

УДК 316.614-053.2+316.722-053.2

## ИГРА КАК ЭЛЕМЕНТ ДЕТСКОЙ СУБКУЛЬТУРЫ

**Березецкая Мария Ивановна** – аспирант кафедры социологии факультета философии и социальных наук Белорусского национального университета, ул. Кальварийская, д. 9, Минск, 220004, Республика Беларусь, berezeckaya.mary@gmail.com, ORCID ID <https://orcid.org/0000-0002-9510-5571>

**Berezetskaya Mariya** – PhD Student Department of Sociology, Faculty of Philosophy and Social Sciences, Belarusian State University, 9 Kalvaryiskaia str., Minsk, 20004, Republic of Belarus, berezeckaya.mary@gmail.com, ORCID ID <https://orcid.org/0000-0002-9510-5571>

*У статті здійснюється аналіз гри як елементу дитячої субкультури. Підкреслюється, що незалежно від підходів до визначення поняття дитячої субкультури, її сутності та значення в житті дитини, вчені погоджуються, що одним з найважливіших її елементів є гра. На думку автора, гра – це більше, ніж просто розвага для дітей. У процесі гри діти вчаться взаємодіяти з однолітками, пізнавати навколишній світ, сприймати в доступній формі норми та правила поведінки в суспільстві. В житті дітей гра має надзвичайне значення, оскільки до початку навчання в школі вона є основним видом діяльності дитини. Розглядаються підходи до визначення та співвідношення змісту понять «дитяча субкультура» та «дитяча культура» у закордонній та вітчизняній науці; здійснюється аналіз теоретичних розробок зарубіжних учених щодо сутності дитячої культури; описуються види ігор та їхня специфіка; наводяться результати авторського дослідження за даною тематикою; робиться висновок про особливий вплив гри на становлення особистості дитини, формулюються рекомендації батькам щодо ігрової поведінки дитини. Визначається місце гри в структурі дитячої субкультури, підкреслюється її «немонолітний» характер і здатність до змін під впливом трансформаційних процесів, що відбуваються в суспільстві. Звертається увага на існуючу в даний час тенденцію до проникнення культури дорослих у простір дитячої гри; зазначається, що індустрія дитячих ігор пропонує ігри з готовим сюжетом, а сучасні батьки, які націлені на ранній розвиток дитини і створення навколо неї безпечного середовища, контролюють процес гри і організують дозвілля дитини.*

**Ключові слова:** діти, дитяча субкультура, гра

*The paper is concerned with sociological analysis of play as an element of the children's subculture. Regardless of the approaches to defining the concept of the child's subculture, its essence and significance in the child's life, scientists agree that one of the most significant elements of the subculture is play. Play is more than just entertainment for children. In the process of playing, children learn how to interact with their peers, get to know the world around them, perceive in an accessible form the norms and rules of behavior in society. The article examines the approaches to the definition and the correlation of the concepts "children's subculture" and "children's culture" in foreign and domestic science, examines theoretical studies of foreign scientists on the essence of children's culture; describes the types of play and their specificity; presents the results of the author's research on this topic, and also draws a conclusion about the special influence of play on child's personality formation and offers recommendations for parents in the field of children's play behavior. Significance of the play in the structure of the children's subculture is determined in the article, moreover, article emphasizes "non-monolithic" character of play and its ability to change. In this paper attention is drawn towards the current trend of the penetration of adult culture into the space of children's games: game industry offers to children play with a prepared story, at the same time modern parents control the process of children's play and organize their leisure time.*

**Keywords:** children, children's subculture, play

Современное общество находится в состоянии постоянного изменения и развития. При этом изменяется не только окружающая нас действительность, но и человеческое сознание, восприятие мира, изменяются ценности, одобряемые обществом, нормы и правила поведения. Трансформация затрагивает, в том числе, и пространство детства, поэтому в настоящее время возникает необходимость в научном анализе различных аспектов мира детства, ведь именно детство, являясь особым возрастным периодом в жизни человека, обладает чрезвычайной значимостью как для общества в целом, так и для конкретного индивида. Именно в детстве происходит формирование личности, ребенок усваивает наиболее значимые нормы и ценности, правила поведения, а также социальные роли, необходимые для гармоничного существования в обществе.

