Платона, обогатили их новой терминологией и методологией. Большинство из них видит в игре свободное выражение творческих способностей человека, то есть его сущностных сил. Й. Хейзинга в своем исследовании определяет игру как «добровольное действие или занятие, совершаемое внутри установленных границ места и времени по добровольно принятым, но абсолютно обязательным правилам с целью, заключенной в нем самом, сопровождаемое

чувством напряжения и радости, а также сознанием “иного бытия”, нежели “обыденная жизнь”» [20, с. 41].

Игра в культуре, по идее Й. Хейзинги, общедоступна. Это общественное действие, и чем меньше в ней зрителей и больше участников – тем плодотворнее она для личности. Необходимое качество игры, называемое у Й. Хейзинги тотальностью, включает ее в процесс форматирования мира, когда осмысление является одновременно актом творения. Внутреннее усилие, присущее игре, по убеждению Й. Хейзинги, утрачено большинством культурных форм. Это обеднение коснулось даже искусства, в котором «обособились две стороны художественной деятельности: свободно-творческая и общественно-значимая» [14]. Становясь профессиональной художественной деятельностью, искусство теряет свою непосредственность и потребность в сотворчестве. В итоге – «масса людей потребляет

искусство, но не имеет его необходимой частью своей жизни, тем более не творит его сама» [14]. А игра как образ познания и творения мира упоминается уже в мифах. Игра сопутствует человеку всегда, в течение всего времени его существования. Именно поэтому она присутствует во всех видах рефлексии бытия: мифе, философии и науке. Осмысление в категориях онтологии и эстетики, представленное Платоном, Аристотелем и Шиллером, было вытеснено естественно-научным подходом. Высший уровень развития естественно-научного понимания игры был выражен в психологии и социологии: там игра предстала как набор поведенческих реакций. Но культуроцентрические тенденции в современной науке возвращают игре статус основания культуры и важнейшей формы ее бытия.

В философии и психологии игра понимается преимущественно как деятельность, мотивированная изнутри, не содержащая внешних по отношению к себе целей. Когда у игры появляется внешняя цель, она перестает быть игрой и превращается в игровую методику. Но эта деятельность раскрывает в себе смыслы и значения других видов деятельности, что делает ее идеальной моделью. Идеальной в обоих смыслах – онтологическом, как виртуальное бытие, и эстетическом, как идеал. Благодаря этому в практике сложилось несколько школ игрового моделирования. К основным следует отнести:

- *деловые игры* как способ тренировки устойчивых коммуникативных навыков для стандартизированных ситуаций коммуникации. Деловые игры вводят игрока в условия, максимально приближенные к реальным коммуникативным ситуациям;

- *организационно-деятельностные и организационно-обучающие игры* являются методом «мозгового штурма» инновационных проектов. П. Щедровицкий, основатель этого направления, называл их «методом коллективной мыследеятельности»;

- *психологические тренинги глубокого погружения*, в том числе психодрама, групповая психотерапия, «расстановки», предполагающие «проживание» эмоционально насыщенного фрагмента жизни другого человека;

- *сюжетно-ролевые игры*, понимаемые как метод контекстного обучения и воспитания. Такие

игры практикуются, как правило, разновозрастными педагогическими объединениями и используются исторический или литературный материал для решения ценностно-ориентационных задач;

- *прикладная игропрактика* (Д. Бризицкий, В. Дмитриев, А. Минкин, Ю. Некрасов, А. Яцына, Е. Стасова, М. Симанкина и др.) – наиболее молодая из игротехнических школ, синтезировавшая находки всех предыдущих, основанная на идее игрофикации образования и бизнеса с целью решения любых прикладных, познавательных или воспитательных задач.

Как нетрудно увидеть, каждая из названных школ использует игру как метод для достижения целей, внешних по отношению к самой игре. И это позволяет использовать социализирующие функции игры, найти для нее эффективно применимую нишу и в науке, и в практике. Но ни в одном из названных качеств не воспринимают игру сами подростки, или учащаяся молодежь. Ни в одном из них не выражается по-настоящему свобода и спонтанность игры, ее непредсказуемый характер и зависимость результатов лишь от свободы личного выбора.

Игра имеет равно определяющее значение в формировании и развитии любой из сторон человеческой активности – будь то интеллектуальная, физическая, эстетическая деятельность, этическая или коммуникативная. Игра требует соотнесения своей позиции с позицией другого участника, соблюдения правил, даже если они мешают выигрышу – в результате радость творчества и победы, прежде всего над собой и обстоятельствами – и лишь во вторую очередь над соперником. Таким образом, это мощнейшее средство самовоспитания и самосовершенствования. В непростой общественно-экономической ситуации сего дня мир игры, – а это, рассуждая с позиций Й. Хейзинги, именно мир, – оказывает серьезное влияние на качества личности ребенка, подростка, молодого человека. Наблюдаемые практики подготовки и проведения культурно-досуговых мероприятий для совершенно разной возрастной аудитории свидетельствуют о том, что включение в их состав игровых модулей, стимулирующих творческую активность, изобретательство, рационализацию привычных действий главным образом и обеспечивает их успех. Игровая деятельность учащейся молодежи отличается

степенью осмысленности, целенаправленностью и структурированностью и за счет этого может выполнять прикладные функции, заданные обучающим контекстом.

