

университета геонаука, 1994. С. 669).

22. 阳路, 琥珀-柔美的远古精灵, 国家电网, 2017年第11期, 100-102页 (Ян, Роуд. Янтарь - нежный древний дух// Роуд Ян корпорация. 2017. № 11. С. 100–102).

ИГРА КАК ВАЖНЕЙШИЙ КОМПОНЕНТ КИТАЙСКОЙ ДЕТСКОЙ СУБКУЛЬТУРЫ

Чжао Цзэнфан

УО «Белорусский государственный университет культуры и искусств»

*ул. Рабкоровская, 17, 220007, г. Минск, Республика Беларусь
1004850164@qq.com*

В статье рассматривается феномен игры как важнейшего компонента китайской детской субкультуры; раскрывается роль групповой игры в формировании индивидуальности ребенка, подготовке к взрослой фазе жизни.

Ключевые слова: игра; детская субкультура; групповая игра; субъект; культура; социум; творчество.

Исследование трудов белорусских, западноевропейских и российских исследователей детства позволяет считать, что большая часть ученых в качестве важнейшей составляющей детской субкультуры рассматривает игру. Значение игры в жизни человека отмечали немецкий поэт и философ Ф. Шиллер [5, с. 242], английский философ Г. Спенсер [3, с. 288]. Сама форма деятельности во время игры, на их взгляд, определяется как подражание. Во время игры субъектом культуры осуществляются некоторые движения, сходные с теми, которые выполняются им в настоящей жизни. О том, что игра является основной чертой всякой культуры, писал и голландский культуролог Й. Хейзинга. Согласно его концепции, игра старше культуры,

предшествует ей, и, наконец, создает культуру [4, с. 322].

Игра, считал российский психолог В. В. Зеньковский, сопровождает человека на протяжении всей жизни, однако именно в детстве игра образует важнейшую форму активности. Она занимает центральное место в субкультуре детства [2, с. 265]. Игра является в высшей степени ценным средством подготовки детской популяции к взрослой фазе жизни. Для детей игра является фактором их непосредственного существования и освоения пространства мира. Играя, они воссоздают мир взрослых в своем понимании, учатся жить в его пространстве, начинают осознавать его устои и правила.

В процессе игры субъекты детской субкультуры воспроизводят семейные и общественные ценности, начинают более отчетливо представлять социальную структуру общества. Игра также выступает эффективным механизмом первичной инкультурации, на уровне которой происходит усвоение стереотипов повседневного поведения.

Изучение традиционной культуры Китая свидетельствует, что в ней содержится большой пласт созданных китайским народом детских игр и развлечений. Анализ традиционных детских игр показывает, что они характеризуются большим разнообразием и предназначены для любого возраста. Многие игры зародились в глубокой древности и получили широкое распространение по всему Китаю на много веков. Ряд из них вышли из календарных обрядов взрослых. Пройдя через столетия, традиционные игры доносят отголоски старинных обычаев, элементы древних магических обрядов, религиозных представлений китайских этносов. Некоторые из древних китайских игр считаются прообразами современных видов спорта. В то же время следует иметь в виду, традиционная игра – не просто воспроизведение детским сообществом исторически сложившихся отношений взрослых, но переосмысление этих отношений, а также определение своего самобытного места в мире.

Значительное количество детских игр вошли в качестве неотъемлемой части в детскую субкультуру, будучи до этого элементами карнавальной, игровой или ритуальной культуры взрослых. Как правило, традиционные игры

имеют очень простые правила игры, поэтому они не требуют долгого объяснения, что значительно облегчает начало игры. Самое главное, для игры не был нужен какой-то особенный инвентарь. В играх использовалось только то, что можно было найти на улице или для изготовления инвентаря не требовалось много усилий. Поэтому в играх могли участвовать даже дети из самых бедных семей. Очень популярной у китайских детей была традиционная глиняная игрушка «нигугу» из уезда Сюньсянь. Если подуть в нее, она издает очень простой звук «гу-гу». Из-за этого игрушка и получила свое образное название «нигугу» («ни» по китайски – глина). Такая игрушка, по мнению Го Луяня, отличается простыми формами, богатыми красками, доставляющими радость детским глазам, для нее характерны ярко выраженные региональные черты, которые отражают простые и бесхитростные народные обычаи центральных регионов Китая [1, с. 84]. В результате исторического развития традиционная игрушка «нигугу» дошла до наших дней и сегодня насчитывается уже более 100 ее видов. Устойчивая традиция бытования характерна также для многим игрушек, получивших популярность в первой половине XX в. В то время не было сложных, дорогих игрушек, все изготавливалось самими участниками игр вручную. Так, к примеру, для дворовой игры «Тысячи» достаточно было найти небольшую палочку, воткнуть ее в середину легкой тарелочки из дерева или слоновой кости – и игрушка уже была готова.

Все игры древнего и современного Китая, кроме словесных, предназначались для развития физического здоровья, выносливости и быстроты реакции. В традиционном китайском обществе было создано много подвижных игр, развивающих мускулатуру и моторику. Среди такого рода игр наиболее популярна «Игра в ласточку». Она настолько распространена, что о ней сохранились свидетельства – множество песен, стихов и даже картин. В эту увлекательную игру играли дети практически всех азиатских странах, в которых она известна под названием цзянь-цзы.