Своим существованием и развитием мир детства во многом обязан детской субкультуре, которая сохраняет и передает от одного поколения детей к другому важные ценности, нормы, правила поведения, особенности взаимоотношений в детском сообществе, а также способы взаимодействия с окружающим миром. Изучение детской субкультуры невозможно без анализа игры как одного из самых важных ее

элементов, ведь в процессе совместной игры зачастую и происходит распространение норм и ценностей детской субкультуры и ее обогащение новыми элементами.

*Цель* данной статьи заключается в выявлении места и роли игры в актуализации детской субкультуры.

Термин «детская субкультура» в научной литературе впервые появляется в 60-70-х гг. XX века, однако вплоть до настоящего времени какого-либо общепринятого определения детской субкультуры так и не сформировалось. Сегодня существует большое количество определений детской субкультуры. Однако чаще всего в научной литературе можно встретить определение, данное В.В. Абраменковой, которая понимает детскую субкультуру, во-первых, как «смысловое пространство ценностей, установок, способов деятельности и форм общения, осуществляемых в детских сообществах», а, во-вторых, как «все, что создано человеческим обществом для детей и детьми» [1].

В зарубежной практике чаще встречается понятие «детская культура». Исследования феноменов детской культуры активно развивает Ф. Моритсен. В его концепции выделяется три основных типа детской культуры [2, с. 18-20]:

1. *Культура для детей* (сюда включаются детская литература, музыка, кино, телевидение, компьютерные игры, игрушки, реклама и т.д., то есть то, что создают взрослые для детей).

2. *Культура с детьми* (взрослые и дети вместе используют различные культурные технологии и элементы культуры; с одной стороны, сюда включаются специализированные формальные виды досуга, к примеру, посещение музыкальной, художественной школы, спортивных секций и др., а с другой – неформальные проекты, в которых дети участвуют вместе со взрослыми, например всевозможные семинары, проекты, где дети «пробуют себя» в роли представителей различных профессий, и т.д.).

3. *Детская культура* (под этим подразумевается все то, что дети производят в своих собственных сообществах; сюда входят разнообразные элементы детского фольклора (дразнилки, считалки, страшилки и т.д.), детская речь (словотворчество, прозвища, тайный язык и т.д.), а также правила поведения и взаимоотношений со сверстниками).

Анализ концепции Ф. Моритсена позволил нам сделать вывод о том, что, несмотря на различия в терминологии («детская культура» – у Ф. Моритсена и других зарубежных ученых / «детская субкультура» – в концепциях отечественных ученых), основные идеи названных концепций перекликаются: в субкультуре / культуре детства выделяется культура для детей и непосредственно детская культура, поэтому в данной статье мы будем рассматривать понятия «детская культура» и «детская субкультура» как тождественные.

Обратимся к более подробному анализу некоторых теоретических разработок зарубежных ученых, касающиеся сущности детской культуры. Начнем с Б. Саттон-Смита, который видит сущность детской культуры в игре как основе психического здоровья и счастья ребенка. Изучая детскую игру, он пришел к выводу, что современная детская игра стала менее автономной и неструктурированной, а дети стали чаще пользоваться правилами для игры, которые предлагают им взрослые. Другой ученый – Говард П. Чудаков говорит об изменениях, происходящих в пространстве детской игры: изменяются детские игрушки, места для игр, виды игр, игровые правила, число участников игры и т.д.

В контексте избранной нами темы нельзя обойти вниманием концепцию Стивена Минтца, в которой подчеркивается существующая напряженность между взрослыми и детьми, а также между сущностью и содержанием детской культуры. Он считает, что современные образованные и состоятельные родители, будучи постоянно занятыми на работе, все больше и больше беспокоятся о безопасности своих детей, об их благополучии и перспективах на будущее, поэтому они ограничивают пространство детской игры, не разрешая им свободно играть в общественных местах [3, с. 17]. Кроме этого, чтобы лучше подготовить своих детей к жизни в конкурентном обществе и подтолкнуть их к успешному будущему, родители с раннего детства начинают заниматься умственным развитием ребенка, детей лишают свободной игры со сверстниками, более того, у них остается все меньше свободного времени для игр. Поскольку данная концепция разработана в США, она в большей степени описывает ситуацию в западных странах. Однако стоит отметить, что в Республике Беларусь также наблюдаются отмеченные тенденции. К примеру, сейчас создается много образовательных центров, занимающихся, в том числе, ранним развитием ребенка («Дарсай», «Смартум», «БебиУм» и др.); для детей в возрасте 3-х лет предлагаются курсы иностранных языков, а для 6-9-летних – курсы по программированию, робототехнике, 3D-моделированию и др.

