



*Социологические науки*

**УДК 79**

**А.В. Дмитриева**

**К.С. Пономарева**

**Дмитриева Анна Вячеславовна**, кандидат педагогических наук, доцент кафедры социально-культурной деятельности Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: annmarina@mail.ru

**Пономарева Ксения Станиславовна**, студентка 4 курса факультета социально-культурной деятельности и туризма Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: ksyu.ponomareva.1998@bk.ru

## **ИГРА КАК ОСНОВА ПРОВЕДЕНИЯ ЛЮБОГО ДОСУГОВОГО МЕРОПРИЯТИЯ**

В данной статье рассматривается значимость игры, а также игровые технологии, используемые для построения культурно-досуговых мероприятий, приведена классификация деления игровых технологий на десять игровых принципов, активно применяемых для успешного создания и реализации культурно-досуговых мероприятий.

**Ключевые слова:** игра, игровые технологии, культурно-досуговое мероприятие, игровые принципы.

**A.V. Dmitrieva**

**K.S. Ponomareva**

**Dmitrieva Anna Vyacheslavovna**, candidate of pedagogical sciences, associate

professor of department of social and cultural activity of the Krasnodar state institute of culture (33, im. 40-letiya Pobedy St., Krasnodar), e-mail: annmarina@mail.ru

**Ponomareva Kseniya Stanislavovna**, 4rd course student of faculty of social and cultural activity and tourism of the Krasnodar state institute of culture (33, im. 40-letiya Pobedy St., Krasnodar), email: ksyu.ponomareva.1998@bk.ru

## **GAME AS THE BASIS FOR ANY LEISURE ACTION**

This article examines the significance of the game, as well as game technologies used to build cultural and leisure activities, and classifies the division of game technologies into ten game principles that are actively used for the successful creation and implementation of cultural and leisure activities.

**Key words:** game, game technologies, cultural and leisure event, game principles.

На сегодняшний день, характеризующийся техническим прогрессом, острой нехваткой времени и стремительно пролетающей жизнью, проблема организации досуга стоит достаточно остро. Для того чтобы быть успешным в современном динамичном обществе, каждому необходимо обладать двумя совершенно противоположными качественными характеристиками. С одной стороны, необходимо быть целостной личностью со своими взглядами и убеждениями, а с другой – быть гибким, уметь приспосабливаться к изменяющимся обстоятельствам, а также усваивать новую информацию и создавать нечто потенциально новое. Необходимым условием для формирования данных навыков являются игровые формы досуговой деятельности.

Под игрой принято понимать особый вид деятельности, вовлекающий

играющих и организаторов в обстоятельства, которые помогают познать жизнь и управлять реальностью, носящий педагогический, воспитательный, образовательный характер и сопровождающий все формы жизнедеятельности человека. В Толковом словаре С.И. Ожегова «Игра – 1. Занятие, служащее для развлечения, отдыха, спортивного соревнования. 2. Комплект предметов для такого занятия». Игру рассматривают как содержание досуга, «игра – вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в результатах, а в самом процессе. Игра – это средство психологической компенсации, помогающее проявить свою индивидуальность, показать творческий потенциал, найти друзей и даже решить рабочие проблемы. Следует также отметить, что игровые технологии применяются не только для построения игровой программы, но и для других культурно-досуговых мероприятий.

Игра, как и все целое, подразделяется на составные части. Так, драматург, режиссер и мастер игровых технологий В.В. Панфилов предлагает следующую классификацию: разделение игры на 22 игровых принципа, однако некоторые из них были объединены для лучшего восприятия и представлены в этой статье. Десять представленных принципов используются в создании игровых программ и других культурно-досуговых мероприятий в необходимом количестве, предусмотренном содержанием. Ниже рассмотрим каждый из них подробнее.

1. Конкурсный принцип игры, предполагающий определение победителя из числа участников. Является наиболее популярной формой досуга в различных областях деятельности. К отличительным особенностям конкурса можно отнести: выявление лидирующего участника, наличие определенных правил («Положение о конкурсе»). Конкурс может быть как самостоятельной формой (например, «Конкурс талантов»), так и составной частью любого культурно-досугового мероприятия.

2. Аттракционный принцип игры, предполагающий наличие специального оборудования и игрового реквизита при проведении

мероприятия. Атракционы являются общедоступным массовым развлечением, поэтому это могут быть как специализированные устройства, развлекающие людей с помощью психоэмоционального воздействия на человека, так и непродолжительные, зрелищные игры-упражнения, помогающие развивать ловкость и смекалку. Популярностью пользуются атракционы, где каждый может развлечься. К ним относят: качели, горки, стенки, детские игровые комплексы с «сухими» бассейнами. Особое внимание отдается атракционам соревновательно-развлекательным, где за выполнение задания можно выиграть приз (например, тир, бросание предметов).

3. Аукционный принцип игры, предполагающий публичную распродажу товаров по заранее установленным правилам. Ключевым выступает принцип состязательности между участниками аукциона, вызывающий азарт. Аукцион может быть как самостоятельным мероприятием, так и составной частью мероприятия. Различают следующие виды аукционов: классический аукцион, аукцион-загадка, «черный ящик», аукцион «горячо-холодно», аукцион-синоним, аукцион-метафора.