Юность – возраст значительной части учащейся молодежи от 14 до 18 лет – считается оптимальным временем для самореализации. В это время молодой человек уже приобрел достаточный культурный багаж, овладел основными достижениями современной науки, этикета и культуры своего народа. Но он еще не подавлен необходимостью заботы о собственной семье и о старших родственниках, а значит – имеет время и силы для занятий культурным творчеством. При этом индустриально развитое общество выключает из сферы жизненной активности свое подрастающее поколение на долгие годы, и особенно они долги в субъективном восприятии человека, не прожившего и двух-трех десятков лет. Но это выключение неизбежно, поскольку непосредственный результат его деятельности, по определению А. Н. Леонтьева, «отграничен от реальной витальной потребности» [11].

Возраст 16–18 лет – это время существенных изменений и в структуре личности, и в структуре деятельности молодого человека. Радикально изменяется характер учебной деятельности – обучение приобретает профильность. Из этого с необходимостью следует повышение уровня познавательных интересов школьников. Они приобретают устойчивость, регулярность и избирательность. У старшеклассника заметно проявляется стремление к самостоятельной деятельности, независимости в действиях и суждениях. Активное формирование самосознания у школьников в старших классах связано с переменами в структуре их мировоззрения. В этом возрасте у человека определяются индивидуальные черты личности, мировоззрение приобретает рефлексивный характер, следовательно – вырабатывается чувство ответственности за свою дальнейшую судьбу. Именно в этом возрасте приобретает значение и профессиональная ориентация человека. Обычно старшекласснику самому приходится принимать решение о выборе профессии, в том числе учитывая мнение всех агентов социализации – а это непростой выбор. Учащиеся среднего профессионального уровня образования

такое решение уже приняли. Таким образом, стремление к свободе выбора получает реальное, практическое подкрепление. А это стимулирует проявления свободы и в других видах деятельности – например, досуговых.

В юношеском возрасте, в ходе формирования рефлексивного мировоззрения, происходит осознание человеком своих потребностей – как отдельных, так и всей их системы. Поиск личностных смыслов сосредоточен преимущественно в тех видах деятельности, которые характерны для молодежи. А в современных условиях это общение и игра. Главенствующим мотивом поведения молодых людей обоего пола выступает желание утвердиться в обществе, получить признание другими людьми – то, что названо у А. Маслоу потребностью в причастности и статусной потребностью, – а также потребность в самореализации. Рядом с появившимся ранее желанием быть «как все», у старшеклассника появляется осознание своей индивидуальности, неповторимости и непохожести на других. Чувство одиночества, которое следует за этим осознанием, усиливает потребность в общении. Но вместе с тем повышается избирательность общения, формируются близкие отношения дружбы и любви. Согласно рассуждениям И. С. Кона, построенным на материалах его психологических и социологических исследований, в юности происходит открытие своего личностного внутреннего мира. Возрастает стремление к достижению духовной близости, в качестве инструментальной ценности для этого принимается и стремление к совершенствованию своей учебной деятельности.

Учащаяся молодежь возлагает большие надежды на неформальное образование и самообразование. Мотивируется это относительно далекими целями, связанными с жизненной перспективой, выбором профессии. В отличие от подростков, старшеклассники предпринимают серьезный анализ деятельности, избираемой в качестве будущей профессии. Они тщательно взвешивают трудности, с которыми предстоит им столкнуться, и оценивают их соотношение с перспективами [6; 22]. При этом реальная самостоятельность значительной части учащейся молодежи все еще ограничена. Прежде всего, это ограничение правовыми рамками, поскольку несовершеннолетним на совершение юридически

значимых действий требуется согласие родителей. Кроме того, это ограниченный круг источников дохода и, как следствие, материальных ресурсов. Но если названные и некоторые другие проблемы можно урегулировать на уровне межличностных отношений, то социально-групповой уровень отношений еще жестче.

Молодежь остается зависимой социально-демографической группой: она по-прежнему расценивается «социально зрелыми» взрослыми как естественный ресурс будущего общества. Да, ресурс, требующий особой заботы, – его надо социализировать, воспитывать, грамотно использовать, – но лишенный самостоятельной ценности. Ценность молодежи как социально-демографического ресурса относительна и определяется его будущим участием в реализации разработанных «взрослым поколением» стратегий. В особенности это относится к учащейся молодежи, не имеющей пока устойчивого социального статуса. Описываемый социальный и научный феномен отношения к молодежи, именуемый как «биополитический конструкт» [13], сформировался раньше других в процессе ее изучения – и по-прежнему остается живучим. Базовые принципы биополитического подхода формируют отношение к молодежи как социальной проблеме. Неумная активность, биологически свойственная этому возрасту, тяга к бунтарству, ниспровержению существующего порядка (или порядка как такового), экстремистские настроения, обусловленные поиском социальных и экзистенциальных границ, устрашают взрослую часть социума, нацеленную преимущественно на культурное воспроизводство и сохранение существующего порядка. Биологическая определенность подобных тенденций, следовательно – их принципиальная неустранимость сообщают научным поискам паническое настроение. Которое усугубляется тем, что юность – «особая» ступень в развитии личности. Модели поведения и ценности, усвоенные молодыми людьми в этот период, принципиально не меняются в дальнейшем. Эти «идеологические ориентиры» составляют основу личностной идентичности, то есть следуют за людьми, – или люди за ними, – по всему жизненному пути. При этом сам процесс перехода от детской зависимости к взрослой автономии включает в себя «фазу бунтарства» как

часть культурной традиции. Необходимость «ниспровержения отцов», трогательно описанная И. С. Тургеневым и обоснованная З. Фрейдом, передается от одного поколения к другому в рамках любой доминирующей культуры. «В последнее время», – о каком бы времени ни шла речь, – переход вновь осложняется новыми условиями социальной трансформации и модернизации. По этой причине молодежи, как и всегда, нуждается в «контроле и поддержке» [12].

