

**ИГРА В СОВРЕМЕННОЙ ПРАКТИКЕ ОБРАЗОВАНИЯ:
ТРЕВОЖНЫЕ ТЕНДЕНЦИИ И ВЕКТОРЫ НАДЕЖДЫ¹****Е.А. Репринцева**305000, г.Курск, ул. Радищева, 33,
e-mail: reprintsev@mail.ru

В статье анализируются основные тенденции развития современной игры, обосновываются векторы эволюции ее содержания и организационных форм в социальном становлении школьной и студенческой молодежи. Автор уделяет особое внимание кризису современной игровой культуры, говорит о гедонизации, эгоизации, индивидуализации современной игры, размышляет о перспективах развития игровой культуры молодежи. В статье приводится значительный ряд эмпирических материалов, отражающих векторы изменения игры, условия ее эффективного использования в современной образовательной практике. С особой тревогой автор говорит о проблемах и противоречиях подготовки будущего учителя к организации игровой деятельности школьников. Вывод автора категоричен: без подготовки учителя к этой работе вернуть игру детству невозможно.

Ключевые слова: игра, игровая культура, школьная и студенческая молодежь, игровая деятельность, будущие учителя

В размышлениях о состоянии духовной культуры нынешнего российского общества, при оценивании культурных запросов современного юношества и способах их удовлетворения невольно возникают ассоциации с «диагнозом», поставленным еще И.А.Ильиным, – «больная культура». Человечество творит свою культуру неверным внутренним актом, из состава которого исключены *сердце, совесть и вера*, а сила созерцания – заподозрена, осмеяна и сведена к подчиненному, почти подавленному состоянию. Так создаваемая культура есть «больная культура». «Судорожные спазмы современной культуры» – не случайны; они «суть естественные выражения сердечной жестокости, алчности, зависти и ненависти. Все это не случайно, а заложено глубоко в *бессердечности* современной культуры» [5: 296] и двигаться дальше по этому пути невозможно, поскольку бессердечная культура подрывает сама себя.

Эти ассоциации связаны с целым рядом признаков, характеризующих отношение современной молодежи к досугу, развлечениям, мере их сопряженности с личностным и профессиональным становлением молодых людей. Эти ассоциации тем явственнее и тревожнее, чем ближе мы находимся к молодежи, чем глубже проникаем в мотивы и доминирующие установки поведения молодых людей, обоснование ими выбора средств и способов достижения жизненных целей. Эти ассоциации тем тревожнее, чем глубже понимание того, что «симптомы болезни» относятся не к абстрактному больному, а к той части нашего общества, которое выступает в качестве «ретранслятора культуры» – учительству, творящему, опредмечивающему культуру в сознании вступающих в жизнь поколений молодежи. Речь о будущих педагогах, о студентах педагогических вузов, о тех, кому предстоит формировать духовный облик граждан России в середине XXI века!..

Развитие личности будущего специалиста в вузе традиционно рассматривается лишь в рамках образовательного процесса, обеспечивающего преимущественно формирование знаний, некоторой совокупности практических умений и навыков, закрепляемых несколькими непродолжительными практиками... И все это происходит на фоне устойчивого сокращения недельной аудиторной учебной нагрузки, сокращения времени практик, свертывания научно-исследовательской и самостоятельной работы студентов... Между тем, высшая школа обладает возможностями и опытом использования весьма эффективных педагогических средств, позволяющих вполне результативно строить профессиональную подготовку будущих специалистов, комплексно воздейст-

¹ Статья подготовлена при поддержке РГНФ (грант РГНФ 06-06-00295а)

воват на развитие их важнейших профессиональных личностных качеств. К числу таких средств с полным основанием может быть отнесена и игра. И хотя «проигрывание» своей профессиональной будущности студенчеством выглядит как противоположность игры и работы, тем не менее, игра может быть элементом пропедевтики, преддверия реальности, сферой подготовки к серьезной социальной деятельности, профессиональной реализации социально-трудовых функций будущего специалиста.

Как некое универсальное по своей сути средство постижения мира, его созидания и преобразования (сначала виртуального, а потом и вполне реального), игра меняет свой характер и содержание вместе со временем, отражая наиболее характерные перемены в жизни общества, в представлениях и ожиданиях людей. Игра (как непрерывный процесс обновления личностью своего собственного бытия, своей самости) позволяет проектировать будущее, творить его, максимально приближая (но никогда не достигая!), побуждает человека быть вечно в погоне за призраком мечты, за своей собственной иллюзией. Если сущность игры как «второй реальности» не меняется с течением времени в процессе человеческой жизни, то, следовательно, и в студенчестве игра есть средство постижения и освоения будущей профессиональной реальности, ее творение, постоянное насыщение ее новыми смыслами и ценностями, адекватными представлениям личности о стандартах и нормативах этой реальности. Так игра становится не только сферой проектирования будущей реальности, но и продуктивным средством формирования облика ее творца, важнейших профессиональных характеристик самого человека – будущего специалиста. Иными словами, «как человек играет, – так он и будет работать»; «скажи, в какие игры ты играешь, и я скажу, кто ты». Проектируя будущее, игра проектирует и самого человека. И чем в большей степени он оказывается ее – игры – «пленником», тем в большей степени она оказывает на него «творящее», преобразующее влияние.

Игра особенно необходима в профессиональном становлении будущего учителя, ибо не только способствует моделированию его облика, важнейших личностных качеств педагога, но и «вооружает» опытом использования игры в созидании личностных качеств его воспитанников. Известно, учитель сродни актеру, ибо профессия требует от педагога высокой самоотдачи, способности к перевоплощению, за которыми стоит не только способность к эмпатии, пониманию другого, его душевного состояния, но и умение, перевоплощаясь, оставаться самим собой. Игра создает благоприятные предпосылки для упражнения будущего учителя в таком проектировании будущего, в его творении, освоении профессионально необходимых личностных качеств и черт. При колоссальных созидательных возможностях игры в проектировании облика будущего учителя, адаптации его вхождения в профессиональную реальность представляет весьма значительный интерес анализ складывающихся в высшем профессионально-педагогическом образовании тенденций, отражающих в целом эволюцию сознания будущих педагогов, общий вектор развития их профессионального самосознания.

Наши многолетние исследования показывают, что на рубеже XX-XXI веков обнаруживается усиление влияния индустрии гедонистической продукции на характер и содержание игры [11], что дает основание предполагать наличие устойчивой тенденции гедонизации игровой культуры современного общества, формирования гедонистических приоритетов играющей молодежи. Обнаруживается резкая смена мотивации участия молодежи в играх и включения ее в игровую деятельность; в момент выбора между коллективным и индивидуальным характером игры предпочтение отдается индивидуальному; доминирующими мотивами игровой деятельности становятся узкоэгоистические установки личности, в их основе гедонистическая подоплека – азарт, жажда развлечений. Утрачивается развивающий и созидательный характер игры. Стремительно растет число новых видов и типов игровых форм, а на смену настольно-печатным играм приходят игры электронные, компьютерные, виртуальные.