Важно понимать, что детская субкультура – это не монолитный феномен. В каждую историческую эпоху сосуществуют разнообразные детские субкультуры, различающиеся в зависимости от возраста, классовой и этнической принадлежности, пола и места проживания. Именно из этой позиции мы исходим при изучении детской субкультуры современного белорусского общества, в частности детской игры как основного элемента детской субкультуры.

Традиционно ученые говорят о существовании двух уровней детской субкультуры: обыденного (детский фольклор, детский юмор, детский правовой кодекс, детское мифотворчество) и специализированного (включает в себя элементы, созданные взрослыми для детей: мультфильмы,

телевизионные шоу, детская литература, игрушки и др.) [1]. Мы разделяем такое понимание структуры детской субкультуры, однако с небольшим дополнением: по нашему мнению, игра является тем ключевым элементом, который объединяет эти уровни. Ведь именно в игре детский фольклор (считалки, дразнилки, прибаутки и др.), детский правовой кодекс, детский юмор, сюжеты из книг, фильмов, мультфильмов и так далее используются одновременно, а самодельные игрушки и игрушки, созданные взрослыми для детей, выполняют одинаковые функции.

Таким образом, с одной стороны, в данной статье нас интересует игра как основной вид деятельности ребенка (особенно в период дошкольного детства), а с другой – как ключевой элемент детской субкультуры.

Воздействие игры на психическое развитие ребенка трудно переоценить. Безусловно, с началом обучения в школе дети приобщаются и к другим видам деятельности (обучение), однако приоритет игровой деятельности сохраняется. Играя, дети учатся образно мыслить и понимать другую точку зрения. Так, описывая роль игры в психическом развитии ребенка, Л. С. Выготский писал: «Игра – роль в развитии; правила – школа воли; мнимая ситуация – путь к абстракции» (цит. по: [4, с. 61]). Д. Б. Эльконин в своих работах развивал идеи Л. С. Выготского и определял детскую игру как основную деятельность ребенка, в ходе которой происходит «первичная эмоционально-действенная ориентация в смыслах человеческой деятельности» (цит. по: [4, с. 61]). Украинские ученые А. М. Богуш, Л. О. Варяниця и Н. В. Гавриш в монографии «Діти і соціум» говорят о положительном влиянии игровой деятельности на формирование детского коллектива, развитие в нем доброжелательных взаимоотношений и создание комфортной атмосферы для общения [5, с. 6]. Основным мотивом детской игры можно считать желание ребенка в своих действиях соответствовать поведению взрослого человека. Таким образом, игра – это определенный вид деятельности, в ходе которого моделируется и воспроизводится окружающая ребенка действительность, что позволяет ему на эмоциональном и интеллектуальном уровне воспринимать и осваивать социальные отношения.

Если же говорить о видах игр, то стоит отметить, что в этом вопросе ученые также не отличаются единогласием, однако чаще всего в научных работах игрушки делят на различные категории по следующим критериям: «по содержанию игры» (военные, экономические, художественные, политические, спортивные); «по количеству и составу участников» (одиночные – парные, групповые; детские – взрослые); «по тому, какие способности они обнаруживают и тренируют» (интеллектуальные, творческие, физические, состязательные и др). (цит. по: [4, с.64]). Компьютерные игры зачастую выделяются в отдельный вид. В этом случае ученые обращают внимание на множество жанров компьютерных игр и говорят о следующих их видах: Simulator, Strategy, Adventure, RPG, Arcade, Quest, Action, 3d Action, обучающие игры, спортивные игры, настольные игры [4, с. 107].