Таким образом, общество и стабилизирующие его властные структуры признают, фиксируют и активно нагнетают «молодежную проблему». Поиск средств ее разрешения и «поддержки молодежи» даже демонстративен. С другой же стороны – и общественная мораль, и властные решения морально и законодательно продлевают «лиминальный период» (в терминологии У. Тернера [10]), чреватый сохранением неопределенного статуса. Такова ситуация, приводящая к выводу о «вынужденной маргинальности» (Л. В. Шабанов). Период обучения в школе увеличился с 10 до 12 лет; приобретение высшего образования занимает от 4 до 6 лет, включая бакалавриат и магистратуру. При этом образование приобрело преимущественно формальный статус. Многократное увеличение «плотности глобального информационного поля» (С. Перелегин), развитие каналов информации, практически не требующих подготовки к её восприятию, – телевидения, электронных СМИ, – снизили роль образовательных учреждений в процессе социализации весьма значительно [16, с. 520]. Основная социальная функция образовательных институций в современной ситуации оценивается как негативная. А именно: они препятствуют включению молодых людей в антиобщественные и внеобщественные структуры, пожирая их свободное время, не оставляя его на восприятие информации альтернативных каналов. С административной и государственной точки зрения, они «ограничивают демографический потенциал формирующихся контрэллит» [16, с. 521], поддерживают социальную дисциплину. При этом коэффициент усвоения знаний, составлявший и в лучшие времена не более 30 %, неуклонно снижается. Параллельно зафиксировано снижение учебной мотивации школьников в течение последних десятилетий. Критический возраст снижения,

по некоторым наблюдениям, с 14–16 лет дошел до 10–11 [16, с. 526], то есть переходит со старшей школы на среднюю. А старшеклассникам приходится жить с результатами уже состоявшихся изменений.

Эти тенденции характерны для всего мира, не только для России. Россия выглядит на общем фоне еще вполне достойно. Причина смены тенденций не установлена. Но есть гипотеза, что, усваивая в относительно раннем возрасте большой объем информации, ребенок быстро формирует адекватный, взрослый «тоннель реальности» (в терминологии Р. Уилсона [19]). А система образования искусственно удерживает сформировавшегося индивида, – и биологически, и информационно взрослого, – в психологической позиции «Ребенка», по Э. Берну, и в лиминальной позиции, по У. Тернеру. Познавательная и творческая активность индивида остается относительно высокой, по сравнению с другими возрастными категориями. Ни одна из областей деятельности в современных условиях не способна полностью ее реализовать – ни трудовая деятельность, ни культурная, ни жизнедеятельность. Вот и оказывается, что игра сохраняет свой статус значимой формы деятельности подростка, компенсирующей ограниченность и недостаточность «реальной» жизни. Да, игра у подростков перестает быть ведущей деятельностью, – во времени ее вытесняют учебная деятельность и общение, – но сохраняется игровой тип их поведения и сознания. Этим и объясняется особое внимание к культуре игры людей старшего школьного возраста и всей учащейся молодежи. От того, какие игры они предпочитают и как в них себя реализуют, будет во многом зависеть образ их деятельности во всей дальнейшей жизни. «Характерная черта игры, – пишет французский социолог культуры Роже Кайуа, – в том, что она не создает никакого богатства, никакого произведения. Этим она отличается от труда и художественного творчества» [7, с. 45]. К всеобщим чертам игры социолог относит также регулярность, то есть подчиненность соглашениям, и фиктивность, то есть ирреальность, не соотносимость с обыденной жизнью, «выпадение» из нее. При этом регулярность и фиктивность, по его замечанию, могут исключать друг друга. А значит, классифицировать игры нужно «по внутренней, ни к чему другому не сводимой

специфике» [7, с. 49]. Такую специфику Кайуа находит во внутренней цели играющего – ради чего тот вступает в игру. Состязательные, соревновательные игры с борьбой соперников за победу Кайуа, по примеру Й. Хейзинги, называет по-гречески: *agon*. Они подробно описаны у нидерландского культуролога, поэтому Р. Кайуа не заостряет на них внимание. Игры «с судьбой», в которых игрок, напротив, пассивен, полагаясь на благосклонность судьбы, относятся к другой категории – *alea* (лат.: жребий). Они основываются на противоположном *agon*'у принципе пассивности, подчинения, отказа от борьбы. Таковы, в большинстве своем, азартные игры: рулетка, кости, орлянка и т. п. Игра-превращение – при творство, игра роли на публику, за «удовольствие быть другим или принятым за другого» [7, с. 59] – относится к третьей категории: *mimicry*. Такая игра представляет собой симуляцию вторичной реальности, иллюзию, в которой игрок осознает её иллюзорность. Кому, как не ему, знать, кто есть кто на самом деле?!

