

3. *Гайбатова К.Д., Орцханова М.А.* Юридическое значение инвалидности в Российском законодательстве. Дагестанский государственный университет. Махачкала, 2017. С. 86-87
4. *Усова Л.В.* Доступная среда: анализ положения в регионе // Colloquium-journal. 2020. № 5 (57). С. 88-90.
5. *Шабунова А.А., Фахрадова Л.Н.* Доступность городской среды для лиц с ограниченными возможностями // Вопросы территориального развития. 2014. № 3(13). С. 11-12.

ИГРА КАК ФОРМА МЕЖКУЛЬТУРНОЙ КОММУНИКАЦИИ

Великжанина К.А., Мазайлова Т. А., Барнаул (Россия)

Аннотация. *Характер и значение игры для человека занимают особое место в социально-культурном процессе развития личности. Механизм воздействия игры на человека постоянно изучается. В современных этнокультурных исследованиях изучаются возможности для развития человека, построения межкультурной коммуникации. Каждая культура имеет свои игры, играя в которые можно понять культурный код народа, его ценности, истоки развития и становления. Игры выступают безопасной формой построения коммуникации, содержат в себе глубокий потенциал для взаимодействия культур.*

Ключевые слова: *игра, культура, взаимодействие, коммуникация*

GAME AS A FORM OF INTERCULTURAL COMMUNICATION

Velikzhanina K.A., Mazailova T.A., Barnaul (Russia)

Abstract. *The nature and significance of the game for a person occupies a special place in the socio-cultural process of personality development. The mechanism of the impact of the game on a person is constantly being studied. Modern ethnocultural studies explore the possibilities for human development, and building intercultural communication. Each culture has its own games, playing which you can understand the cultural code of the people, its values, the origins of development and formation. Games are a safe form of building communication, contain deep potential for the interaction of cultures.*

Keywords: *game, culture, interaction, communication*

Игра – одно из самых загадочных явлений в культуре. Важность игры признается практически во всех отраслях науки, поэтому актуальность исследований влияния игры на жизнедеятельность человека с каждым годом становится все более заметной. Интерес к

игре обусловлен разными факторами, главный из которых возможность игры оказывать влияние на развитие человека, ее способность формировать новые навыки и качества в процессе игровой деятельности. За последние годы игра все активнее используется в обучающих процессах в сфере бизнеса, внедряется в психологию работы с клиентом, приобретает масштабы как направление проведения досуга.

Современный интерес к играм в контексте этнокультурных традиций определяется огромной значимостью функций народной культуры в сохранении духовно-нравственных традиций народа, сохранения многообразия проявления национальных культур как основы глобального культурного развития общества в целом.

Рассуждения о функциях игры наиболее ярко представлены в работе Йохана Хейзинга «Homo Ludens. Человек Играющий». По мнению автора, игра как данность предшествует самой культуре. Функция игры опирается на особое качество поведения, отличного от обыденного поведения в жизни. Она наделяется смыслом как социальная функция, этот смысл зависит от той фазы культуры, которую переживает сам играющий [3].

В игре как элементе пространства культуры формируются и выражаются идеалы и нравственные образы, чувства, этические границы, знания, нормы поведения. При нахождении в процессе игры человек проходит несколько этапов, и на каждом происходит внутренняя работа с данными элементами. В самом начале игры человек пытается распознать суть проявления правил и принципов организации самой игры. Такое распознавание зависит от его внутреннего уровня восприятия окружающей действительности, а также от культурного и социального контекста происходящей игры. На следующем этапе человек поддерживает выполнение этих правил и принципов в игровом пространстве, анализирует возможность их проявления и выполнения. Далее, на следующем этапе игры, эти правила связываются с внутренним состоянием человека, и происходит некий игровой разряд через свободную игру в рамках заложенных правил и игрового пространства. Однако на любом из этапов может происходить осознание, что предлагаемые правила и принципы игры не могут быть соотнесены с внутренними правилами и нормами. В этом случае игра может отвергаться, а заложенные в ней правила и принципы подвергаться анализу и возможности принятия. Однако именно в поле игры предложенные правила и принципы могут быть примерены к конкретному человеку, позволяя тем самым ему проявиться в некоем новом внутреннем состоянии, смоделировать

контекст реальности с новым смыслом. Смысл – это и есть особый прядок игры, который структурирует реальность, наполняя жизненное пространство нормами, знанием, шаблонами, которые помогают человеку создавать порядок из хаоса обыденной жизни.

