

УДК 725.84:008

Христюк Ю.С.,

Луцький національний технічний університет, Україна

## ПАРАДИГМА КУЛЬТУРИ У КОНЦЕПТУАЛЬНИХ НАПРЯМКАХ ФОРМУВАННЯ ДИТЯЧОГО ІГРОВОГО СЕРЕДОВИЩА

*Анотація:* У даній статті прослідковано вплив культури на особливості формування дитячого ігрового середовища. Значна увага приділяється підходам до формування ігрового середовища, в основу яких закладено таку функцію культури як формування особистості, ціннісну парадигму культури, вплив споживацької культури. У роботі також виділені підходи до проектування ігрового середовища залежно від духовно-утилітарних зв'язків та вплив на проектні концепції.

*Ключові слова:* дитина, дитяче ігрове середовище, культура, концепція проектування, соціалізація.

**Постановка проблеми.** Спрямованість наукового кругозору на вирішення питань організації дозвілля дітей вказує на необхідність дослідження і розвитку цього процесу, взаємопов'язаного із активізацією суспільної діяльності.

Загальні проблеми ігрового середовища зводяться до того, що на тлі його масової реалізації відсутні якісні перетворення. Таке завдання актуалізується у зв'язку з тим, що на даний час спостерігається виникнення нових форм дитячого ігрового середовища, які орієнтуються на інші аспекти розвитку особистості. Тому доцільно прослідкувати вплив культури на формування дитячого ігрового середовища.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Значної уваги поняттям гри та культури, а також питанням інтеграції поняття гри в поняття культури присвятили такі дослідники як Хьойзінга Й.О. та Шмаров С.А. [5, 6]. Науковці нещодавно почали вивчати тему використання терміну гри, теорії та елементів гри в дизайні [3]. Багато досліджень було присвячено питанням культури [2, 4], проте до цього часу не розглядалися аспекти впливу культури на окремі напрямки формування дитячого ігрового середовища.

**Формування цілей статті.** Мета нашої роботи – викласти бачення концептуальних напрямків формування ігрового середовища для дітей і визначити роль культури у розвитку даного процесу. У зв'язку з цим були сформовані такі цілі роботи: проаналізувати роль культурних аспектів у

формуванні основних концептуальних підходів у формуванні дитячого ігрового середовища; розглянути духовне та утилітарне значення гри та прослідкувати його вплив на напрямки проектування ігрового середовища.

**Основна частина.** Вивчення ігрового середовища торкається двох його сторін – утилітарної та духовної, які пов'язані зі зміною проектних акцентів, тобто перевага може віддаватись функціональному, естетичному, екологічному та іншим чинникам, що формують систему елементів матеріальної та нематеріальної культури.

Якщо при розгляді утилітарної сторони проектування дитячого ігрового середовища ми можемо говорити про значення ігрового середовища для фізичного розвитку та пізнавальних процесів дитини, про його ергономічність, рівень інформативності, то при оцінці духовної складової ми аналізуємо ігровий простір зі сторони його відповідності моделям культури. Адже гра – це унікальний феномен загальнолюдської культури [6].

Оскільки ігрова діяльність породжена єдиними соціокультурними витоками та першопричинами, то ми можемо говорити про єдиний ігровий функціонал як підґрунтя для формуванні ігрового середовища. Матеріалізація функціонального простору постає у вигляді проектної форми, що визначається як зовнішніми зв'язками, так і функціональним змістом. Функціональні вимоги, що тепер висувуються до ігрових об'єктів, змінилися і почали нести відбиток сучасних потреб, сучасних соціальних функцій. Тобто культурний аспект гри стає передумовою та основою для формування утилітарних проектних рішень дитячого ігрового середовища.

Звернувшись до історії культури, ми побачимо, що в кожному суспільстві була своя ідея виховання. Сократ вважав, що виховати людину – значить допомогти їй «стати гідним громадянином», згідно Епікура, головне – незалежність від зовнішнього світу, «безтурботність». У Новий час Руссо, намагаючись поєднати у вихованні громадянські мотиви і духовну чистоту. У першому випадку він буде перебувати в суперечності з громадськими установами, в другому – зі своєю власною природою.

Це дає нам можливість виділити наступні концептуальні підходи ігрового середовища, що склались історично, починаючи від стихійно створеного ігрового середовища і закінчуючи спеціальним ігровим середовищем із наперед визначеними функціями:

- 1) самоорганізований – підхід у формуванні ігрового середовища

відображає відношення дитини до соціуму і характеризується як певне творення дитини, що можливе при її домінуванні.

2) орієнтовано-ігровий – ігрове середовище виступає не як творення дитини, а як частина спеціально обладнаного оточуючого середовища, підпорядкована ігровим потребам дітей. Функціонування такого середовища спрямоване лише на те, щоб забезпечити ігровий процес.

3) прогностичний – підхід до ігрового середовища, що створює умови для творення дитиною соціомікросвіту повсякденності та формує умови для підкорення дитини наперед визначеній соціальній ролі через ряд за прогнозованих функції. Дана концепція ігрового середовища викликана умовами комерціалізації і спрямована на долучення дітей до життя дорослих через гру.

Кожен з трьох підходів опирається на умови оточуючого середовища та його здатність до перетворень залежно від ігрових потреб дітей. Ігрове середовище в рамках першого підходу є незалежним від зовнішніх умов, тому домінує над ним. У такому контексті відносин формується цілісне відношення дитини до суспільного буття. Оскільки для задіяння оточуючого середовища в ігровому процесі дитині потрібно самостійно переосмислити наявні об'єкти ситуацію, які піддаються ігровій інтерпретації.

