

7. Великорусские народные песни: в 7 т. / изд. проф. А.И. Соболевским. СПб.: Гос. типография, 1895–1902. Т. 1–7. (В ломаных скобках указывается номер тома и номер песни).

8. *Даль В.И.* Толковый словарь живого великорусского языка: в 4 т. М.: Рус. яз., 2000. Т. 4. 688 с.

9. Словарь русского языка: в 4 т. / под ред. А. П. Евгеньевой. 2-е изд., испр. и доп. М.: Рус. яз., 1981–1984. Т. 1–4.

10. *Путилов Б.Н.* Фольклор и народная культура; In memoriam. СПб.: Петербургское востоковедение, 2003. 464 с.

11. Словарь русских народных говоров. М.; Л.; СПб.: Наука, 1965–2019. Вып. 1–51.

ИГРОПРАКТИКИ КАК ИНСТРУМЕНТ ФОРМИРОВАНИЯ ГРАЖДАНСКОЙ  
ИДЕНТИЧНОСТИ (НА ПРИМЕРЕ МОЛОДЕЖНОЙ ШКОЛЫ  
«ГРАЖДАНСТВЕННОСТЬ И ЭТНИЧНОСТЬ: НОВЫЕ ФОРМАТЫ И  
ТЕХНОЛОГИИ ИССЛЕДОВАНИЙ ЭТНОКУЛЬТУРНОГО ПРОСТРАНСТВА»)

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

***Аннотация.** Познавание другого народа на современном этапе культуры является актуальным и значимым фактором построения современного многонационального общества. Познавание других устоев, правил жизнедеятельности предполагает исследовательскую активность субъекта и соотнесение своего опыта жизни с опытом других людей. Формирование гражданской идентичности – сложный процесс, который может быть раскрыт через внедрение новых форм взаимодействия с культурой других народов через игровые практики. Национальные игры как особое явление культуры народа, аккумулируют и транслируют многовековой опыт, делая его доступным для осознания и погружения в созданном игровом пространстве.*

***Ключевые слова:** гражданская идентичность, молодежная школа, игра, этничность*

GAMING PRACTICES AS A TOOL FOR FORMING CIVIL IDENTITY (BASED ON  
THE EXAMPLE OF THE YOUTH SCHOOL "CIVICITY AND ETHNICITY: NEW  
FORMATS AND TECHNOLOGIES FOR RESEARCH OF ETHNOCULTURAL  
SPACE")

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

***Abstract.** Knowledge at the present stage of the culture of another people is a relevant and significant format for building a modern multinational society. Knowledge of other foundations and rules of life presupposes the*

*subject's research activity and the formation of a correlation between his life experience and the experience of other people. The formation of civic identity is a complex process that can be revealed through the introduction of new forms of interaction with the culture of other backgammon cultures through gaming practices. National games, as a special cultural phenomenon of the people, accumulate and transmit centuries-old experience, making it accessible for comprehension and immersion in the created gaming space.*

**Keywords:** *civic identity, youth school, game, ethnicity*

Игровой формат коммуникации и взаимодействия между молодыми людьми приобретает все более широкое распространение в разных сферах от досуга до образования. У этого явления есть несколько причин, в том числе – простой и комфортный способ освоения нового опыта, который постигается через погружение в игру за счет проявления индивидуальности, включения эмоциональной сферы, когнитивных способностей.

Игра – одна из самых ранних форм развития человека. Игровая символика встречается у различных народов, что подтверждают самые древние раскопки в Египте, Индии, Китае и других странах. Эту символику объединяет единый игровой мотив – разрушение мира с последующим его восстановлением в рамках игрового поля, которым выступала игровая доска. Игра была и остается способом передачи опыта от старшего поколения к младшему. Игровые роли являются способом освоения предшествующего опыта и, одновременно, местом, где эти роли можно трансформировать и привнести в них новые смыслы, корреляции с современными условиями развития человека.

Социальная обусловленность игры наиболее ярко проанализирована нидерландским историком и культурологом Й. Хейзинга. Он утверждает, что все виды человеческой деятельности и есть игра. Игра является как источником, так и высшим результатом проявления культуры. Игры дают возможность быть в свободном характере и в объективности. Она осознается как вне правды и вне повседневной деятельности, но при этом поглощает человека играющего, погружает его в особое состояние и может быть при этом совершенно бесполезной и не иметь никакого материального интереса [3].

Рассматривая культуру через призму игры, можно понять возможности игрового формата для понимания этнокультурных особенностей. Культура народа, «защитая» в национальных играх, вбирает в себя его традиции, обычаи, модели поведения, наиболее значимые социальные роли и функции. В игре, как элементе пространства культуры, формируются и выражаются идеалы и нравственные образы, чувства, этические границы, знания, нормы поведения. В игре человек

сталкивается со всеми элементами культуры и проходит этапы знакомства, последующую работу по их осмыслению и переработке полученных ощущений и информации в ценностно-смысловую базу.