Со взрослением ребенка изменятся форма его игры, поэтому в некоторых классификациях особое внимание уделяется анализу форм игры, которые он предпочитает на том или ином возрастном этапе. Так, С. Н. Майорова-Щеглова отмечает, что ребенок уже с первого года жизни начинает осваивать окружающую действительность при помощи так называемых «игр-экспериментирований» при общении с людьми и продолжает играть приблизительно до 10 лет. Она отмечает, что дети в возрасте 2-3 лет предпочитают сюжетно-отобразительные игры, а более сложные сюжетно-ролевые игры увлекают детей в возрасте от 3 до 7-10 лет [6]. Схожее видение предлагает Н.Н. Палагина (цит. по: [7, с.136]), которая говорит о том, что в раннем возрасте дети предпочитают предметные игры (т.е. действия с предметом-игрушкой в различных условиях), в 3 года они переходят к сюжетно-отобразительной игре, суть которой заключается в том, что дети в процессе самостоятельной игры с различными игрушками пытаются воспроизводить реальное поведение людей. Постепенно сюжетно-отобразительная игра заменяется наиболее сложной формой игры – сюжетно-ролевой.

В сюжетно-ролевой игре дети создают вокруг себя целые воображаемые миры и ситуации, создают персонажей, соотносят себя с ними, выполняют соответствующие определенному сюжету и персонажу роли, а также взаимодействуют с другими персонажами в процессе игры. Очевидно, что в такого рода играх участвуют уже несколько детей с разными ролями, которых объединяет общий сюжет игры, а также реальное взаимодействие. Отдельно необходимо отметить, что, благодаря сюжетно-ролевым играм, дети учатся взаимодействовать со сверстниками, а также усваивают значимые для успешного существования в обществе социальные качества.

Современные исследователи отмечают следующие особенности детской игры [4, с. 65-66]:

- пол ребенка актуализирует игровые предпочтения детей (мальчики предпочитают компьютерные игры и конструирование, а девочки – настольные игры) и содержание игр (мальчики отдают предпочтение военным играм, а девочки – играм в семью). Изменение традиционных гендерных стереотипов также повлияло на игровую деятельность современных детей: сегодня девочки так же активно играют в профессии, как и мальчики;
- игровые предпочтения зависят от возраста ребенка, взрослея, дети постепенно теряют интерес к подвижным играм и увлекаются компьютерными, а также настольными играми.

Для сравнения приведем результаты исследования, проведенного кафедрой социологии факультета философии и социальных наук Белорусского государственного университета по теме «Семейные ценности молодежи БГУ»<sup>1</sup>. В ходе исследования было выявлено, что, будучи детьми, студенты и студентки в большей степени отдавали предпочтение подвижным и спортивным играм (26,6%), на втором месте находятся сюжетно-ролевые игры (18,5%), а на третьем – настольные игры (17,9%). Стоит отметить, что девушки в детском возрасте чаще отдавали предпочтение сюжетно-ролевым играм (55,6% опрошенных девушек против 13,0% опрошенных юношей) и играм в персонажей из книг, кинофильмов и мультфильмов (28,6 % и 17,1 %, соответственно). Юноши, напротив, в детстве предпочитали игры, связанные с конструированием и строительством (50,7 % юноши, 19,8 % девушки), и компьютерные игры (52,7% и 8,7%, соответственно). В предпочтении подвижных и спортивных игр, а также настольных игр не наблюдается значительного отличия в зависимости от пола респондента.

Описанные ранее особенности детской игры также подтверждаются и результатами авторского исследования, полученными в 2017 году в ходе проведения серии глубинных интервью с родителями детей в возрасте до 10 лет. Всего было опрошено 15 человек, в рамках интервью с которыми затрагивался широкий круг вопросов об игровом поведении их детей, в частности предпочтения последних относительно игр, игрушек и мультфильмов. В данной статье мы ограничимся рассмотрением любимых игр детей в представлении их родителей. При этом мы проанализируем игровые предпочтения детей дошкольного возраста (с 3 до 6-7 лет) и младшего школьного возраста (с 6-7 до 9-10 лет).

Прежде всего подчеркнем, что полученная нами информация позволила сделать вывод о том, что в дошкольном возрасте дети предпочитают конструирование, подвижные, в том числе спортивные, игры, игры в смартфоне. Процитируем наших респондентов:

*«Любимое его занятие – это, конечно, собирать Лего, еще часто с пластилином играет, лепит разные фигурки животных, цветочки, машинки»* (Мария, 26 лет, сыну 4 года);

*«Собирает пазлы, строит замки и дороги из конструктора»* (Елена, 28 лет, сыну 5 лет);

*«Любит подвижные игры, в них особого центрального сюжета пока еще нет»* (Ксения, 26 лет, дочери 4 года);

*«Нравится бегать по квартире, самостоятельно раскидывать игрушки, а потом собирать их, наверное, это тоже игра»* (Екатерина, 27 лет, дочери 3 года);

*«Играет с мячом, учу его играть в футбол, баскетбол»* (Сергей, 39 лет, сыну 5 лет);

*«Довольно часто играет на смартфоне, только в развивающие игры»* (Александра, 30 лет, дочери 5 лет).