Гедонизм (от греческого *hedone* – наслаждение) характеризуется как этическая установка личности, с точки зрения которой основой природы человека является

стремление к наслаждению, а потому все ценности и ориентации человеческой деятельности должны быть подчинены или сведены к наслаждению как подлинному высшему благу [8:152]. Гедонизм есть продукт любого рыночного общества, однако последнее не в состоянии обеспечить всех возможностью наслаждаться, поэтому человек, стремясь к достижению наивысшего удовольствия, выбирает те виды и формы деятельности, которые для него наиболее доступны и не требуют особых затрат. В результате этого общество само порождает те игровые формы, которые востребованы основной массой общества – игры случая (азартные), игры-головокружения («щекочущие» нервы), игры-зрелища и пр. И для России начала XXI века характерна именно данная тенденция. Все это позволяет говорить о необходимости глобальной постановки вопроса о назревшем кризисе игры в контексте современной культуры, кризисе, который коснулся не только самостоятельных, но и педагогически ориентированных форм игры. Критические моменты обнаруживаются в резком обеднении игрового репертуара за счет вытеснения сложных и совершенных игровых форм примитивными, рассчитанными на нетребовательное, часто безответственное и массовое потребление, в интенсивном проникновении в игровую культуру парафольклорного творчества («черный юмор», «игрушки-страшилки» и пр.) [15: 7]. Кумирами современной молодежи стали: спорт, бодибилдинг, различного вида тренажеры, вытеснившие из жизни человека их прародительницу – народную игру. Агрессивный характер проявляют и современные азартные игры, «индустрия развлечений», пропагандируемые средствами массовой информации. Как никогда современной становится оценка Й.Хейзингой отношения к феномену игры в эпоху нового времени. Хейзинга отмечал свертывание, вырождение игры в культуре нового времени, обнаруживая приметы угрожающего разложения и утраты игровых форм, распространения фальши и обмана, нарушения этических правил. Соотнося состояние современной игровой культуры общества с оценочными суждениями Й.Хейзинги, можно сказать, что она лишилась достоинств *человеческой игры*. Состояние современного человека погранично с инфантилизмом, что резко противоположно истинно игровому состоянию.

Ныне наблюдается эскалация новых технических игровых форм. Это явление можно назвать формой игрового самовыражения человека нашего времени, которая вошла в жизнь постепенно и не была сразу замечена. Однако роль игры в современной жизни все более возрастает, с невиданной силой идет процесс социализации игрового элемента культуры. «Помощь» игре в этом оказывают средства массовой информации, тиражирующие в огромных масштабах «культурные образцы» на многомиллионную аудиторию, и индустриализация досуга, предоставляющая неограниченные возможности интенсивному производству и воспроизводству игровых форм. Новые явления современной игровой культуры привлекают внимание исследователей разных отраслей наук. Так, например, А.А.Орлов, изучая игровой элемент в культурной деятельности, обратил внимание на универсализацию игры, связанную с тем, что модные в разных странах игры часто становятся международным достоянием. Новые технологии порождают новые игры – телевизионные, компьютерные, видеоигры, производство и потребление которых обусловлено техническим прогрессом [9: 30]. Игровые формы постоянно совершенствуются и модернизируются, тем самым удаляясь от своей первоосновы, первоисточника. Современная игра приобретает зрелищный характер, который, с одной стороны, характеризует ее как культурную универсалию, а с другой, – подтверждает ее генетическое родство с театром [6: 26]. Этим обусловлен и тот факт, что современное телевидение превратило игру в своеобразное представление, документально-игровое зрелище, разыгрывающееся на глазах многомиллионной публики, в содержании которого доминируют: ведущий – шоумен, массовая аудитория, «внутренний зритель», подарки, призы, реклама. В ее жанровой основе заложены добровольность, условность, фиксированность правил.

Телевидение пытается удовлетворить интересы зрителей всех возрастных категорий и направленностей, в зависимости от целей, которые преследуются зрителем, –

интеллектуальные игры-викторины («Умницы и умники», «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брейн-ринг» и др.) или сугубо развлекательные шоу («Поле чудес», «Русское лото», «КВН» и др.). Некоторые из телевизионных игровых программ имеют развивающий характер, они рассчитаны на коллективное взаимодействие и сотрудничество игроков, знающих, что успех и победа в игре зависят от слаженности их совместных действий («Вперед идущие», «Сокровища Форда Байярд», «Царь горы» и др.). Однако большую часть современной аудитории привлекают другие – азартные телеигры, «щекочущие» нервы, «вбрасывающие в кровь адреналин», вызывающие эмоциональное напряжение с неизбежной последующей депрессией («Фактор страха», «Последний герой», «Слабое звено», «Русская рулетка», «Третий лишний» и др.). Это объясняется, прежде всего, тем, что правила в такой игровой телевизионной форме не соответствуют общепринятым нормам, доминирующим в традиционной игре, где победу одерживает самая сплоченная команда, либо самый сильный, ловкий, выносливый, остроумный игрок. В большинстве своем *современные игровые формы*, получившие распространение на телевидении, *пропагандируют другую игровую мораль*, которая противоречит нормам человеческого бытия. Логика игры выстроена так, что победить должен самый слабый, потому что он имеет право в любой момент игры избавиться от сильного противника простым голосованием. Разжигает эти страсти азарт, большой денежный куш, получить который можно лишь избавившись от сильного соперника. У большинства игроков складывается мнение, что для участия в таких играх совсем необязательно быть подготовленным как физически, так и интеллектуально, – достаточно вовремя и удачно вступить в сговор и «вышибить» неугодного игрока только потому, что он сильнее, сообразительнее, обладает интуицией и представляет серьезную конкуренцию в погоне за большим выигрышем. Практически все телевизионные игровые программы имеют агональный характер.

Социологи обратили внимание на то, что в период мощных социальных и политических преобразований в обществе усиливается роль разнообразных зрелищных форм, их часто используют в своих интересах политики разного уровня с целью отвлечь молодежные массы от существа политических интриг и восполнить вечное желание народа – «хлеба и зрелищ». Телевизионные игровые и зрелищные программы, опираясь на мощную индустрию развлечений, в том числе и телеигру, используют разнообразные механизмы внушения, в их числе: воздействие через героев игры или шоу на эмоции и чувства телезрителей и участников; пропаганда стереотипов и имиджей; создание слоганов, внедрение фразеологизмов, сленга (доступных и легко усваиваемых молодежью) и др.