Начало игры всегда сопровождается столкновением с правилами, их изучением и подстройкой поведения под эти правила, принципы игры. На следующем этапе происходит поддержание и поведенческое освоение правил, четкость их выполнения. Следующий этап сопровождается соотношением правил и состояния игры с внутренним миром человека, формируется игровая спонтанность и та самая свободная игра, позволяющая максимально проявиться человеку в игровом поле с учетом своих личностных характеристик.

Не всегда происходит освоение игры в полной мере. Человек на любом из этапов развития игры может понять, что ему не подходит игра, поскольку она вступает в противоречие с его внутренними конструктами, нормами, ценностями. Несомненным является то, что игра погружает человека в другое состояние, и тем самым, за счет формирования особого внутреннего видения, позволяет смоделировать другой поведенческий контекст с новым смыслом.

Игры обладают общими и специфическими функциями. С позиции формирования гражданской идентичности и формирования межкультурного взаимодействия можно выделить следующие функции игр:

- формирование смысловых конструктов для анализа поведения;
  - освоение новых ролей и моделей поведения;
  - познание правил, норм в игровом поле;
  - знакомство с традициями, ритуалами культуры народа;
  - создание особого игрового пространства для создания дальнейшей коммуникации;
  - упорядочивание своего культурного опыта в новых социально культурных условиях;
  - самовыражение и проявленность в игровом пространстве;
  - исследование личного опыта и культурных ценностей.
- и, конечно, познавательная функция игры, которая охватывает множество культурных пластов

Погружение в мир традиционной культуры других народов происходит за счет познавательной ценности игры. Национальная игра в образовательном пространстве выступает средством обучения, познания культурного кода различных народов. Это позволяет формировать высокий уровень понимания опыта этнических групп, донести духовные и нравственные ценности, ритуалы, построить еще один мост для взаимодействия понимания, познакомиться с национальными традициями, пропустить через свой личностный опыт, когнитивный и

эмоциональный уровень те смыслы, которые несет игра для человека. При прохождении игры закладывается база для последующего межкультурного диалога. Через игровую деятельность игра передает от человека человеку часть социального и культурного наследия, и тем самым сохраняет его в социальных группах долгое время.

Конечно, эффективность игровой деятельности во многом зависит от самого человека и его готовности погрузиться в игру, принять ее правила и характер взаимодействия. Игровой опыт есть у каждого человека, потому что каждый был ребенком. Для ребенка до 7 лет игра является ведущим видом деятельности. В этом также кроется секрет столь эффективного воздействия и погружения в игры людей разных возрастов. Играя, они повторно переживают детский опыт, эмоции азарта и радости, ожидания итогов игры, получения игрового признания и, возможно, трофея. Именно поэтому в современной культуре образования игра используется как метод быстрого освоения материала и обучения. Игра обладает диалектическими качествами. 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.

Применение игропрактик как инновационного инструмента формирования, развития и укрепления гражданственности было апробировано в апреле 2024 год в рамках молодежной школы «Гражданственность и этничность: новые форматы и технологии исследований этнокультурного пространства», организатором которого выступила АКОО ПССОЗ «Позитивное развитие» при поддержке гранта Губернатора Алтайского края, Фонда президентских грантов и преподавателей кафедры социальной и молодежной политики Института гуманитарных наук АлтГУ. Школа проводилась в рамках цикла образовательных мероприятий для молодых исследователей и гражданских активистов из Алтайского края и других регионов России в рамках развития направления «Поддержка молодых талантов».

Включение игры в образовательный процесс проходило по следующему алгоритму. На первом этапе участникам были предложены сказки народов мира, которые отображали различные ценности, смыслы и способы взаимодействия с природой: русская сказка «Яичко», польская сказка «Благодарная змея», башкирская сказка «Птичья нога», итальянская сказка «Обезьяний дворец», карельская народная сказка «Горшок киселя». Ознакомившись со своей сказкой, каждая команда должна была провести мини-исследование семантического кода

произведения через анализ результатов фокус-группы или глубинного интервью, и на основе полученных данных составить ментальную карту.

Ментальная карта – это диаграмма, используемая для визуальной организации информации в иерархию, показывающая взаимосвязи между частями целого. Она часто создается вокруг одной концепции, нарисованной в виде изображения в центре пустой страницы, к которому добавляются связанные представления идей, такие как изображения, слова и части слов. Основные идеи напрямую связаны с центральной концепцией, а другие идеи ответвляются от этих основных идей.

Интеллект-карты придумал британский психолог Тони Бьюзен. В конце 1960-х годов он изучал человеческий мозг и обратил внимание на строение нейронов. От центра — ядра нейрона отходят отростки, похожие на ветви дерева [1]. Использование диаграмм, которые визуальным образом «отображают» информацию с использованием ветвящихся и радиальных карт уходит корнями в глубь веков. Эти графические методы фиксируют знания и моделируют системы и имеют долгую историю в обучении, мозговом штурме, запоминании, визуальном мышлении и решении проблем педагогами, инженерами, психологами и другими. Некоторые из самых ранних примеров таких графических записей были разработаны Порфирием Тиросским, известным мыслителем III века, поскольку он графически визуализировал концепцию категорий Аристотеля. Философ Рамон Ллулл (1235-1315) также использовал подобные методы [2].

