

Чубарев Илья Вячеславович

студент

АНО ПО «Социально-технологический колледж»

г. Тула, Тульская область

ИГРА В ПОВСЕДНЕВНОСТИ СОВРЕМЕННОГО РЕБЕНКА: ТРАНСФОРМАЦИЯ СМЫСЛОВ И ВЫЗОВЫ ДЛЯ ИГРОВОЙ КУЛЬТУРЫ

***Аннотация:** в статье анализируются структурные и смысловые изменения детской игры под влиянием цифровизации, интенсификации образовательных практик и трансформации семейного досуга. Автор рассматривает переход от классической ролевой игры к симулятивным и клиповым игровым форматам, выявляя ключевые вызовы для игровой культуры: утрату транзитивности, редуцицию воображения и атомизацию игрового сообщества. На основе сравнительного анализа предлагается периодизация изменений игровой повседневности, а также обосновывается необходимость педагогического сопровождения игры как культурного феномена.*

***Ключевые слова:** детская игра, игровая культура, цифровая социализация, трансформация смыслов, ролевая игра, повседневность.*

Игра традиционно рассматривается в психологии и педагогике как ведущая деятельность дошкольного возраста и значимый фактор развития на всех этапах детства [3]. Однако стремительное изменение социокультурной среды в последние два десятилетия привело к тому, что классические формы игры – сюжетно-ролевая, режиссерская, игра с правилами – уступают место новым, гибридным или редуцированным вариантам. Повседневность современного ребенка оказывается насыщена цифровыми стимулами, структурированными занятиями и ранним академическим обучением, что неизбежно трансформирует смыслы, которые ребенок вкладывает в игру, и ставит под вопрос устойчивость традиционной игровой культуры.

Цель данной работы – выявить основные направления трансформации смыслов детской игры в современной повседневности и охарактеризовать вызовы, с которыми сталкивается игровая культура как система норм, практик и межпоколенческой передачи игрового опыта.

Основная часть. Изменение топоса и времени игры. Если в индустриальном и постиндустриальном обществе игра ребенка была преимущественно локализована во дворе, детском саду или школьной перемене, то сегодня ее пространство все чаще смещается в виртуальную среду и ограниченное пространство квартиры. Социологические исследования фиксируют снижение среднего времени спонтанной уличной игры с 3–4 часов в день (1980–1990-е годы) до менее чем 1 часа у современных детей в крупных городах [4]. При этом игра не исчезает, но меняет свою временную структуру: она становится фрагментарной, прерываемой, встроенной в расписание дополнительных занятий. Трансформируется и смысл «свободного времени»: оно все чаще воспринимается детьми как пауза между обязательными активностями, а не как пространство для саморазвертывания игры.

Смысловой сдвиг: от проживания роли к управлению симуляцией. В классической психологии игра понималась как деятельность, в которой ребенок воссоздает социальные отношения взрослых, присваивая себе их функции в воображаемой ситуации [1]. Сюжетно-ролевая игра строилась на символическом замещении, развитии замысла и гибком переозначивании предметов. Современные дети, активно использующие цифровые устройства, все чаще предпочитают игры с заданными правилами, алгоритмами и визуальными рядами (компьютерные игры, игры по готовым сценариям в мобильных приложениях). Смысл смещается от «проживания» и «творения» к «управлению» и «реагированию». Ребенок не придумывает сюжет, а выбирает одну из предложенных стратегий; не перевоплощается в другого, а манипулирует аватаром. Это приводит к редукции воображения как способности создавать и удерживать внутренний, не опосредованный внешними образами мир [6].

Изменение игрового сообщества. Традиционная игровая культура была по преимуществу коллективной: правила, сюжеты и игровые роли вырабатывались и передавались в смешанных по возрасту дворовых группах. Сегодня игра все чаще оказывается индивидуальной либо опосредованной цифровыми платформами. Совместная игра в Minecraft или Roblox номинально предполагает взаимодействие, однако оно редуцировано до функционального обмена действиями и лишено телесного со-присутствия, эмоционального заражения и спонтанной корректировки правил «здесь и сейчас». Возникает феномен «параллельной игры» даже в физическом пространстве, когда дети сидят рядом, но каждый играет в свой гаджет [2]. Утрачивается институт старших детей как носителей игровой традиции – передача игрового фольклора (считалок, дразнилок, правил классиков или казаков-разбойников) нарушается.