Кроме пропаганды новых развлекательных программ телевидение занимается пропагандой и рекламой новых достижений в области индустрии детских игрушек, которая, например, в середине 90-х гг. XX века предложила детям новую «забаву» – электронного друга, маленькую электронную игру-брелок на цепочке, на миниатюрном дисплее которого изображено существо, в одном случае напоминающее цыпленка, в другом – щенка и т.п. Зверушку звали Тамагочи. Она постепенно «развивалась», требуя к себе все больше и больше внимания. При хорошем «уходе» игрушка могла «прожить» недели две-три, «привязав» к себе ребенка настолько, что неминуемая смерть Тамагочи могла стать довольно ощутимой утратой, провоцируя реальные и глубокие переживания ее владельца. На первый взгляд идея безупречна – если родители не могут позволить себе завести для ребенка котенка или щенка, то Тамагочи вполне заменит его, помогая реализовать потребность в привязанности и заботе. Однако получив колоссальное искушение моделировать по собственному желанию чью-то жизнь, ребенок, тем самым, обесценивает ее: захотел – живет Тамагочи, надоело или не получилось – умер, – тоже не беда, всегда можно «родить» нового. Когда в семье умирает собака (или другое животное), ребенок расстроен, но психологи не рекомендуют тут же заводить нового друга, чтобы утешить малыша. Потому что смерть – это трагедия. Для того чтобы сохранить эмоциональность, ребенок должен пережить эту трагедию. Возможно

именно в тот момент, когда ребенок рыдает над погибшим животным, он становится человеком, для которого чужая жизнь неприкосновенна. Легкое отношение к смерти Тамагочи обесценивает жизнь в сознании ребенка. Но есть и еще одно «но»: каждый ребенок в определенное время проходит через существенный этап в своем развитии – переживание страха смерти. Полное осознание неминуемой собственной смерти и смерти родителей происходит к 5-6 годам и проявляется в виде страхов (боязни темноты, Бабы-Яги и т.п.). Лишь смирившись с мыслью о смерти, приняв ее как диалектику жизни, ребенок может справиться со своими собственными страхами. «Возрождение» Тамагочи свидетельствует об обратном: смерть, оказывается, не так страшна. Ребенок встает перед психологическим выбором: смириться с настоящей, страшной смертью или поверить в игрушечную. Часто, чтобы снять этот серьезный психологический диссонанс, ребенок идет по пути наименьшего сопротивления, выбирая версию Тамагочи. – Страх смерти загоняется глубже в подсознание и запирается там до поры, до времени. Этот путь – не что иное, как классический механизм развития невроза [7: 4]. Впрочем, существуют и другие игры, порождающие легкое отношение к смерти.

Современные школьники не знают коллективных игр, – тех, в которые играли дети еще 5-6 лет назад. Коллективная игра ныне ушла из содержания воспитательной работы школы, она очень редко присутствует в работе внешкольных учреждений, практически не свойственная игра семейным торжествам и праздникам. Несмотря на достаточно широкое тиражирование сборников игр, игровых праздников, они остаются невостребованными ни современными учителями, ни студентами педагогических вузов. На смену старой доброй коллективной игре пришла игра техническая, электронная. Прагматичный XX век сделал свое дело и из феномена культуры превратил игру в феномен, предполагающий не саму игру, а выигрыш. Именно эту мысль подчеркивает А.Г.Асмолов, обращая внимание еще и на то, что в настоящее время начинается другое прочтение игры, как у Ф.Достоевского: «И здесь начинаются другие игроки». Парадокс, по мнению А.Г.Асмолова, в том, что именно с играми Достоевского более всего ассоциируется наступающая на нас совершенно особая реальность, которую мы не знаем, – реальность виртуальных миров, приходящая через компьютерные игры [2: 6].

Компьютерные игры представляют собой ключ к виртуальным мирам. Опасность массового увлечения компьютерными играми состоит в том, что *«в виртуальном мире может возникнуть виртуальная ответственность – то есть виртуальный мир позволяет убежать от ответственности в другой, третий, десятый... в вереницу виртуальных миров, и поэтому так важно понять: когда ребенок оказывается в пространстве компьютерной игры, куда поведет его эта игра? Будет ли она школой агрессии или школой гуманного отношения к миру?»* [4: 7]. Представляет интерес оценка компьютерных игр И.Бурлаковым, считающим такие игры не только развлечением: они мало похожи на балетную сцену, галерейную стену или книжную страницу, но точно так же фиксируют современную мораль, этику, иллюзии, надежды и представления о прошлом и будущем большинства людей [4: 14]. Компьютерные игры расширяют границы возможностей человека, переносят его в мир иллюзий и грез. Благодаря им человек получил уникальную возможность погружаться в нереальный мир и иметь там неограниченную свободу поведения. Интерактивность компьютерных игр превосходит возможности кино, театра и книг. Игрок перестает быть сторонним, пассивным наблюдателем, он активно влияет на события виртуального мира, к нему приходит сознание собственной принадлежности к этому миру. Разнообразные карнавальные или массовые загородные игры толкиенистов тоже вовлекают в совместную деятельность, но в них свобода самовыражения игрока ограничена сложной системой запретов. «Персональная» сущность компьютера освобождает от законов физики, морали и уголовного кодекса [4: 15].

Компьютерные игры не перестали быть шоком и до сих пор ощущаются как угроза не только культуре, но и жизни человека. Бессмысленно утверждать, что в видеоиграх нет агрессии, и что проживание боевых сюжетов не влияет на психическое здоровье человека. Компьютерные игры способны так стимулировать освоение чужих

культур (включая прошлое своей собственной), обеспечивать такое детальное вхождение в подробности чужого культурного быта и в сам механизм исторического устройства (вырасти-ка собственную «Цивилизацию», не представляя себе детально, как она устроена!), как не под силу ни ученым трудам, ни литературе, ни кино. Читая книги, просматривая фильмы, человек остается потребителем. В играх он – участник. Там можно прожить любое количество любых жизней. В чувственных подробностях, в повседневных действиях, изнутри. Можно прожить жизнь шофера-дальнобойщика, Билла Гейтса, боксера, бармена, бога, волка в стае, химического существа с вымышленной планеты. Еще мощнее игры-стратегии, где действие разворачивается в иных мирах, исчезнувших или не существовавших. Например, игра «Dragon Throne: Battle of Red Cliffs» построена на сюжетах китайской мифологии и требует, чтобы геймер ориентировался в этих сферах, знал особенности психологии китайцев, представлял себе, что повествует трактат о военном искусстве Сунь-цзы. Играющий должен обладать некоторым объемом знаний и чувствовать логику чужого мира. Борьба с противником здесь – повод. Игра – это искусство быть Другим. Ее перспективы – многомирие как реальное состояние культуры и цивилизации. На полигонах Игр оно отработывает свои будущие формы.