В ходе интервью было выявлено, что 4 из 6 детей в возрасте от 3 до 6-7 лет уже знакомы с компьютером, планшетом или смартфоном. Зачастую данные устройства используются для игры или для просмотра мультфильмов:

*«На компьютере иногда могу включить мультфильм [...] Без моего ведома играет в гонки»* (Татьяна, 30 лет, сыну 4 года);

*«Смотрит мультфильмы на компьютере»* (Ксения, 26 лет, дочери 4 года);

*«Знаком и с компьютером, и с планшетом, и со смартфоном, не вижу смысла скрывать от него эти вещи. Он сам играет в развивающие и развлекательные игры и смотрит мультфильмы [...] Компьютерные игры типа «аркада» (Например, СуперКорова) и стратегии (Ферма и т.п.)»* (Татьяна, 25 лет, сыну 5 лет).

Однако отношение родителей к использованию компьютеров, смартфонов и планшетов далеко не однозначное, к примеру, звучали следующие ответы:

*«Я не разрешаю играть в компьютерные игры и телефон»* (Екатерина, 27 лет, дочери 3 года);

*«Пусть играет, я ничего плохого на смартфон и компьютер не загружаю, а сам скачивать игры он не умеет»* (Елена, 28 лет, сыну 5 лет);

*«Мультки сам смотрит»* (Сергей, 39 лет, сыну 5 лет);

*«Если удастся, то нелегальным образом захватывает компьютер и смартфон, однако деятельность, считающаяся в нашей семье незаконной, прерывается волевым решением отца»* (Мария, 26 лет, сыну 4 года).

Дети младшего школьного возраста также предпочитают подвижные игры, конструирование, однако, в отличие от детей дошкольного возраста, они играют в настольные и сюжетно-ролевые игры:

*«Очень любит прятки, догонялки»* (Анастасия, 28 лет, дочери 7 лет);

<sup>1</sup> Исследование проводилось в период с 05.12.2016 г. по 29.04.2017 г. В качестве объекта исследования выступали студенты Белорусского государственного университета 3 курса очной формы обучения физического, биологического, географического факультетов, факультета философии и социальных наук, факультета прикладной математики и информатики, Института журналистики, Государственного института управления и социальных технологий. Предметом исследования были репродуктивные установки и семейные ценности студентов БГУ. В рамках исследования рассматривались, в том числе, и особенности детской субкультуры поколения Z (рожденных 1996 по 2010 гг.). Объем выборочной совокупности составил 402 человека.

*«Наверное, чаще всего устраивают разные соревнования, да и вообще подвижные игры любят»* (Анна, 34 года, дочери 8 лет, сыну – 10 лет);

*«Строим замки из конструктора и кубиков»* (Наталья, 31 год, сыну 7 лет);

*«Любит конструировать что-то, использует наборы Лего для игры»* (Виталий, 34 года, сыну 7 лет);

*«Играем в монополию вместе»* (Виктория, 32 года, сыну 9 лет);

*«Еще нравятся настольные игры, вроде домино, крокасона»* (Инна, 33 года, дочери 10 лет);

*«Сейчас уже играет в игры с сюжетом, в магазин, в учителя, в больницу»* (Вероника, 29 лет, дочери 8 лет).

С компьютером, планшетом и смартфоном так или иначе знакомы все 9 детей в возрасте от 6-7 до 9-10 лет, родители которых приняли участие в исследовании. Так же, как и дети дошкольного возраста, они используют данные гаджеты для просмотра мультфильмов и игр. Родители детей младшего школьного возраста не запрещают им пользоваться компьютерами, смартфонами и планшетами, однако стараются лимитировать время их использования:

*«Около 15 минут на игры в планшете, мультики могут доходить иногда до 40 минут (когда у меня есть много важных дел, а помощники нежелательны)»* (Наталья, 31 год, сыну 7 лет);

*«Стараемся ограничивать доступ к этой всей технике, но несмотря на ограничения, она активный пользователь вайбера, пэйнта, на смартфоне играет в развивающие игры (рисование, пазлы, прописи), игры-повторяшки любит (говорящий кот Том и прочие). Легко находит себе мультфильмы в ютубе под нашим присмотром»* (Анастасия, 28 лет, дочери 7 лет).