Йохан Хейзинг связывает игру со свободной деятельностью. Осознание игры как ненастоящей жизни делает ее еще более привлекательной, захватывающей, способной увести из мира материальной и необходимой пользы, в особое игровое пространство и выделить для этого время. Пространство игры развивает внутреннюю свободу человека для самовыражения, и каждый выбирает себе в этом пространстве смысл, ситуацию, форму выражения. Зачастую это происходит интуитивно, но всегда в соответствии с внутренним запросом самопознания. Таким образом, через игру происходит познание человеком реальности. Быт человека в этой реальности также выступает игрой, и в процессе исторического развития особенности ведения быта трансформируются в правила игры, порядок проведения игры [3].

Особое значение игры на современном этапе заключается в возможности осознания нового и предшествующего культурного опыта. С помощью игры человек может погрузиться в предшествующий опыт традиционной культуры. Лотман Ю.М. считает, что игре присуща познавательная ценность. Игра – это средство обучения жизненным ситуациям, познание типов поведения, присущих разным группам людей [1].

Этот аспект игры является одним из самых воспроизводимых в современном мире. Через выбранную форму можно постичь и отразить в реальном акте игры все особенности предшествующего опыта человека. У каждого народа есть свои игры. Традиции народной культуры, зашифрованные в игре, погружают в игровую стихию, как в исторический путь духовного развития ценностей, ритуалов народа. Игра способствует сохранению обрядов, воспроизводству духовных и нравственных ценностей, позволяет хранить и передавать ролевые модели поведения взрослого, социализировать детей. Игровое взаимодействие формирует пространство творческого диалога, культурной коммуникации между разными этническими группами. Однажды сыграв в национальную игру, можно обрести больше информации для понимания другой этнической группы, органично освоить национальные традиции. Сложности идентичности личности как субъекта национальной культуры вплетаются в игровые порядки конструкторов игры. Поэтому важно помнить про обучающий потенциал народной игры не только для сохранения традиций народа, но и для

более гармоничного развития личности подрастающего поколения, которому важно проходить этап национального самосознания в период взросления.

Во всем многообразии игры современные исследователи выделяют три основных ее вида [2]:

1. Игра-мимесис. Она основана на подражании и удвоении мира в символической форме, на игре ума и воображении. Реализацию этого вида можно обнаружить в языковых играх, играх с текстом, театре.

2. Игра-агон. Она использует в своей основе борьбу, состязание, соревнование. Ярким примером такого вида игр выступают спорт, рыцарский турнир, дуэль, конкурс эрудитов, философский диспут.

3. Игра-экстазис. Она связана с постижением смысла бытия. Ее ареной выступает жизнь человека, играющего с судьбой.

Цель всех видов игры – возможность свободного самовыражения человека. Если в обычной жизни человек не может быть сильным и уверенным, то в игре эта цель может быть достигнута перевоплощением в силача, а возможность победить в игровом состязании формирует у человека поведение успеха.

В играх возможны несколько направлений понимания этнокультурных особенностей. Во-первых, в играх с ролевым сюжетом игроки могут познакомиться с психологическими моделями поведения. Соответственно, опираясь на эти роли, будет строиться коммуникация в игре, воспроизводиться присущие данной культуре формы и модели общения и обмена информацией. Во-вторых, проигрывание игрового сюжета всегда опирается на проблему культурного материала, который накоплен населением в процессе жизни. Этот материал также находит отражение при формировании коммуникации между участниками, распределении игровых ролей и форм игрового взаимодействия. В-третьих, инструменты для игры выбираются исходя из заданного сюжета, служат дополнительным способом проигрывания поведенческих моделей. В игре одни предметы могут замещаться другими, а могут быть сохранены в своем первоначальном назначении. Вокруг предмета может быть развернут сюжет, и это дает возможность понять его ценность для этой культуры. В-четвертых, игры, в которых существуют судьбы, помогают понять социально неприемлемые формы поведения и способы социального порицания и одобрения. Это также позволит осознать нормы социального взаимодействия внутри национальных и этнических групп. Возможность играть в игры различных народов расширяет поведенческий и эмоциональный интеллект. В жизни, столкнувшись с представителями другого народа, будет легче найти общий язык.