Однако дело не только в том, что современные игры довольно агрессивны. Они пока еще не созрели, поэтому остаются на обочине культуры. Пока игры не научатся быть восприимчивыми к высоким смыслам культуры и говорить о них высоким языком; пока альтернативные жизни в альтернативных мирах невозможно будет проживать всерьез; пока они не станут магическим Театром, в котором человек будет испытывать то, чего не может испытать в реальности, человек будет уходить в эти миры так же и с теми же далеко идущими последствиями, как теперь уезжает в другие города и страны. И Компьютерная Игра перестанет быть игрой. Она станет жизнью: трудной, жестокой, захватывающей, рутинной, настоящей – какой бывает жизнь в чужой культуре [3: 6].

К проблеме разработки и применения компьютерных технологий, а вместе и ними – и компьютерных игр в образовании сегодня обращено внимание многих ученых. Ежегодно проводятся семинары, конференции, «круглые столы», заседают экспертные комиссии, в которых вместе с учеными участвуют представители ведущих компаний России по разработке компьютерных игр. Обсуждаются вопросы о том, какие игры допустимы к разработке, а на разработку каких необходимо наложить запрет. Тревогу у большинства педагогов и родителей вызывают «игры-стрелялки». Если парень «косит» на мониторе сотни людских фигурок, – не может такой опыт пройти бесследно, он приглушает чувства, потому что *это азарт убийства*. Ребенок постоянно находится в водовороте криминальной информации: радио, телевидение, газеты, журналы пестрят заголовками о кровавых схватках, происшествиях и разборках криминальных группировок, а игра лишь повторяет, воспроизводит эти же сюжеты. В кино, например, убийство уже перестало быть чрезвычайным происшествием. По данным Ассоциации психологов США, к окончанию школы подросток был свидетелем 8000 телеубийств и около 100 000 актов насилия! Это нельзя назвать приобретением навыков поведения, – *это новая модель поведения*. Поэтому в американском кино уже ввели ограничения: не показывают кровь, нет прежнего натурализма. Многие считают, что боевик помогает ребенку сбросить агрессию – и в жизни он станет гуманистом. Практика показывает обратное.

В интервью журналисту газеты Известия М.Рыбьянову психолог, профессор Рейнальдо Перес Ловелле отметил, что агрессивное и аффективное поведение современных подростков обусловлено теми ценностями, которые навязываются СМИ и компьютерными играми. Если общепринятые нормы не передаются детям родителями, дети заимствуют их из другого источника. Самыми значимыми альтернативными источниками для детей сегодня являются компьютерные игры, шоу-бизнес и телевидение. Ценности, которые проповедуют компьютерные игры и СМИ, формируются продюсерами, режиссерами, медиа-магнатами, сценаристами компьютерных игр. Ценности мира родителей оказываются для детей менее значимыми.

Родители перестали воспитывать детей в рамках традиционной морали. Они приучают детей к гигиеническим нормам, но не говорят: нельзя убивать людей. Ребенок таких родителей включает телевизор, компьютер и видит как самый «сексапильный», элегантный, «крутой» и высокооплачиваемый актер убивает на экране одного за другим всех врагов и «делает это красиво». И ребенку очень хочется быть таким же красивым и так же красиво убивать. Но когда затем в реальной жизни человек стоит перед выбором: убивать или нет – он не чувствует себя нарушителем закона, или заповеди, а наоборот, ощущает удовлетворение, поскольку делает то же самое, что и его кумир.

Особенно увлеченными компьютером оказываются так называемые «проблемные дети», дети с заниженной самооценкой, плохо успевающие в школе, испытывающие трудности в общении со сверстниками и т.п. Чем больше у ребенка психологических барьеров в жизненной реальности, тем глубже он погружается в реальность виртуальную. Одновременно с этим в мире нарастает тревога за будущее детей, подверженных влиянию компьютерных игр. По данным Крэга Андерсона, профессора психологии из Айовы (США), видеоигры инициируют агрессивное и жестокое поведение, их воздействие сильнее кино и телевидения. По заявлению хирурга Эверетта Копа, видеоигры входят в число главных причин насилия в семье. Сотни семей США подали иски против разработчиков игр насилия. После трагедии в Эрфурте (когда подросток-школьник расстрелял несколько десятков своих одноклассников и учителей) глава Христианско-социального союза (Германия) Штойберг потребовал запретить пропаганду насилия в компьютерных играх, бундесканцлер Г.Шрёдер созвал круглый стол для обсуждения проблем распространения современных компьютерных игр, а министр образования земли Бранденбург Райхе призвал родителей ограничить время, которое дети проводят перед монитором. По данным японских ученых, видеоигры мешают развитию лобных участков мозга, которые контролируют эмоции и поведение человека. Открытие проводит прямую связь между игрой и участвовавшими случаями насилия в обществе. Правительство Греции приняло к рассмотрению законопроект о запрете на видеоигры в публичных местах, включая Интернет-кафе. За нарушение – год тюрьмы. Педагоги, психологи и родители обсуждают проблему ограничения пользования Интернетом для школьников. Например, со школьного компьютера нельзя будет войти в сомнительный сайт. Такие решения зреют во многих странах Европейского сообщества, идут дискуссии о том, как оградить и защитить детство. Идет работа над тем, чтобы сделать Интернет цивилизованнее.

Компьютер можно максимально использовать для развития творческих способностей ребенка. В этом плане его возможности огромны: «Пазлы», развивающие пространственное и логическое мышление; «Поле чудес», развивающее филологическое мышление; программа «Логомиры» знакомит детей с возможностями компьютерной графики, позволяет детям создавать и оживлять свой собственный мир; вариант «Перволог» позволяет из заготовок выполнить подобие открытки, сложить узор, создать картину и, отпечатав свое творение на принтере, получить не виртуальное, а реальное произведение. Так, дети, заинтересованные компьютерным творчеством, могут постепенно потерять интерес к компьютерному смертоубийству [14: 180]. Компьютер предоставляет широкие образовательные возможности: можно побродить по залам Британского музея, или познакомиться с уникальными книгами Библиотеки Конгресса США. Разработаны обучающие программы по иностранным языкам, математике, физике, литературе – практически по всем учебным предметам общеобразовательной школы. Они снабжены прекрасным видеорядом и озвучены. А вот телевидение не занимается просвещением и «качает» деньги из человеческих слабостей. Все надежды на него как великого просветителя рухнули. Но если такое мощное орудие, как компьютер, также будет использоваться только для коммерции, – это будет приговор человечеству. Задачей ученых и государственных деятелей является поиск путей и средств подчинения этого пространства, по природе своей свободного от нормальных законов цивилизации, приведения его в гармонию с социальными потребностями образования и прогресса.