В нашем исследовании принимали участие родители с различным уровнем образования. Как свидетельствуют результаты интервью, дети, родители которых имеют высшее образование, чаще выбирают игры с развивающими элементами и сюжетами, при этом их «репертуар» характеризуется большим разнообразием по сравнению с играми детей, чьи родители имеют среднее образование. Материальное положение семьи также влияет на детскую игру: в семьях с более высоким уровнем дохода дети чаще отдают предпочтение компьютерным играм (играм в смартфоне) и конструированию, в то время как в семьях с меньшим доходом большей популярностью пользуются подвижные игры и игры в профессии.

Кроме этого, в ходе проведения данного исследования нами была отмечена большая активность и готовность к участию в интервью среди матерей, нежели среди отцов (из 15 человек на интервью согласились только двое мужчин). Безусловно, нельзя придавать данному наблюдению статус тенденции, однако это подтверждает тот факт, что в постсоветских странах (в том числе и в Беларуси) сохраняется традиционное разделение родительских ролей: чаще всего воспитанием ребенка занимается мать, а отец берет на себя обязанности по материальному обеспечению семьи, отсюда же следует и меньшая вовлеченность отцов в игровые практики детей и, следовательно, их меньшая информированность относительно игровых предпочтений своего ребенка.

Основываясь на полученных нами данных, можно сделать вывод о том, что наиболее популярными видами игр являются спортивные, подвижные, сюжетно-ролевые игры, игры, связанные с конструированием. Со взрослением ребенка более популярными становятся компьютерные игры. Мы предполагаем, что увеличивающаяся популярность компьютерных игр может быть, в том числе, связана с особенностями организации современного городского пространства, где постепенно исчезают «свободные» места для подвижных игр (из-за активной застройки), а имеющиеся детские площадки не всегда отвечают запросам детей XXI века. Сегодня даже дети дошкольного возраста (от 3 до 6-7 лет) используют для игр компьютер. В этом контексте важно подчеркнуть, что дети дошкольного и младшего школьного возраста в силу незначительного жизненного опыта и особого влечения к ярким, динамичным картинкам особенно сильно подвержены воздействию компьютерных игр. В отличие от традиционных видов игр, компьютерные игры могут нести в себе ряд опасностей, наиболее существенной и обсуждаемой из которых является компьютерная зависимость. Понимая это, родители должны серьезно подходить к выбору игр, в которые могут играть их дети, а в случае с компьютерными играми контролировать время, проведенное детьми за компьютером.

Подытоживая сказанное выше, подчеркнем, что современный мир детской игры претерпевает значительные изменения с течением времени. Сегодня большинство родителей нацелены на раннее развитие ребенка, при этом большое значение уделяется его безопасности. Безусловно, желание научить ребенка и защитить его от опасности является естественным и обоснованным, однако нельзя забывать, что гиперопека и чрезмерное желание родителей все контролировать могут негативно повлиять на развитие самостоятельности ребенка. Современный ребенок привык быть в центре внимания, родители сами продумывают его досуг, а индустрия детских игр помогает им в этом: сегодня есть много популярных детских игр уже с готовым сюжетом (сюжет из мультфильма, книги, фильма); детям остается только следовать ему. Таким образом, из детской игры уходит элемент воображения и творчества. Кроме этого, в современных условиях культура взрослых все больше завоевывает пространство детства, в том числе и пространство детской игры. Обычные детские праздники (к примеру, дни рождения) теряют свой первоначальный вид. Сейчас недостаточно пригласить друзей домой и поиграть с ними вместе после

угощений. День рождения превращается в полноценное мероприятие с арендой зала в кафе, к организации которого привлекаются event-агентства и аниматоры, а дети играют в предложенные ими игры. Более того, возникновение и развитие индустрии детских развлечений приводит к еще большему разрыву между детьми из семей с разным уровнем благосостояния.