Но наибольший интерес для исследований, в том числе социологических исследований игры, представляет четвертая категория. Этим игр до недавнего времени никто не выделял. *Ilinx* (греч.: водоворот) – игры, основанные на «стремлении к головокружению» [7, с. 60] – тема, прозвучавшая в середине XX века впервые. В таких играх «игрок на миг нарушает стабильность своего восприятия и приводит свое сознание в состояние... сладостной паники». Человек «старается достичь своего рода спазма, впасть в транс или в состояние оглушенности, которым резко и властно отменяется окружающая действительность» [7, с. 60]. К играм такого рода относятся качели, карусели и ярмарочные балаганы. Описания аналогичных явлений Р. Кайуа находит в источниках об американских индейцах (полеты с планером вокруг шеста) и азиатских дервишах – в современных медитативных танцевальных практиках они называются «суфийские кружения» [18].

Исходя из того, что каждый вид игр удовлетворяет определенные потребности людей, ученый исследует также «искажения игры», возникающие из-за смешивания ее с обыденной жизнью. Стремление одержать победу, выдать себя за другого, добиться благосклонности судьбы или «отключиться» от окружающей действительности, как

он утверждает, превращается в порок независимо от интенсивности игры. «Оно происходит тогда, когда управляющий игрой инстинкт вырывается из жестких рамок времени и места, вопреки заранее принятым императивным конвенциям» [7, с. 81–82]. Искажения *ilinx* в этих случаях наиболее разрушительны – наверное, по этой причине данный вид игр последовательно изгоняется из обыденной жизни. Допускается он лишь в некоторые профессиональные сферы, требующие особо тщательной подготовки и самоконтроля. В результате столь масштабного давления культуры люди пытаются заменить влияние физических действий на мозг и вестибулярный аппарат аналогичными химическими эффектами. Например, прибегая к алкоголю и другим психоактивным веществам. Причины такой потребности нуждаются в дополнительных исследованиях, но она не является исключительно человеческой. Ф. Бойтендайк, на которого, в частности, ссылается Р. Кайуа, описывает подобное поведение у некоторых видов муравьев. Находя в природе одурманивающие вещества, насекомые их употребляют, пока вещество не закончится, хотя на их жизнеобеспечивающие функции и на потомство употребление его действует разрушительно [7, с. 83–84]. Возможно, игровое моделирование – культурный механизм, способный предохранить человека от физического и химического саморазрушения.

Итак, мы определили игру как основной, направляющий, конституирующий элемент досуговой культуры. И в первую очередь – досуговой культуры учащейся молодежи. Какие же игры предпочитает сегодняшняя молодежь школьного возраста и стоит ли их бояться? В соответствии с концепцией Й. Хейзинги, культурная игра является обобщающим понятием для досуговой культуры, основными элементами которой следует считать: общедоступность, духовное напряжение, свободно-творческую и общественную значимость.

Возрастные психологические особенности, свойственные юности, непосредственно определяют пути культурной социализации юношей и девушек. Самопознание, самостоятельная деятельность и независимость в суждениях становятся доминирующими чертами личности. Формирующиеся и развивающиеся культурно-досуговые приоритеты оказываются индикатором внутрен-

ней культуры молодых людей. В руслах разнообразных направлений культурно-досуговой деятельности, в дополнение к наличествующим культурным представлениям, молодые люди приобретают поведенческие культурные стереотипы. Или создают новые, отличные от существующих в доминирующей культуре, – так возникают субкультурные ценностно-поведенческие кодексы. Своевременно и грамотно помочь учащейся молодежи в определении приоритетов деятельности и поведения может педагог или другой агент социализации, пользующийся авторитетом и владеющий технологиями игрового моделирования. Он способен оказать существенное влияние на культурно-досуговые интересы и систему ценностей молодых людей.

Досуг, в нашем понимании, – это сфера свободного, нерегламентированного поведения человека, выстроенного в пространстве, освобожденном от работы, учёбы и непреложных временных затрат на обеспечение жизнедеятельности, и ориентированного на ценности самореализации [2]. Возможность выбора досуговых занятий, их вариативность конституируют в то же время стройность, целенаправленность самого процесса досуговой деятельности, структуру досугового времени, охватывающего искусство, игру, общение, развлечения, художественное творчество и многое другое. Досуг молодежи тем более подразумевает свободный выбор личностью досуговых занятий. Поэтому досуговая деятельность всегда рассматривается как реализация интересов личности, связанных с рекреацией, самореализацией, саморазвитием, общением, оздоровлением и т. п. В этом заключается социальная функция досуга. Активный, содержательный досуг с необходимостью требует определенных сформированных потребностей людей, обеспеченных их способностями. Но кроме способностей необходимо предоставить каждому возможности активно проявлять себя и реализовывать свою инициативу в различных видах отдыха и развлечений.

У каждого молодого человека, в том числе учащегося, вырабатывается индивидуальный стиль отдыха и проведения досуга, привязанность к тем или иным занятиям. У каждого свой принцип организации свободного времени – творческий или нетворческий. Досуг выступает в качестве специфической сферы свободного времени человека, являющегося временем «свободного

самовыражения», реализации его сущностных сил. Досуг по природе своей обладает дуальным содержанием. С одной стороны, он является рекреационным средством, позволяющим восстанавливать интеллектуальный, эмоциональный и физический потенциал. С другой стороны, досуг создает условия для развития всей совокупности физических и духовных качеств личности, исходящих из ее социокультурных потребностей. В силу этих обстоятельств досуг оказывается относительно самостоятельной сферой жизнедеятельности учащейся молодежи. В этой сфере опредмечивание ее потребностей происходит на основе свободного выбора. С этой точки зрения досугу нет равнозначных альтернатив в степени возможной самореализации личности.