Сегодня из сферы игровой деятельности школьников ушла народная игрушка, а вместе с ней уходят и народные игры. Мало кто из детей может назвать хотя бы несколько народных игр. Изучение игровых интересов младших школьников и подростков показало, что только 9% из их числа знают от 3 до 5 народных игр или читали о них в книгах, более 70% опрошенных вообще не знают, что такие игры существуют, чуть более 20% отнесли к народным играм карнавалы, «хоббитские игрища», праздник «Хеллоуин».

Это неудивительно, потому что и педагоги относятся к детским играм и развлечениям без особого энтузиазма: большинство из них (68%) считают детские игры «пустой тратой времени», или «вредной привычкой», отвлекающей от дела. Иногда учителя отказываются давать оценку игровым пристрастиям своих учеников (21%), видимо они просто никогда ими не интересовались; 11% учителей честно признались, что избегают этой темы, поскольку не умеют играть сами, а организовывать игры – тем более. С точки зрения педагогов игра для большинства современных школьников – это способ «убить время». Причины такого «прохладного» отношения обусловлены, на наш взгляд, крайне недостаточной помощью учителей детям и недооценкой потенциальных возможностей коллективной игровой деятельности. В самом деле, подготовка и проведение любого коллективного творческого дела требует разработки его содержания, отбора игрового материала, разработки сценария, подготовки костюмов и пр. Без помощи учителя, без его компетентности школьникам (вне зависимости от возраста) не обойтись. Однако такую помощь они получают крайне редко, да и сами учителя испытывают затруднения во владении методикой подготовки и проведения разнообразных игровых форм воспитательной работы. По признанию самих педагогов (эти цифры подтверждаются и воспитанниками), 63% классных руководителей наблюдают за ходом детских игр, не вмешиваясь в игровой процесс; 17% – подсказывают, какую игру выбрать; 9% – сами организовывают игру, вовлекая в нее школьников; 11% – избегают участия в детских играх, забавах, мотивируя это своим неумением, возрастом, состоянием здоровья, низким уровнем воспитанности учащихся. Приведенные данные показывают, что педагоги, по существу, не видят возможностей игры как средства воспитания, и в силу этого не могут оказать им продуктивной помощи. На вопрос: «В чем, по вашему, состоит педагогическая сущность игры как воспитательного средства?» мы получили следующие ответы: «игра занимает свободное время детей» – 71%; «создает у детей приподнятое настроение» – 20%; «способствует улучшению общения между учителем и учащимися» – 0,7%; «повышает интерес к учебе» – 0,3%; «воспитывает терпение, умение преодолевать трудности» – 0,2%; «закаливает волю и характер» – 0,1%; «ориентирует на выбор профессии» – 0% (вариант остался без ответа); «переключает энергию школьников на социально-значимую деятельность» – 0% (вариант остался без ответа); «сплачивает коллектив» – 0% (вариант остался без ответа). Анализ приведенных суждений студентов показывает, что будущие педагоги, как и их воспитанники, главной функцией игры считают гедонистическую. Игра, по их мнению, должна заполнять досуг и поднимать настроение, приносить удовольствие.

Анализ феномена игры в общественной и педагогической культуре на рубеже XX и XXI веков подтверждает наше предположение о том, что игра претерпевает существенные и сущностные изменения, она становится другой, меняя привычные и апробированные формы своего бытия. Постепенно утрачивается развивающая функция детской игры. Педагоги к игре обращаются уже не ради развития или совершенствования каких-либо качеств личности, пополнения имеющегося социального опыта, а ради стремления удовлетворить гедонистические потребности детей. Гедонистическая функция игры превалирует над такими функциями, как коммуникативная, корректирующая, ориентирующая, организующая, регулирующая и др., стимулирующими включение молодежи в социально полезные виды деятельности. Гедонизация игры пропагандируется средствами массовой информации, усиливающими не только узкоэгоистический индивидуализм игровых форм, но и жажду азартных состязаний, которые становятся все более популярными.

Проведенный нами сравнительный анализ отношения к игре студентов и школьников убедительно подтверждает гедонистическую направленность современной игровой культуры молодежи. Школа, учитель – уже не соперники игре, они уже «проигравшие» в этой гонке, в этой борьбе за влияние на молодежь².

Мы спрашивали будущих педагогов: «Что значит для Вас лично игра?». Вот как они ответили на этот вопрос: бессмысленная трата времени – 33% (26%)³; средство снятия напряжения – 25% (18%); сфера досуга – 18% (34%); способ самоутверждения – 12% (12%); условие познания других – 11% (6%); сфера профессионального саморазвития 1% (4%). В полученных ответах достаточно четко просматривается тенденция роста гедонистических представлений и ожиданий студентов от игры и своего участия в ней. Будущие педагоги весьма скромно оценивают возможности игры в своем профессиональном саморазвитии; вместе с тем, они явно больше видят в ней возможностей для познания других людей, проявления характера, волевых качеств, ловкости, изобретательности и других свойств, практически уравнивая эти возможности с возможностями для самоутверждения себя в процессе игровой деятельности. Явно просматривается гедонистическая составляющая в структуре игровой деятельности, – игра все меньше представляет для студентов сферу развивающего досуга; они явно меньше стремятся тратить времени на игру, рассматривая ее лишь как средство снятия своего психологического и физического напряжения, достижения удовольствия и вершины его – наслаждения.

Немало озадачили полученные ответы студентов и на вопрос о том, что более всего их привлекает в игре. Ответы показывают устойчивый рост личностно-значимых мотивов игры (проявить волю, одержать победу над соперником, испытать чувство потенциальной опасности, риск), показывающих динамику преобладания индивидуального над коллективным, в сочетании с осязаемым снижением социально ценных мотивов (радость за успех другого, взаимовыручка, возможность помочь отстающему, обогащение личного жизненного опыта). Соперничество, состязательность – 29% (23%); риск, потенциальная опасность – 26% (18%); возможность испытать свою волю – 22% (19%); узнавание других и себя – 14% (11%); обогащение жизненного опыта – 5% (17%); взаимовыручка, возможность помочь слабому – 2% (7%); радость за успех другого – 2% (5%).

Обратим внимание на то, что игра оказывается для значительной части студенчества сферой острого социального соперничества, очагом потенциальной напряженности, способным породить конфликты в студенческой среде, стать причиной конфронтации и дискомфорта почти для трети опрошенных. При этом, по признанию наших респондентов, они предпочитают чаще всего играть... «в одиночку» – 35% (4%); «с другом» – 28% (21%); «в небольшой компании» – 25% (37%); «в большом коллективе» – 6% (18%); «не имеет значения с кем и где» – 4% (13%); «на виду у зрителей» – 2% (7%). Как видим, тенденция роста индивидуализма в студенческой среде находит свое проявление и в выборе масштабов социальной общности для реализации будущими педагогами своих игровых замыслов: доминирование «игр в одиночку» на фоне «парной» («с другом») игры или «небольшой игровой компании» выглядит явно преобладающим по сравнению с массовыми коллективными или публичными играми, что вновь подтверждает наше предположение о гедонизации игр современного студенчества.