Далее на основе полученной ментальной карты участникам нужно было разработать авторскую игру, в которой должны быть отражены следующие атрибуты:

- пространство (локация/место) и время (длительность) игры;
- цель игры;
- герои игры (если предусматриваются);
- правила, по которым функционирует игра;
- структура игры;
- уровни игры / способы трансформации героев (возможность перехода из одного уровня в другой – как?);
- «фишки», приемы;
- атрибуты игрового пространства (карточки, балльная система);
- символы, ценности гражданственности и этничности / общечеловеческие.

После разработки игры каждая команда должна была представить ее участникам Школы и вовлечь их в игровой процесс. Для выявления

наиболее эффективной, понятной и интересной игры было проведено анонимное голосование.

Для получения игрового разнообразия участникам были предложены конкретные типы игр, направленные на разные уровни взаимодействия, статичные и подвижные игры.

К статичным организаторы отнесли настольную игру-«бродилку» и игру «внутренней правды» или трансформационную. Данные игры позволяют с одной стороны, выстраивать собственную стратегию «проживания» в игре своего пути, посмотреть на свои внутренние потребности и стремления, а также соотнести их с гражданскими и\или общечеловеческими ценностями. С другой стороны, такие практики развивают толерантность к неопределённости, тренируют принятие хода и правил игры, когда развитие сюжетной линии происходит «по воле слушающая».

К динамичным играм относятся подвижные игры с правилами, быстрая квест-игра и игры драматизации. Данные типы игропрактик направлены на командообразование, развитие эмпатии, ответственности за себя и другого, ловкость и стратегическое мышление.

Помимо соответствия авторской игры атрибутам, она была унифицирована и по временным рамкам – 30 минут на одну игру. Такое ограничение позволяет мобилизовывать внутренние ресурсы разработчиков, четче прописывать правила и направления развития сюжета, динамику развития событий, а для игроков – удерживать их внимание на процессе.

Таким образом, геймификация является эффективной технологией исследования этнокультурного пространства и гражданственности, так как позволяет:

- определить и сфокусироваться на ценностных ориентациях страны, народов, конкретного человека;

- выделить и изучить семантический код сказки для лучшего погружения в исторический и культурный контекст представителей различных этносов, национальностей;

- понять, как происходит укрепление межэтнических, межпоколенческих связей;

- улучшить развитие креативности, критического мышления, творческих задатков у молодежи.

Обогащение процесса формирования гражданской и культурной идентичности молодежи через доступные и привлекательные формы работы.

## Литература

1. Интеллект-карты: как правильно составить наглядный план для любой задач. URL: <https://trends.rbc.ru/trends/education/602e8b029a79479cc9e27696> (дата обращения: 20.04.2024).
2. Шибанова-Роенко Е.А., Лялина Т.Г. Интеллектуальные карты - как один из методов креативного обучения // I Международная научно-практическая конференция «Новые подходы в антикризисном управлении». URL: <http://econf.rae.ru/article/7410> (дата обращения: 20.04.2024).
3. Хёйзинга Й. Homo Ludens. Человек играющий. СПб., 2022. 400с.

### РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ КОНЦЕПТА «БЛАГОТВОРИТЕЛЬНОСТЬ» В ИССЛЕДОВАНИЯХ ОТЕЧЕСТВЕННЫХ АВТОРОВ XIX В.

**Гаврилина Н.А., Тула (Россия)**

**Аннотация.** В статье освещаются вопросы благотворительности в XIX в. в российском государстве. Представлен анализ авторских исследований по различным направлениям: от характеристики благотворительных заведений до статистических данных. Дана критическая оценка российского законодательства в области благотворительности, нашедшая отражение в научных исследованиях XIX в.

**Ключевые слова:** благотворительность, российское законодательство, социальная сфера, Устав общественного призрения, благотворительные заведения

### REPRESENTATION OF THE CONCEPT OF "CHARITY" IN THE RESEARCH OF RUSSIAN AUTHORS OF THE XIX CENTURY

**Gavrilina N.A., Tula (Russia)**

**Abstract.** The article touches upon the issues of charity in the 19th century in the Russian state and gives the critical assessment of the Russian legislation in the field of charity, which is reflected in scientific research of the 19th century. The analysis of the author's research in various areas is rendered: from the characteristics of charitable institutions to the statistics.

**Keywords:** charity, Russian legislation, social sphere, Charter of public charity, charitable institutions

В современных условиях развития российского общества наблюдается процесс дифференциации населения, имущественного расслоения граждан. Это приводит к образованию ряда социальных проблем. Государство, решая социальные проблемы, создает условия для