Деятельность в сфере досуга отличается синтетичностью, то есть возможностью сочетать разные виды и способы действий по характеру и содержанию, что создаёт широкий спектр социокультурных эффектов – от высокого духовного развития личности до антикультурных проявлений. При этом, как показал ряд исследований, качество самого потребительского досугового образца зачастую не является решающим фактором при формировании гуманистических доминантных ценностей личности [5]. Общество и его институты, безусловно, влияют на характер досуга посредством организации самой культурной среды, особенно в молодом возрасте. Однако доминирующая роль принадлежит личности непосредственно – ее стремлению к саморазвитию или саморазрушению. И проявляются эти тенденции преимущественно в игровых формах – в том, какие роли и в каких играх личность предпочитает играть, используя разные досуговые модели. Организация досуга как воспитательный процесс, проходящий в специфической сфере жизнедеятельности человека, исходит из ряда положений, определяющих все его стороны: содержание, методы, формы организации. Наиболее общими исходными положениями являются: принцип интереса, принцип рекреации (отдыха и восстановления сил) и познания, совместности деятельности.

Принцип интереса – важнейший принцип организации досуга. Важность обусловлена тем, что досуговая деятельность диктуется личностными потребностями человека – а интерес выступает доминирующим ее мотивом. Досуговая

активность или пассивность человека в полной мере определяется лишь наличием или отсутствием интереса к ней. Поэтому побуждение человека к тому или иному виду досуговой деятельности, как и включение в нее, должно исходить из учета его интересов, поскольку неучтенный интерес – это неудовлетворенная потребность [3].

Интерес, однако, не только удовлетворяет сформированную потребность, но и способен ее породить. То, чем ребенок интересовался без видимой пользы или иного устойчивого эффекта, к чему проявлял поверхностный интерес, в подростковом возрасте или в юности может его увлечь, превратиться в объект постоянной деятельности, следовательно – в потребность, стать интересом постоянным и глубоким. Возникает цепная реакция: потребность – интерес, интерес – потребность, потребность – интерес и т. д. В этой цепочке как раз и содержится та отправная точка, которая позволяет побудить или включить старшеклассника в содержательную социально-значимую деятельность. Интерес для него представляют те формы досуговой деятельности, которые позволяют ему выступить в необычной для себя роли, изменить хотя бы на время свою социальную роль, побыть «другим» – реализовать пресловутый «ролевой мораторий» Э. Эриксона [21]. Ни учебная деятельность, ни жизнедеятельность таких возможностей почти не предоставляют, в них ролевой набор довольно четко регламентирован. Иное дело – сфера досуга: в ней благодаря «ролевому мораторию» складывается новая культура взаимоотношений.

Досуговая культура – это, прежде всего, внутренняя культура человека, предполагающая наличие у него определенных личностных свойств, которые позволяют содержательно и с пользой проводить свободное время [2]. Склад ума, характер, организованность, потребности и интересы, умения, вкусы, жизненные цели, желания – все это составляет личностный, индивидуально-субъективный аспект молодежной культуры досуга. Существует прямая зависимость между духовным богатством человека и содержанием его досуга. Но справедлива и обратная связь. Культурным может быть только содержательно насыщенный и, следовательно, эффективный по своему воздействию на личность досуг.

Досуговая культура личности старшеклассника или другого учащегося юношеского возраста является неотъемлемой составной частью общей культуры. Формирование досуговой культуры представляет собой одну из сложнейших педагогических задач, стоящих перед современным образовательным и социально-культурным учреждением. Большое, если не сказать – большее, число обучающихся в свободное время предоставлены сами себе. При этом, согласно данным социологического исследования, проведенного в Тюмени в 2016 году, более 50 % молодых людей, учащихся старшей школы (10–11 классы) не умеют организовать свой досуг. Все это говорит о том, что одной из наиболее приоритетных и требующих своего скорейшего разрешения является проблема организации свободного от учебы времени учащихся средней школы. Региональный опыт организации досуговой культуры старшеклассников Тюменской области показывает, что в случае совпадения досуговых интересов молодых людей с предлагаемыми культурно-досуговыми практиками учреждений культуры и образования возрастает возможность формирования социальной и культурной ориентации личности молодого человека.

Концепция современного социально-культурного досугового комплекса должна быть основана на принципах целостности, полноты, доступности и непрерывности сферы досуговой деятельности. Многие группы населения, в основном молодежь и подростки, не владеют необходимой досуговой квалификацией, культурой использования свободного времени. Поэтому главной целью досуговой деятельности было, есть и остается воспроизводство творческих способностей человека, его социально-культурной активности и физических сил, необходимых для основной жизнедеятельности. Анализ многочисленных источников позволил назвать культурно-досуговое пространство многоплановым и многоуровневым явлением. Это – форма взаимодействия человека, культуры и общества.