Конечно, для игровой коммуникации необходимым условием является готовность самого человека погрузиться в игру. Современная культура использует игру как метод быстрого освоения реальности, обучения. Возможность в игре проявлять свои коммуникативные качества, освободиться от повседневных, привычных форм взаимодействия делают игру привлекательной для многих людей. Когда человек находится в состоянии игры, он быстрее осваивает культурные ценности, осознает ее истоки и характер содержания. Игра имеет диалектическое качество. Играющий человек может проявить себя как личность, которая может, не отказываясь от себя, своих настоящих социальных ролей и функций, воспроизводить роли традиционной культуры. Играя в новую для себя игру того или иного народа, он становится активным субъектом познания другой культуры, расширяя свой уровень познания мира.

Игры обладают разнообразием функций. В контексте межкультурного взаимодействия можно выделить следующие функции игр:

- освоение новых ролей и моделей поведения;
- обучение и усвоение правил, норм в новом социально культурном контексте;
- познание традиций, ритуалов культуры народа;
- формирование игрового пространства для построения диалога;
- развитие умения строить социально одобряемые формы коммуникации;
- создание безопасного пространства с возможностью проявить себя;
- освобождение от негативных эмоций и мыслей приемлемыми для данного общества и культуры способами;
- упорядочивание своего культурного опыта в новых социально-культурных условиях.

В любой национальной игре могут быть реализованы сразу несколько функций. Они переплетаются в каждой из игр и образуют комплекс приемов и инструментов для решения важных задач по построению межкультурной коммуникации: стремиться сохранить свою культурную идентичность, одновременно с этим адаптироваться и включиться в новую культуру. В этом смысле игра включается в себя все формы межкультурной коммуникации от прямой до непосредственной. Конечно, эффективность игровой коммуникации может зависеть от субъектов коммуникации, однако игровое пространство располагает к более безопасному и менее

формализованному акту межкультурной коммуникации, что делает его более искренним и открытым.

Литература

1. Лотман Ю.М. Статьи по семиотике культуры и искусства. СПб., 2002
2. Сигов К.Б. Человек вне игры и человек играющий. Введение в философию игры // Философская и социологическая мысль. 1990. № 4. С. 31_47. № 10. С. 46-62.
3. Хейзинга Й. Homo Ludens. Человек играющий. СПб., 2022. 400с.

ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ САМОРЕАЛИЗАЦИЯ МОЛОДЕЖИ

Ворошилина Е.А., Барнаул (Россия)

Аннотация. В настоящее время интерес к проблеме самореализации личности резко возрос. Это обусловлено тем, что с каждым годом возрастает конкуренция на профессиональном рынке труда. Развивающемуся обществу нужны образованные, способные самостоятельно принимать адекватные решения, отличающиеся мобильностью работники. Но подготовленность профессионального работника в значительной степени зависит от его способности воспринимать и принимать учебную информацию и умения применять ее в практической жизни, а также от социализации. В данной статье предпринята попытка выявить причины, которые мешают сделать правильный выбор в пользу той или иной профессии независимо от места проживания и национальной принадлежности. Проанализированы и выделены ключевые проблемы профессиональной самореализации молодежи. Разработаны рекомендации, которые способствуют в верном выборе профессии.
Ключевые слова: молодежь, профессиональное самоопределение, нация, социализация

PROFESSIONAL SELF-REALIZATION OF YOUTH

Voroshilina E.A., Barnaul (Russia)

Abstract. Currently, interest in the problem of self-realization of an individual has increased dramatically. This is due to the fact that every year the competition at the professional labor market increases. A developing society needs educated independent decision-makers, mobile and constructive workers. But the preparation of such a competitive at labor market, professional worker largely depends on the socialization and self-determination of young people. The key problems of professional self-