Вызовы для игровой культуры. Игровая культура как совокупность игровых практик, норм, артефактов и ценностей, транслируемых от поколения к поколению, оказывается перед лицом нескольких серьезных вызовов.

Первый вызов – утрата транзитивности. Классическая игра создавала «переходное пространство» между внутренним миром ребенка и внешней реальностью, где возможно экспериментирование с социальными ролями и аффектами [5]. Цифровая игра с ее жесткой сценарностью и алгоритмической обратной связью снижает потенциал такого экспериментирования.

Второй вызов – коммодификация игры. Игровое время и пространство все чаще становятся объектом монетизации: приложения требуют покупок, платформы собирают данные, а готовые игрушки и цифровые миры диктуют ребенку заранее спроектированные сценарии. Игра перестает быть самоценной деятельностью и превращается в потребление.

Третий вызов – разрыв между поколенческими игровыми компетенциями. Взрослые зачастую не понимают смыслов современных цифровых игр и пытаются либо запрещать их, либо замещать традиционными формами без учета изменившегося контекста. Это приводит к конфликту «игровых миров» и потере взрослого как посредника в освоении игровой культуры.

В таблице 1 представлены сравнительные характеристики традиционной и современной игровой повседневности по ключевым параметрам.

Таблица 1

Сравнительный анализ параметров игры в традиционной и современной детской повседневности

Параметр	Традиционная модель (1970–1990-е гг.)	Современная модель (2010–2020-е гг.)
Доминирующий тип игры	Сюжетно-ролевая, игра с правилами, подвижная	Цифровая (симуляции, стратегии, «песочницы»), гибридная
Пространство	Двор, улица, комната (как вторичное пространство)	Квартира, экран (планшет, телефон, компьютер)
Социальный контекст	Группа смешанного возраста, дворовое сообщество	Индивидуальная игра или удаленное взаимодействие в сети
Роль взрослого	Номинальный контроль, предоставление предметной среды	Организатор, ограничитель, часто – участник (вынужденный)
Смысл игры	Проживание социальных ролей, творчество, проверка границ	Достижение результата (уровень, награда), релаксация, снятие скуки
Воображение	Высокое (замещение, придумывание сюжета)	Низкое или опосредованное (следование визуальному ряду и правилам)
Передача игровой традиции	Горизонтальная (от старших детей к младшим)	Вертикальная (от взрослых, но с разрывом), через ютуб-блогеров

Таким образом, смысл игры для современного ребенка все чаще связывается не с процессом и проживанием, а с результатом, управлением и контролем над виртуальной ситуацией. Это ставит под угрозу развитие тех психологических новообразований, которые традиционно обеспечивала игра: децентрации, произвольности, внутреннего плана действия.

Трансформация игры в повседневности современного ребенка не является линейным процессом «упадка» или «деградации», однако она порождает качественно новые вызовы для игровой культуры. Среди них – утрата транзитивности игрового пространства, коммодификация игровой деятельности и разрыв межпоколенческой передачи игрового опыта. В ответ на эти вызовы необходима не ностальгическая реставрация «игры во дворе», а разработка педагогических стратегий сопровождения детской игры в условиях гибридной реальности. Это

включает в себя обучение взрослых анализу цифровых игр, создание смешанных (физически-виртуальных) игровых сред и целенаправленное восстановление горизонтальных игровых сообществ в безопасном городском пространстве. Без понимания новых смыслов, которые дети вкладывают в игру, попытки сохранить игровую культуру обречены на ритуализацию и отрыв от реальных потребностей ребенка.

Список литературы

1. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л.С. Выготский // Вопросы психологии. – 1966. – №6. – С. 62–76. EDN OWVTDS
2. Иванова Н.В. Трансформация детской игры в цифровую эпоху: социокультурный аспект / Н.В. Иванова // Вестник Московского университета. Серия 18. Социология и политология. – 2021. – Т. 27. №2. – С. 89–107.
3. Эльконин Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – 2-е изд. – М.: Владос, 1999. – 360 с.
4. Gray P. The decline of play and the rise of psychopathology in children and adolescents // American Journal of Play. 2011. Vol. 3. No. 4. Pp. 443–463.
5. Winnicott D.W. Playing and Reality. London: Tavistock Publications, 1971. 156 p.
6. Learning through play: a review of the evidence / J.M. Zosh, E.J. Hopkins, H. Jensen [et al.]. LEGO Fonden, 2017. 40 p.