Досуговая культура учащейся молодежи формируется в обществе, находящемся на высоком уровне социального и культурного развития. Интенсивное развитие досуговой культуры этой социально-демографической группы происходит при условии разносторонней поддержки государ-

ства и его социальных институтов: семьи, школы, учреждений культуры и досуга, средств массовой информации, общественных объединений и др. Досуговая культура молодежи базируется на культурном наследии страны и конкретного региона проживания, она является важным условием самоидентификации молодых людей. Самоидентификация личности молодого человека выступает неперенным условием её социализации.

Досуговая культура учащейся молодежи – это модель поведения молодых людей в сфере свободного времени, основанная на личностных свойствах, потребностях, интересах и творчестве в процессе социализации и инкультурации в социокультурной среде региона. Современные региональные практики социально-культурной деятельности воздействуют, с одной стороны, на культурную интеграцию молодых людей в социум, а с другой – влияют на развитие их духовной культуры, под которой подразумеваются ценности, нормы, идеалы, образцы поведения, регулирующие отношения между людьми [2].

В формировании досуговой культуры учащейся молодежи на современном этапе большую роль играет рассмотрение историко-педагогических, культурологических, философских взглядов на воспитание, образование, отдых, досуг учащихся старшего школьного возраста. Воспитание рассматривалось в XVIII–XIX веках как основа формирования культуры свободного времяпровождения. Изучение влияния социокультурной среды, как условия развития досуговой культуры старшеклассников, может послужить обогащению работы с юношеством, осуществлению профессиональной, социальной и культурной практики с учащимися старших классов, которые являются одной из доминантных групп общества.

Досуговая культура сегодня соизмерима с общечеловеческими нормами морали, высокими образцами художественного вкуса, задачами духовного развития, творческого роста личности. Социально-культурная деятельность всегда складывается в процессе активного освоения личностью общественных и производственных отношений и зависит от интересов и потребностей ее политического, культурного и нравственного развития в сфере производства и досуга.

Термин «культура досуга» возник относительно недавно в области соприкосновения ин-

тересов философии культуры и социально-культурной деятельности. Это не помешало ему обзавестись собственной методологической традицией, включающей в себя различные подходы и точки зрения отдельных исследователей. По мнению Л. Н. Когана, культуру следует анализировать во многих аспектах: социологическом, гносеологическом, нормативно-аксиологическом, семиотическом и др. [8]. С другой стороны, культура досуга представляет собой предмет, выражаясь образно, «общественного договора», поскольку предполагает соотнесение с аналогичными формами проведения свободного времени в рамках иных субкультур и социальных образований. В условиях усложнения структуры культурного пространства (возникновение новых субкультур, рассеивание доминирующих культурных стратегий в виртуальном пространстве культуры) культура досуга становится средством самоидентификации индивида, обозначает не только его личностные приоритеты, но и выражает привязанность к определенным «воображаемым сообществам», разделяющим данные формы досугового поведения [1]. Надо подчеркнуть, что характеристика молодежного досуга с точки зрения культуры его организации и проведения охватывает многие стороны данного явления – как личностные, так и общественные. И культура досуга формируется, прежде всего, посредством внутренней культуры человека, предполагающей наличие у него определенных личностных свойств, которые позволяют содержательно и с пользой проводить свободное время.

По мнению В. Я. Суртаева, культура досуга – это «мера реализации социально-культурного потенциала личности в условиях досуговой деятельности, мера приобретенных ею навыков регулирования досугового времени, готовность личности к участию в социально значимых видах досуговой деятельности» [17].

Таким образом, складывается концепция, в которой представляется необходимым различение терминов: *культуры досуга* как результата социокультурной деятельности, ориентированной на большие социальные группы и страты, и *досуговой культуры* как результата социально-культурной деятельности, ориентированной на развитие личностной культуры. Их тесная взаимосвязь выражена, в частности, в IV разделе «Основ государственной культурной политики»,

где поставлены основные её цели: «формирование гармонично развитой личности и укрепление единства российского общества посредством приоритетного культурного и гуманитарного развития» [15]. Обращая внимание на порядок постановки целей, следует заметить, что государство, в представлении законодателя, первостепенное значение придает гармонично развитой личности, которое, однако, возможно лишь в условиях социального единства и взаимодействия.

Взаимодействие может и должно развиваться в игровых формах, как свободных, так и организованных, поскольку культура игры является выражением культуры досуга, а игровая культура – выражением досуговой культуры. В игре наиболее легко и ненавязчиво происходит включение своей личности в надличностную структуру, и культурная общность может быть воспринята как гиперличность. Преимущественно в формах досугового времяпровождения формируются будущие семейные пары, и в этом тоже немалое влияние игровой среды: познать настоящую близость возможно только в совместной игре. Только в игре современный человек достаточно свободен, чтобы чувствовать по-настоящему, не предаваясь излишней рационализации. В молодости каждый уже адекватно представляет, чего хочет от «серьезной жизни» – и при этом еще способен честно и самозабвенно играть. И на фоне игры как основополагающего типа свободного мировосприятия формируется ответственное отношение к другим сферам жизни: труду, властной иерархии, безвозмездной общественно-полезной деятельности и т. д. В предыдущие эпохи «играми двоих» были танцы, балы и ухаживания с серенадами под балконом. В городской и крестьянской среде эту роль выполняли заигрыши и вечерки с танцами и хороводными играми. Часто развлекательная функция подобных увеселений становилась побочной, а основной – безвозмездная общественно-полезная деятельность («капустные вечерки»), благотворительные балы и спектакли, а после 1917 года – субботники, спектакли для «подшефных», агитбригады, агитпоезда и т. п.). Теперь к известным досуговым формам прибавляются путешествия автостопом и сюжетно-ролевые игры – формы, рождающие незабываемые совместные переживания в процессе резонанса настроений общественной значимости.