4. Викторинный принцип игры, предполагающий устные или письменные ответы на вопросы в определенный срок по заданной тематике. Сегодня викторинный принцип наиболее популярен в телевизионных передачах. Викторинное соревнование преследует цель популяризации знаний в различных областях. Викторина обязательно должна включать 12–15 вопросов, предполагающих полное или достаточно полное раскрытие темы. Важно помнить, что вопросы не должны требовать обширного ответа, слишком углубленных знаний, ответов-перечислений, состоять из 3 вопросов, быть поверхностными. Викторинный принцип насчитывает следующие формы: кроссворд, текстовая, вопросная, сюжетная, электронная.

5. Затея, предполагающая массовую форму игрового действия без выявления победителя. К затеям относятся игры, в которые играют дети во дворах и лагерях отдыха. Это жмурки, салки, прятки, «ручеек» и т.д. Существуют следующие виды затей: хороводные игры, игры в кругу, игро-

танцы, танцевальные игры, игро-песни, игры-забавы.

6. Розыгрыш, соревновательная игровая технология, предполагающая неожиданный результат. Как правило, это игры с подвохом, где участники до самого конца не догадываются, что могут попасть в смешную ситуацию. Важно учитывать уместность розыгрыша в той или иной ситуации, создавать необходимую обстановку, учитывать тон для снятия напряжения у присутствующих, а не создания напряженной обстановки. Как правило, такие игры задают хорошее настроение и подходят как для детей, так и для взрослых.

7. Лотерея, предполагающая беспроигрышную ситуацию для каждого из участников. Удачным является использование лотереи не как отдельной технологии, а как составной части мероприятия «встречально-проводительной», подразумевающей или выдачу номерков в начале и розыгрыш в конце, или некую форму «обратной связи» с пожеланиями. Лотерея имеет множество форм, удачно применяемых в досуговых мероприятиях (например, игра-лотерея, где нужно с закрытыми глазами срезать приз, висящий на веревке, «Твой стул – твоя удача», предполагающий розыгрыш приза для счастливых номерков, указанных под стулом и неизвестных заранее участникам).

8. Состязание, предполагающее коллективное соперничество и борьбу между участниками. Главное отличие от конкурса заключается в том, что здесь не выбирается лучший, здесь выбирается победитель и команда складывается не случайным выбором, а в результате отбора. Различают следующие виды состязаний: эстафеты, дворовые виды спорта, настольные игры, блиц-турниры, квесты, тимбилдинг.

9. Гадальный подход к играм, предполагающий усиление сюжетной линии за счет загадывания под судьбу. Существуют следующие виды гаданий: по страницам книги, по радио, по песне, по ТВ-передаче. Также к гадальному подходу можно отнести классические фанты, используемые в досуговых мероприятиях для проявления интереса и концентрации внимания

участников. Можно доставать по два «фанта» и давать парное задание [1]. Можно добавить к «фантам» элемент лотерейного игрового принципа: все задания уже готовы и лежат в «лототроне», вперемешку с «выигрышами». Ведущий достает «фанта» и вынимает из «лототрона» или «приз», или задание. Еще одна разновидность «фантов»: «фанты гадальные».

10. Игра как представление, предполагающее комплексное использование музыки, костюмов, реквизита и театральной постановки для придания зрелищности происходящему. Ключевым отличием этой технологии от театральной постановки является то, что каждый из участников в определенный момент «примеряет» на себя роль актера, принимая участие в импровизационном представлении. То есть они действуют с помощью ведущего как актеры. Игра как представление может быть представлена в двух видах: а) репрезентация (например, спектакль); б) воображение (например, изобразить себя самого кем-нибудь или чем-либо). Игровое представление как игровой принцип имеет свое сценическое разнообразие. Это могут быть: зримый анекдот, пантомима, сказка-подсказка, ролевые игры, легенды, детективные и фантастические истории, веселые бытовые анекдоты, театр теней и т.д.

Исходя из всего сказанного выше, можно сделать вывод о том, что знание игровых принципов – необходимое условие для специалиста социально-культурной деятельности, помогающее не только ориентироваться в многообразии игр, но и разнообразить культурно-досуговые мероприятия. Конечно, игровые формы не ограничены приведенными в данной статье, они находятся в движении и регулярно дополняются, но знание фундаментальных правил существенно упрощает работу и помогает провести любое культурно-досуговое мероприятие успешно, опираясь на технологии игры.

### **Список используемой литературы:**

1. *Воловик А.Ф.* Педагогика досуга. – М.: Моск. психол.-соц. ин-т, 1998. – 240 с.
2. *Ерошенков И.Н.* Работа клубных учреждений с детьми и подростками. – М.: Просвещение, 1987. – 160 с.
3. *Ожегов С.И., Шведова Н.Ю.* Толковый словарь русского языка: 80000 слов и фразеологических выражений. – 4-е изд. – М., 1997. – 944 с.
4. *Панфилов В.В.* Праздник и Игра. Режиссеру праздника об игре. Игровое действие в драматургии праздника / В.В. Панфилов. – М: ВЦХТ, 2007. – 314 с.
5. *Тимофеев О.Н.* Рецепты веселой вечеринки. Игры, розыгрыши, забавы / О.Н. Тимофеев. – Ярославль: Академия развития, 2004. – 192 с.
6. *Шашина В.П.* Методика игрового общения / В.П. Шашина. – Ростов н/Д: Феникс, 2005. – 288 с.
7. *Шмаков С.А.* Игры-шутки, игры-минутки / С.А. Шмаков. – Анадьрь: Электрома, Липецк, 2008. – 121 с.