Во что же играют будущие педагоги? Мы предложили студентам 1-5 курсов ответить на вопрос: «В какие игры чаще всего играют Ваши друзья и сверстники?». Вот как ответили на него респонденты. В компьютерные игры – 29% (12%); в кроссворды – 21% (21%); в карты – 19% (16%); в рулетку – 9% (0%); в бильярд – 7% (4%); в хоккей, футбол, теннис, волейбол, баскетбол и т.д. – 4% (14%); в шашки, шахматы – 3% (8%); в «Русское лото» – 2% (3%); в интеллектуальные конкурсы, викторины – 2% (5%); в

² Общее количество опрошенных составило в 1998 году – 1260, а в 2002 году – 1245 человек.

³ Здесь и далее: первая цифра – данные 2002 года; в скобках – данные 1998 года.

«Трепиг – лишней» – 1% (7%); в домино – 1% (4%); в «Крестики-нолики», «Морской бой» – 1% (4%); в тотализатор – 1% (1%); в «Бутылочку» – 0% (1%).

Треть студентов предпочитают игровое уединение с компьютером, пятая часть – кроссворды, еще одна пятая часть студентов отдает предпочтение традиционным карточным развлечениям (не всегда безобидным...); снижается доля спортивных игр. При этом реальностью опроса 2002 года стало появление нового увлечения: десятая часть студентов не пренебрегает игрой в рулетку... Видимо, казино становится сегодня весьма своеобразным фактором профессионального становления будущих педагогов... Не очень радуют ответы студентов на вопрос о том, присутствует ли в их досуге коллективная игровая деятельность: практически никогда – 56% (7%); только когда ее демонстрируют люди старшего поколения – 19% (32%); редко – на свадьбах, например, – 12% (14%); лишь иногда – 7% (19%); да, обязательно – 6% (28%).

Таким образом, более половины опрошенных студентов утверждают, что коллективная игра никогда не присутствует в их досуге, менее одной пятой ссылаются на инициативу людей старшего поколения в организации игры, почти 20% студентов изредка созерцают коллективное игровое действие, да и то в весьма специфических, порой, экзотических условиях, – например, на свадьбах... Обвальное сокращение коллективной игровой деятельности полностью совпадает с разрушением коллективистских начал в социальной действительности, на фоне которых зримо и напористо вторгается культ индивидуализма, усиленно пропагандируемый средствами массовой информации, и в первую очередь – телевидением. Достаточно вспомнить некоторые из «игровых» молодежных программ последних лет – «Слабое звено», «Последний герой», «Алчность», «Своя игра», «Кто хочет стать миллионером?» и другие, по отношению к которым традиционный студенческий КВН, интеллектуальная викторина «Что? Где? Когда?» выглядят последними островками коллективизма, представляющими скорее взгляд из прошлого, нежели взгляд в будущее...

В этой связи оказались достаточно неожиданными откровения будущих педагогов и том, привлекают ли их внимание телевизионные игры-викторины. Стараюсь не тратить на это время – 46% (11%); от случая к случаю – 29% (25%); да, регулярно – 17% (52%); иногда – 8% (12%). Как оказалось, менее половины студентов не считают необходимым тратить на эти передачи свое свободное время, – треть опрошенных просматривает их эпизодически, от случая к случаю, и лишь около 17% студентов стараются смотреть более-менее регулярно. Причем в телевизионных играх студентов более всего привлекает: возможность проявить себя – 37% (17%); познавательная сторона игры – 28% (26%); комические ситуации – 23% (19%); проявления людей, участвующих в игре – 8% (18%); поведение ведущего – 4% (20%).

Не вносят существенных корректив в отношении будущих педагогов к игре (как и к своей будущей профессии) современные компьютерные игры. На вопрос: «Привлекают ли вас компьютерные игры?» студенты ответили: играю в них редко – 74% (68%); очень – 21% (12%); не играю совсем – 5% (20%). При всей внешней привлекательности компьютерных игр они не стали игровой доминантой, которой студенты отдают все свое свободное время. Только пятая часть опрошенных частенько развлекается с помощью компьютерных забав, остальные лишь иногда подсаживаются к «чуду» современного технического прогресса и скрашивают с его помощью свой досуг.

Нам было важно выяснить, сказывается ли на игровых пристрастиях будущих педагогов увлечение кроссвордами? Как оказалось, в этой сфере студенческих увлечений за прошедшие пять лет кардинальных изменений не произошло: мне не удавалось разгадать их до конца – 30% (34%); я редко обращаюсь к кроссвордам – 26% (37%); не представляю уже себя без кроссвордов – 23% (21%); часто предпочитаю хороший кроссворд плохой лекции – 21% (8%). Как видим, почти половина студентов индифферентно относится к кроссвордам, а другая половина – частенько отдает им свое свободное время, причем, более 20% предпочитают заниматься разгадыванием кроссвордов во время занятий...

Конечно, игра как средство организации студенческого досуга, существенно отличается от игр школьников. Более того, профессионально грамотная позиция педагога предполагает, что он, педагог, выступает чаще всего ее инициатором и организатором. Считают ли будущие педагоги себя готовыми к организации игровой деятельности школьников? Студенты ответили на это вопрос так: мне не по душе роль массовика-затейника – 34% (26%); мне кажется, что игры вообще не нужны сегодня – 31% (23%); я предпочел бы роль стороннего наблюдателя – 29% (12%); надо бы еще выяснить, кто будет играть и с какой целью... – 4% (14%); да, безусловно. Мне нравится шумная и веселая игра – 2% (25%).

Абсолютное большинство респондентов (более 90% опрошенных) настроены скепτικο-нигилистически или созерцательно по отношению к игре. Существенно сократилась часть будущих педагогов, положительно относящихся к организации игровой деятельности школьников (с 25% до 2%!). Безучастное, созерцательное отношение студентов к предмету своей профессиональной деятельности – ребенку – достаточно точно совпадает с ориентацией студентов в целом на педагогическую деятельность, их готовностью к профессиональной деятельности в сфере образования. Кроме того, студенты пытаются обосновать в своих ответах собственный нигилизм. Это убедительно подтверждают ответы на следующий вопрос: «Говорят, что современные дети стали меньше играть. Согласны ли вы с этим утверждением, и с чем, по-вашему мнению, это связано?» – в нашей жизни осталось мало места для романтики – не стоит заменять иллюзией жизнь – 31% (17%); я согласен с этим утверждением – 26% (19%); игра действительно исчерпала свои ресурсы, – наступило время прагматиков – 26% (19%); игра была, есть и будет, я не представляю себе настоящих детей без игры – 12% (22%); игра изменилась, – она перестала быть массовой, коллективной, социальной – 5% (23%).