Литература

1. Андерсон Б. Воображаемые сообщества. Размышления об истоках и распространении национализма. – М.: Канон-Пресс-Ц, 2001. – 285 с.
2. Антонова Л. Ю. Досуговая культура старшеклассников в контексте региональной социокультурной среды: автореф. дис. ... канд. культурологии. – Нижневартовск: Нижневартов. гос. гуманитар. ун-т, 2012. – 26 с.
3. Воловик А. Ф. Педагогика досуга. – М.: Моск. психол.-соц. ин-т, 1998. – 240 с.
4. Гордон Л. А. Человек после работы – М.: Наука, 1992. – 268 с.
5. Ерошенков И. Н. Работа клубных учреждений с детьми и подростками. – М.: Просвещение, 1987. – 160 с.
6. Ильин Е. П. Мотивация и мотивы – СПб.: Питер, 2000. – 512 с.
7. Кайуа Р. Игры и люди: статьи и эссе по социологии культуры. – М.: ОГИ (Объедин. гуманитар. изд-во), 2007. – 304 с.
8. Коган Л. Н. Теория культуры. – Екатеринбург: УрГУ, 1993. – 160 с.
9. Кон И. С. Возрастной символизм и образы детства // Социол. психология. – М., 1999. – С. 436.
10. Левикова С. И. Молодежные субкультуры и объединения [Электронный ресурс]. – URL: http://www.civisbook.ru/files/File/Levikova_Molodezhnie.pdf.
11. Леонтьев А. Н. Психологические основы дошкольной игры // Психологическая наука и образование / ред.: В. В. Рубцов, А. А. Марголис, В. А. Гуружапов. – 1996. – № 3. – С. 19–32.
12. Манхейм К. Диагноз нашего времени: пер. с нем. и англ. – М.: Юрист, 1994. – 700 с. – (Лики культуры).
13. Омельченко Е. Л. Смерть молодежной культуры и рождение стиля «молодежный» // Отечеств. зап. – 2006. – № 3. – С. 167–179.
14. «Человек играющий» и игра как феномен культуры в творчестве Й. Хейзинги и Г. Гессе [Электронный ресурс]. – URL: <https://fobr.ru/wp-content/uploads/2015/04/Heyzinga-i-Gesse-ob-igre.doc>.
15. Основы государственной культурной политики [Электронный ресурс]. – URL: <http://static.kremlin.ru/media/acts/files/0001201412250002.pdf>.
16. Переслегин С. Б. Самоучитель игры на мировой шахматной доске. – М.: Москва, 2005. – 625 с.
17. Суртаев В. Я. Социология молодежного досуга. – СПб; Ростов-на-Дону: Гефест, 1998. – 222 с.
18. Суфийские кружения в Тюмени [Электронный ресурс]. – URL: <https://vk.com/event167821706>.
19. Уилсон Р. А. Психология эволюции / пер. с англ. под ред. Я. Невструева. – Киев: ЯНУС, 1998. – 304 с.
20. Хейзинга Й. Homo Ludens: статьи по истории культуры / пер., сост. и вступ. ст. Д. В. Сильвестрова; коммент. Д. Э. Харитоновича. – М.: Прогресс-Традиция, 1997. – 416 с.
21. Эрик Г. Эриксон. Детство и общество: пер. с англ. – Изд. 2-е, перераб. и доп. – СПб.: Ленато, АСТ, Университет. кн., 1996 – 592 с.
22. Юдина Р. А. Формирование мотивации к труду как одна из важнейших задач образовательных учреждений // Ребенок в современном мире. Культура и детство. – СПб., 2003. – С. 11–18.

References

1. Anderson B. *Voobrazhaemye soobshchestva. Razmyshleniya ob istokakh i rasprostraneni natsionalizma [Imaginary Communities. Reflections on the origins and spread of nationalism]*. Moscow, Kanon-Press-C Publ., 2001. 285 p. (In Russ.).
2. Antonova L.Y. *Dosugovaya kul'tura starsheklassnikov v kontekste regional'noy sotsiokul'turnoy sredy: avtoref. dis. ... kand. nauk [Leisure culture of high school students in the context of a regional socio-cultural environment. Author's abstract Diss. PhD in Culturology]*. Nizhnevartovsk, Nizhnevartovsk State University for the Humanities Publ., 2012. 26 p. (In Russ.).
3. Volovik A.F. *Pedagogika dosuga [Pedagogy of leisure]*. Moscow, Moscow psychologic-social Institute Publ., 1998. 240 p. (In Russ.).
4. Gordon L.A. *Chelovek posle raboty [Man after work]*. Moscow, Nauka Publ., 1992. 268 p. (In Russ.).
5. Eroshenkov I.N. *Rabota klubnykh uchrezhdeniy s det'mi i podrostkami [Work of club institutions with children and teenagers]*. Moscow, Prosveshchenie Publ., 1987. 160 p. (In Russ.).
6. Ilyin E.P. *Motivatsiya i motivy [Motivations and Motives]*. St. Petersburg, Piter Publ., 2000. 512 p. (In Russ.).
7. Kayua R. *Igry i lyudi: stat'i i esse po sotsiologii kul'tury [Games and people: articles and essays on the sociology of culture]*. Moscow, OGI (Ob'edinennoe gumanitarnoe izdatel'stvo) Publ., 2007. 304 p. (In Russ.).
8. Kogan L.N. *Teoriya kul'tury [The theory of culture]*. Ekaterinburg, UrGU Publ., 1993. 160 p. (In Russ.).
9. Kon I.S. *Vozrastnoy simvolizm i obrazy detstva [Age symbolism and images of childhood]*. *Sotsiologicheskaya psikhologiya [Sociological psychology]*. Moscow, 1999. 436 p. (In Russ.).