Таким образом, исходя из данных нашего исследования, можно сделать следующие *выводы*:

1. Являясь одним из неотъемлемых и наиболее значимых элементов детской субкультуры, игра изменяется вместе с изменением общества.

2. Наибольшей популярностью среди современных белорусских детей пользуются спортивные, подвижные, сюжетно-ролевые игры и игры, связанные с конструированием.

3. В последние десятилетия в детской среде возрастает популярность компьютерных игр – даже дошкольники (от 3 до 6-7 лет) не только умеют обращаться с компьютером, но и являются активными пользователями ряда развлекательных, обучающих и развивающих игр.

4. В содержании современных детских игр отмечается большая направленность на развитие определенных знаний, навыков, умений, нежели на развлечение ребенка.

5. Детская игра перестает быть самостоятельной: все чаще дети играют под присмотром взрослых, или же по тем сюжетам и правилам, которые им предлагают взрослые.

6. Активно развивающаяся игровая индустрия и индустрия детских развлечений способствует проникновению культуры взрослых в детскую субкультуру в целом и детскую игру, в частности.

#### **Литература:**

1. Абраменкова В. В. Детская субкультура: содержание, функции, значение в культуре. Образовательный портал Слово. URL: [http://www.portalslovo.ru/pre\\_school\\_education/36717.php](http://www.portalslovo.ru/pre_school_education/36717.php). Дата доступа: 24.09.2018
2. Mouritsen. F Child culture – Play culture. In: Mouritsen. F, Qvortrup. J (eds) Childhood and Children's Culture. – Odense: University Press of Southern Denmark, 2002. p. 14–42.
3. Mintz S. Why the History of Childhood Matters. The Journal of the History of Childhood and Youth. 2012. № 5. P.15–28
4. Социология дошкольного детства / [Собкин В.С., Скобельщина К.Н., Иванова А.И., Верясова Е.С.]. М.: Институт социологии образования РАО, 2013. 167 с.
5. Діти і соціум: Особливості соціалізації дітей дошкільного та молодшого шкільного віку : монографія / А. М. Богуш, Л. О. Варяниця, Н. В. Гавриш та ін. ; наук. ред. А. М. Богуш ; за заг. ред. Н. В. Гавриш. Луганськ: Альма-матер, 2006. 368 с.
6. Майорова-Щеглова С.Н Детская субкультура – неинституционализированный сектор детства. Социология детства. – URL: [http://www.childsoc.ru/doc/child\\_sub\\_kult.pdf](http://www.childsoc.ru/doc/child_sub_kult.pdf). – Дата доступа: 25.09.2018
7. Попкова Т.Д. Современная детская субкультура: социальный аспект коммуникативных связей. Альманах современной науки и образования. 2013. № 8. С. 136–141.

#### **Игра как элемент детской субкультуры**

*В статье осуществляется анализ игры как элемента детской субкультуры. Подчеркивается, что независимо от подходов к определению понятия детской субкультуры, ее сущности и значения в жизни ребенка, ученые сходятся во мнении, что одним из наиболее значимых ее элементов является игра. По мнению автора, игра – это больше, чем просто развлечение для детей. В процессе игры дети учатся взаимодействовать со сверстниками, познают окружающий их мир, воспринимают в доступной форме нормы и правила поведения в обществе. В жизни детей игра обладает чрезвычайной значимостью, так как вплоть до начала обучения в школе она является основным видом деятельности ребенка. Рассматриваются подходы к определению и соотношению содержания понятий «детская субкультура» и «детская культура» в зарубежной и отечественной науке; изучаются теоретические разработки зарубежных ученых относительно сущности детской культуры; описываются виды игр и их специфика; приводятся результаты авторского исследования по данной тематике; делается вывод об особом влиянии игр на становление личности ребенка; формулируются рекомендации родителям относительно игрового поведения ребенка. Определяется место игры в структуре детской субкультуры, подчеркивается ее «не монолитный» характер и способность изменяться под воздействием трансформационных процессов, происходящих в обществе. Обращается внимание на существующую в настоящее время тенденцию к проникновению культуры взрослых в пространство детской игры: индустрия детских игр предлагает игры с готовым сюжетом, а современные родители, нацеленные на раннее развитие ребенка и создание вокруг него безопасной среды, контролируют процесс игры и продумывают досуг ребенка.*

**Ключевые слова:** дети, детская субкультура, игра

Отримано 5.10.2018