Большинство респондентов (более 80%) считают, что романтические доминанты игры задают ребенку стереотипы иллюзорного восприятия мира, вселяют в него искаженное понимание современной реальности, и чем раньше ребенок избавится от этих искажений, тем раньше он будет готов к жестокости и суровым испытаниям жизни, тем в большей степени он будет подготовлен, закален для нее: «игра действительно исчерпала свои ресурсы, – наступило время прагматиков». Косвенно подобные утверждения будущих педагогов подтверждают ответы и на другой вопрос анкеты: «Если бы Вы выиграли в «Русском лото» или в игре «О, счастливчик» 1 000 000 рублей, – на что бы Вы их потратили?». Мы не предлагали студентам готовых вариантов ответов на этот вопрос, они самостоятельно определяли возможную и предпочтительную для них сферу реализации внезапного выигрыша. Как видим, такую сферу вложения средств составляет преимущественно собственный бизнес, ближайшее окружение студента (как правило, это семья), развлечения и путешествия. Гораздо меньшую долю (ценно, однако, что студенты об этом хотя бы упоминают!) они считают возможным потратить на получение серьезного образования (видимо, педагогическое образование они серьезным не считают), связывая такую возможность с учебой за границей. Не может не радовать и то, что среди опрошенных нашлась некоторая часть студентов, которые хотели бы заняться благотворительностью, помочь отечественному образованию, вложить средства в строительство школ, детских домов, интернатов: вложил бы в свой собственный бизнес – 33% (17%); на улучшение материального положения своих близких – 31% (26%); потратил бы на развлечения, путешествия – 21% (12%); на приобретение жилья – 5% (16%); не люблю делить шкуру неубитого медведя – 4% (11%); на получение серьезного образования – 3% (8%); отдал бы на возрождение России – 1% (3%); часть отдал бы на благотворительные нужды – 1% (4%); на строительство детских домов и интернатов – 1% (3%).

Не удивительно, что материальное оказывается в фокусе внимания будущих педагогов, – никуда не деться, – «бытие определяет сознание»... И все-таки, присутствие в ответах альтруистических установок, профессионально ценных намерений дает надежду на то, что не все так плохо в воспитании студенчества, – есть среди будущих педагогов те, кто хорошо понимает, глубоко осознает свое высокое предназначение, свою ответственную миссию Провидителя.

Обратим внимание в этой связи и на то, что материальное положение большинства студентов далеко от желаемого. Мы спрашивали их: «Ваше материальное положение устраивает Вас?». Вот как ответили на этот вопрос студенты: едва свожу концы с концами – 41% (21%); крайне неудовлетворительно – 30% (19%); оставляет желать лучшего – 22% (26%); устраивает – 7% (34%). Для значительной части опрошенных (более 70%) материальное положение имеет крайне затруднительный характер. А ведь студент должен иметь возможность посещать театр, музеи, выставки, ходить в филармонию, приобретать книги, много ездить, путешествовать. Его материальное положение в этом аспекте приобретает важный профессионально значимый оттенок, оказываясь условием продуктивного личностного развития, фундаментом для реализации целого комплекса духовных потребностей будущего специалиста. На фоне серьезных материальных проблем современного студенчества мы интересовались у будущих педагогов их отношением к учебе. Вот как сами будущие педагоги определяют свою учебу в университете: вряд ли это можно назвать учебой – 29% (17%); просто хожу в университет – 28% (4%); более-менее – 26% (41%); как успешную – 17% (38%).

Обращает на себя внимание и то, что среди опрошенных респондентов велика доля тех, кто выражает «прохладное», безразличное отношение к учебе (более половины!). При этом явно сокращается доля тех, кто усердно учится, добросовестно постигает секреты науки и избранной профессии. Наши субъективные предположения в сочетании с мнениями и оценками вузовских коллег дают повод для тревожных прогнозов, позволяющих говорить о снижении в обозримом будущем интеллектуального потенциала учительства (а следовательно, и всей нации), выхолащивании фундаментальных основ классического высшего образования, его универсального характера... Эти предположения подтверждаются ответами студентов на следующий вопрос анкеты: «Собираетесь ли вы работать по избранной специальности?». Вряд ли – 63% (27%); я пошел бы работать по специальности, если бы была достойной зарплата – 24% (24%); скорее всего пойду работать по специальности – 7% (21%); я буду работать по специальности, хотя хорошо понимаю, с какими трудностями мне предстоит столкнуться – 6% (28%).

Большая часть выпускников вуза не связывает свои личные перспективы с профессиональной деятельностью в системе образования, – лишь около 10% студентов предполагают получить работу в школе. При этом чаще всего они руководствуются мотивами ухода от службы в армии, безысходностью ситуации, отсутствием жилья и др. Конечно, затронутая нами проблема материального положения учителя имеет гораздо более глубокие корни, а потому нуждается в более обстоятельном и серьезном изучении. Но даже беглый взгляд на проблемы совершенствования подготовки учительства заставляет говорить о ней, как об одной из ключевых проблем современного высшего педагогического образования.

Наконец, возвращаясь к игре, любопытна динамика в оценке студентами влияния игровой деятельности на их профессиональное становление. «Помогает ли Вам игра в освоении профессиональных качеств и опыта?», – спрашивали мы их. Вот как ответили на этот вопрос наши респонденты: мои игры никак не связаны с моим профессиональным становлением – 63% (41%); увы, нет – 17% (9%); лишь отчасти – 13% (23%); в значительной степени способствует решению этой задачи – 7% (27%).

Приведенные цифры подтверждают: общий вектор развития игры как педагогического феномена ориентирован на сокращение игрового начала в современной образовательной практике. Игра все меньше и все реже становится фактором профессионального становления будущего специалиста в вузе, все меньше влияет на освоение им стандартов и нормативов учительского поведения и отношений, все меньше является атрибутивным элементом его образа жизни.

Однако мир детства невозможно представить без игры, невозможно искусственно лишить его игровой романтики, игровых красок, эмоций, глубоких и волнующих переживаний. В арсенале педагогических средств нет другого, более эффективного средства, чем игра, способного компенсировать эти неизбежные при сохранении нынешних тенденций потери. Следовательно, чтобы сохранить игру в школе, она должна

стать обязательным, необходимым атрибутом профессионального становления будущего учителя в вузе, она должна сопровождать студента на протяжении всего периода его обучения в университете. Игра, по выражению А.С.Макаренко, «должна пропитывать» всю жизнедеятельность каждого студенческого коллектива, каждого студента. Без игры школу заполонит скука, тоска, уныние, серые и невыразительные «формы воспитания», порождающие потерю ребенком интереса к своему образовательному учреждению, к своей национальной культуре. Только в союзе с игрой возможно создание «Дома радости» (Витторино да Фельтре), возможно внедрение «эстетики детской жизни» (А.С.Макаренко), возможно подлинное открытие Мира детства.