10. Levikova S.I. *Molodezhnye subkul'tury i ob"edineniya* [Youth subcultures and associations]. (In Russ.). Available at: http://www.civisbook.ru/files/File/Levikova_Molodezhnie.pdf.
11. Leontyev A.N. *Psikhologicheskie osnovy doskol'noy igry* [Psychological Foundations of a Preschool Game]. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie* [Psychological Science and Education], 1996, no. 3, pp. 19-32. (In Russ.).
12. Mankheym K. *Diagnoz nashego vremeni* [Diagnosis of our time]. Moscow, Yurist Publ., 1994. 700 p. (In Russ.).
13. Omelchenko E.L. *Smert' molodezhnoy kul'tury i rozhdenie stilya "molodezhnyy"* [Death of youth culture and the birth of the style of "youth"]. *Otechestvennye zapiski* [Domestic Notes], 2006, no. 3, pp. 167-179. (In Russ.).
14. "Chelovek igrayushchiy" i igra kak fenomen kul'tury v tvorchestve Kheyzingi i G. Gesse ["The Man Playing" and the game as a cultural phenomenon in the works of Hizinga]. (In Russ.). Available at: <https://fobr.ru/wp-content/uploads/2015/04/Heyzinga-i-Gesse-ob-igre.doc>.
15. *Osnovy gosudarstvennoy kul'turnoy politiki* [Basics of state cultural policy]. (In Russ.). Available at: <http://static.kremlin.ru/media/acts/files/0001201412250002.pdf>.
16. Pereslegin S.B. *Samouchitel' igry na mirovoy shakhmatnoy doske* [The self-instruction manual of the game on the world chessboard]. Moscow, Moscow Publ., 2005. 625 p. (In Russ.).
17. Surtaev V.Y. *Sotsiologiya molodezhnogo dosuga* [Sociology of youth leisure]. St. Petersburg, Rostov-na-Donu, Gefest Publ., 1998. 222 p. (In Russ.).
18. *Sufiyskie kruzheniya v Tyumeni* [Sufi circling in Tyumen]. (In Russ.). Available at: <https://vk.com/event167821706>.
19. Uilson R.A. *Psikhologiya evolyutsii* [Psychology of Evolution]. Kiev, YANUS Publ., 1998. 304 p. (In Russ.).
20. Kheyzinga J. *Homo Ludens: stat'i po istorii kul'tury* [Homo Ludens: articles on the history of culture]. Ed. by D.V. Silvestrova; Komment. D.E. Kharitonovicha. Moscow, Progress-Traditsiya Publ., 1997. 416 p. (In Russ.).
21. Ehrik G. Ehrikson. *Detstvo i obshchestvo* [Childhood and society]. St. Petersburg, Lenato, ACT, Universitetskaya kniga Publ., 1996. 592 p. (In Russ.).
22. Yudina R.A. *Formirovanie motivatsii k trudu kak odna iz vazhneyshikh zadach obrazovatel'nykh uchrezhdeniy* [Formation of labor motivation as one of the most important tasks of educational institutions]. *Rebenok v sovremennom mire. Kul'tura i detstvo* [Child in the modern world. Culture and childhood]. St. Petersburg, 2003, pp. 11-18. (In Russ.).

УДК 37.035.8

СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНЫЕ УСЛОВИЯ МЕЖКУЛЬТУРНОГО СОТРУДНИЧЕСТВА СТУДЕНЧЕСКОЙ МОЛОДЕЖИ

Жукова Лидия Сергеевна, аспирант, преподаватель кафедры иностранных языков, Кемеровский государственный институт культуры (г. Кемерово, РФ). E-mail: joukova.lidia777@gmail.com

Юдина Анна Ивановна, доктор педагогических наук, профессор, декан факультета социально-культурных технологий, Кемеровский государственный институт культуры (г. Кемерово, РФ). E-mail: yudinaannaivanovna@mail.ru

В статье раскрываются особенности межкультурного сотрудничества в современном полиэтническом пространстве, которое является характерной чертой современной студенческой молодежи в большинстве стран мира. Постоянно увеличивается поток иностранных студентов в университетах по всему миру и их межкультурное взаимодействие и сотрудничество. Авторы раскрывают данные понятия и определяют их функции и компоненты. Важно отметить, что в статье указываются не только положительные стороны глобализации и межкультурной коммуникации, но и возможные проблемы и сложности. Все эти проблемы и трудности, по мнению авторов, преодолеваются в условиях социально-культурной деятельности. Решение межнациональных проблем как в образовательной, социальной, так и в культурной среде вуза играет важную роль для межкультурного объединения студенческой молодежи, для сохранения единства в поликультурном пространстве, а также для предотвращения межнациональной напряженности и социальных конфликтов.