Відповідно до сучасних уявлень, взаємодія таких факторів, як фізичні риси дитини, навколишнє середовище, індивідуальний досвід і культура, створює унікальну особистість. До цього слід додати і роль самовиховання, тобто власних зусиль особистості на основі внутрішнього рішення, власних потреб і запитів. Тому внутрішні потреби, власне рішення особистості та рівень освоєння оточуючого середовища стало умовою для розвитку стихійного ігрового середовища. Саморозвиток і пізнання на основі вже набутого досвіду є фактором, який спонукає до гри навіть тоді, коли ігрова функція середовища не була запланована. Діти таким чином організують свій власний мікропростір, виходячи із власних знань та можливостей оточуючого середовища.

Другий і третій підходи створюють умови передбачення ігрової ситуації, а отже, й ігрової обмеженості. Другий підхід до формування ігрового середовища виявляє підпорядкування дитини вже створеним ігровим умовам, а третій – синтез домінування соціальних ролей та залежності змодельованих ігрових ситуацій від цих ролей. Орієнтовано-ігровий та прогностичний підходи формують іншу систему, яка формується дорослими, де визначну роль відіграє

масово-функціональне буття, його обслуговуюча роль.

Попри помітне значення біологічних особливостей дітей і їх природну потребу у формуванні самоорганізованого ігрового середовища, соціальні фактори формування особистості дитини через гру є більш вагомими. Вплив ігрового середовища на розвиток особистості дитини полягає в знайомстві з поведінкою і взаємовідносинами дорослих людей, які стають зразком для її власної поведінки, і в ній набуває основні навички спілкування, встановлення контакту з однолітками. Тому слід оцінити і роль орієнтовано-ігрового підходу з точки зору ціннісної парадигми культури. Оскільки розважальні ігрові об'єкти являють собою «остатки» багатой і розгалуженої народно-святкової культури, яка завжди існувала нарівні з «серйозною» культурою. Таким чином спеціально організоване ігрове середовище (відкриті ігрові майданчики, дитячі кімнати в житловому та громадському закладах) стало формальним вираженням ігрової потреби дитини.

Сучасний глобалізований шлях розвитку проектної культури взагалі та дизайну ігрового середовища зокрема відкрив необхідність у прогнозуванні змістового впливу проектних форм та елементів ігрового середовища на розвиток дитини. Проте таке прогнозування може здійснюватись і в напрямку соціальної адаптації через виконання громадських функцій, передбачених споживацькою культурою (наприклад, проектування купівельних візків для дітей).

**Висновки.** Змістовою складовою ігрового середовища є духовне значення гри як соціокультурної сутності, що формує системи цінностей. Дитяче ігрове середовище із самоорганізованого поступово перетворюється в інструмент діяльності громадськості. У зв'язку із інтеграцією ігрового середовища в громадський простір дане середовище значно змінюється. Все більш важливу роль у цій системі починає відігравати населення. В загальнонаціональному плані такий розвиток приносить багато позитивних моментів у сферу дозвілля. Проектування ігрового середовища саме в громадських закладах вимагає розуміння природи його діяльності, його соціальної основи та підкоренню внутрішнім законам організації громадського життя.

**Перспективи подальших досліджень.** Подальшим напрямком дослідження є створення моделі формування ігрового середовища, а також дослідження ролі національної культури у формуванні ігрових об'єктів.

### Література

1. *Архангельская З. Е.* Архитектура зданий бытового обслуживания / З.Е. Архангельская, С. С. Северина. – Киев: Будівельник, 1983.
2. *Каган М.С.* Введение в историю мировой культуры / М.С. Каган. – [2-я кн.] – СПб, 2003.
3. *Кузнецова І.О.* До питання використання терміну «гра» в дизайні / І.О. Кузнецова, І.В. Джоболда // Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв: зб. наук.праць. – Х.: ХДАДМ, 2011. - №7. – С.10-11.
4. *Мінюшев Ф.І.* Соціологія культури: Навчальний посібник для вузів / Ф.І. Мінюшев – М.: Академічний проект, 2004 – с. 34-38.
5. *Хьойзінга Й.О.* О границах игры и серьезного в культуре. / Й.О. Хьойзінга. – Харлем, 1933.
6. *Шмаров С. А.* Игры учащихся – феномен культуры / С.А.Шмаков. – М.: Новая шкала, 1994. – 240 с.

### Аннотация

**Христюк Ю.С. Парадигма культуры в концептуальных направлениях формирования детской игровой среды.** В данной статье прослежены влияние культуры на особенности формирования детской игровой среды. Значительное внимание уделяется подходам к формированию игровой среды, в основу которых заложены такая функция культуры как формирование личности, ценностная парадигма культуры, влияние потребительской культуры. В работе также выделены подходы к проектированию игровой среды в зависимости от духовно-утилитарных связей и влияние на проектные концепции.

Ключевые слова: ребенок, детская игровая среда, культура, концепция проектирования, социализация.

### Abstract

**Julia Khristuk. The paradigm of culture in forming conceptual directions of children's play environments.** This article followed the impact of culture on features of formation of children's play environments. Much attention is paid to the approaches to the formation gaming environment, based laid a function of culture as identity formation, cultural values paradigm, the influence of consumer culture. The paper also highlighted approaches to the design of gaming environment based on spiritual and utilitarian relations and influence on the design concept.

Key words: child, children's play environment, culture, concept design, socialization.