Кризис современной игры и игровой культуры породил целый ряд противоречий: между достаточно высоким уровнем разработанности теории игры в отечественной и зарубежной философско-педагогической науке и локальным, преимущественно досуговым ее применением в практике образования молодежи; между большими потенциальными возможностями игры и эпизодическим обращением к ней в реальной образовательной практике современной школы; между потребностью детей в педагогически организованных играх и технологической некомпетентностью значительной части современных учителей в обеспечении игровой деятельности школьников; между знанием педагогами воспитательных возможностей игры и нежеланием обращаться к ним в процессе организации воспитательной работы; между богатым арсеналом разнообразных игровых форм и недостаточной информированностью о них педагогов и школьников; между содержанием традиционных игр и стремительным распространением новой игровой индустрии развлечений, их неограниченным потреблением молодежью.

История культуры и образования убедительно показывает: игра является универсальным средством развития, образования и социализации личности. Однако потенциал ее остается недостаточно востребованным, – современные педагоги в большинстве своем слабо владеют методическими и технологическими приемами использования игры в образовании школьников. Модернизация современного российского образования, как и многие полезные начинания реформаторов предшествующих эпох, могут остаться лишь красивой декларацией, если не будут изменены, обновлены содержание и методики профессиональной подготовки ключевой фигуры в культуре – учителя. От его мастерства, степени освоения игровой культуры этноса напрямую зависит игровая культура вступающих в жизнь поколений молодежи. Следовательно, перед системой педагогического образования стоит ответственная задача вооружения будущего учителя глубокими теоретическими знаниями и универсальными технологиями в организации педагогического процесса с использованием игры.

Возрастающая гедонистическая направленность игровой культуры требует изменения политики государства по отношению к культуре в целом. Сейчас, как никогда прежде, остро стоит проблема пропаганды разнообразных игровых форм, ориентированных на развитие интеллектуального и творческого потенциала российской молодежи, реализации ее природных способностей и задатков, ее созидательного потенциала. Создаваемая ныне новая игровая культура не должна зиждиться на бездумном, примитивном копировании зарубежных аналогов, – от современной науки и практики требуется использование собственных, апробированных этнокультурным опытом, игровых технологий, отвечающих интересам и потребностям подрастающего поколения, равно как и интересам русской национальной культуры.

Вновь всплывают в памяти размышления И.А. Ильина о кризисе культуры, о ее болезненном состоянии. Философ призывает «лечить» культуру, и это лечение видится ему в служении *лечащего «делу любви и со-страдания»*... Если этого нет, то нет главного двигателя, – нет *«души»* и *«сердца»*. Тогда все вырождается и врачебная практика становится отвлеченным «подведением» больного под абстрактные понятия *болезни и лекарства*. Но на самом деле пациент совсем не есть отвлеченное понятие, состоящее из абстрактных симптомов: он есть *живое существо, душевно-духовное и страдающее*; он совсем *индивидуален* по своему телесно-душевному составу и совсем *своеобразен* по

своей болезни. Именно таким должен врач *увидеть* его, постигнуть и лечить. Именно к этому зовет нас наша врачебная совесть. Именно таким мы должны полюбить его, как *страдающего и зовущего брата*» [5: 349-350]. Молодой студенческий организм способен активно противостоять «болезни», побороть ее. Но для этого мудрые и опытные вузовские «врачеватели» должны исходить не только из оптимистической гипотезы, не только учитывать реальное индивидуальное состояние каждого «пациента», но и пробуждать в нем собственное желание «выздороветь», избавиться от недуга, мобилизовать волю к достижению красивой и гармоничной жизни, в которой органично соединятся духовное здоровье с высоким социальным предназначением учителя, с романтическими ожиданиями тех, кого общество вверяет ему в руки и надеется увидеть счастливыми.

Список литературы

1. *Апиян Т.А.* Мир игры. – СПб.: РГПУ, 1992. – 196 с.
2. *Асмолов А.Г.* Виртуальные пространства и «эффект Вельда»: Вступительная статья к кн. И.Бурлакова «Номо Геймер». – М.: Независимая фирма «Класс», 2000. – 144 с.
3. *Балла О.* Магический театр на обочине // Известия. – 2002. – 26 июля.
4. *Бурлаков И.* «Номо Геймер». – М.: Независимая фирма «Класс», 2000. – 144 с.
5. *Ильин И.А.* Путь к очевидности. – М.: Республика, 1993. – 431 с.
6. *Копылова Р.Д.* Открытый экран: телевизионные зрелища и диалог. – СПб.: РИИИ, 1992. – 264 с.
7. *Луговской Ю.* Электронная смерть и живые дети // Известия. – 1997. – №209.
8. *Новейший философский словарь* / Под ред. А.А. Грицанова. – Мн.: Изд-во В.М. Скакун, 1998. – 896 с.
9. *Орлов А.А.* Игровой элемент в культурной деятельности / Дисс. ... к. социол. наук. – М., 1990. – 236 с.
10. *Разумный В.А.* Драматизм бытия, или обретение смысла. – М.: Изд-во «Пикта», 2000. – 556 с.
11. *Репринцева Е.А.* Гедонизм как феномен современной игровой культуры // Мир образования – Образование в мире. – 2003. – № 4. – С.21-43.
12. *Репринцева Е.А.* Игра в образовании ребенка: от прошлого – к настоящему. – Курск: Изд-во Курской гос. ун-та, 2004. – 264 с.
13. *Рыбьянов М.* Виртуальное убийство провоцирует реальное // Известия. – 2002. – 26 июля.
14. *Шишова Т.* В плену у «Умного ящика» // Народное образование. – 2002. – № 8. – С.176-183.
15. *Этика дружбы с игрой...* // Академия игры: Ежегодник, 1998. – М.: Международное общество друзей игры, 1998. – С.7-10.

ROLE OF THE GAME IN THE MODERN PRACTICE OF EDUCATION: DANGEROUS TRENDS AND VECTORS OF HOPE.

E.A. Repryntseva

Kursk State University, Radistcheva, 33, Kursk, 305000, Russia,
e-mail: reprintsev@mail.ru

In this article you can see the general tendency of modern game, it's directions of progress and maintenance are opening here. The author spares much attention to the problem which came up in the student and school society. Game is become egoistical and individual and author have to think about outlook of development teenager's culture. Different empirical materials which reflect changes in the games are presented here. And with great attention author speaks about the problems of preparing future teachers. In the conclusion you can find the general meaning of the author. She says that you can't give game to the child without preparing teachers for this work. Key words: game, game culture, school children and students, game activity, future teacher.