Важнейшее значение в формировании физических и моральных качеств субъектов детской культуры имеют групповые игры, обладающие особым интерактивным ха-

рактором, предполагающие строгие правила, смену позиции в игровом процессе, постановку себя на место другого. К примеру, такого рода игрой является предшественница футбола, имеющая с ним общие черты – игра цуцзюй. В ходе игры нужно было не только забить гол противоположной команде, но и успеть продемонстрировать мастерство владения мячом, руками, ногами или головой. Китайские подвижные детские игры характеризуются большим разнообразием движений, которые выполняются в различных сочетаниях, высокой интенсивностью мышечной деятельности игроков, а также непрерывно меняющимися условиями игры, требующими от участников игры инициативы и находчивости в разрешении возникающих задач. К подобным играм, дошедшим до наших дней, относятся «Орел поймал курицу», «Кунчжу», «Бой за сверчков», «Качели», «Игра в слепую рыбу», «Борьба яйцами», «Игра в чуйвань», «Петушиный бой», «Штурм города», «Акробатические трюки на шесте» и др. Эти игры являются эффективным средством физического воспитания. Большую роль они играют и в моральном воспитании, способствуя развитию таких важных качеств, как коллективизм, стремление к победе, выдержка, настойчивость и т.д. [6, с. 5].

Кроме подвижных игр в Китае существует большое количество дидактических игр, основное назначение которых заключается в развитии познавательной деятельности субъектов детской субкультуры. К таким играм в большой степени относятся настольные игры «Го», «Сянци» (китайские шахматы), «Маджонг», «Стихи-цепочки», «Охота на тигра» (загадки), «Спрятать крючок», «Сбить бумажную открытку» и др. [6, с. 5].

В начале XXI в. в содержании и формах детских игр происходят значительные изменения. Традиционные игры китайских детей, понимаемые как школа управления собственным поведением, морали в действии, интенсивно насыщаются игровыми элементами как западных, так и восточно-азиатских стран. Игры, созданные китайским народом, интенсивно вытесняются современными компьютерными играми, производимыми китайскими и зарубежными транснациональными компаниями. Таким играм и виртуальному общению дети уделяют все больше внимания. Из

сферы детских игр постепенно исчезают традиционные игры, остаются лишь примитивные догонялки, прятки и др. Беспокойство вызывает ситуация, касающаяся групповых подвижных игр. Содержание и формы игр существенно обеднели, игровое действие часто сводится к простому манипулированию игрушками, что в немалой степени провоцируется самими современными игрушками – куклы Барби, Человек-паук, маленькие копии предметов бытовой техники, оружия и т.д. Технически оснащенная игрушка перестает быть средством игры, проявлением разнообразных действий и переживаний ребенка, становится скорее самодостаточной вещью, не оставляющей пространства для детского творчества, активности детей. Тогда как основная сильная сторона сюжетной игрушки состоит в условности изображения предмета. Детали восполняются воображением ребенка. Традиционная игрушка, таким образом, развивала детскую фантазию, а вместе с ней и детскую игру.

Библиографические ссылки

1. Го Луянь. Формы и эстетика традиционных народных глиняных игрушек «Нигугу». Аўтэнтчны фальклор: праблемы захавання, вывучэння, успрымання (памяці антраполага З. Мажэйка) зб. навук. прац / М-ва культуры Рэсп. Беларусь, Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт культуры і мастацтваў; рэдкал.: Языковіч В. Р. (старш.) [і інш.]. Мінск, 2018. С. 84–85.

2. Зеньковский В. В. Психология детства. М.: ИЦ «Академия», 1995. С. 265.

3. Спенсер Г. Воспитание: умственное, нравственное и физическое / сост. вступ. ст. Г. Корнетова; пер. с англ. М. А. Лазеревой. М. : РАО, 2002. С. 288).

4. [荷兰]约翰·赫伊津加 (多人译) 《游戏的人》，北京，中国美术学院出版社，1998年，322页 ([Нидерланды] Йохан, Хейзинга (Перевод Дуорен). Человек играющий. Пекин: Издательство Китайской Академии Художеств, 1998. С. 322).

5. Шиллер И. К. Ф. Письма об эстетическом воспитании. М.: Рипол Классик, 2018 – 242 с.

6. 石民勇《游戏概论》，北京，中国传媒大学出版社，2009，5页 (Ши Миньён. Введение в игры. Пекин: Издательство Китайского Университета Медиа, 2009. С. 5)

СУЩНОСТЬ И СОДЕРЖАНИЕ МОЛОДЕЖНОЙ СУБКУЛЬТУРЫ В РАБОТАХ КИТАЙСКИХ ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ

Чжао Шэншань

*УО «Белорусский государственный университет культуры и
искусств»*

*ул. Рабкоровская, 17, 220007, г. Минск, Республика Беларусь
zss525544504@gmail.com*

В статье анализируются исследования китайских исследователей молодежной субкультуры, раскрываются сущность и содержание молодежной субкультуры. Излагаются структура и функции молодежной субкультуры в контексте социальной культуры. Изучено влияние новой сетевой среды и новых медиа-технологий на развитие молодежной субкультуры.

Ключевые слова: молодежная субкультура; китайские исследователи; сущность и содержание; структура и функции; сетевая среда; медиа-технология.

Китайская молодежь как особая социальная группа находится в фокусе гуманитарного дискурса, поскольку представляет собой индикатор состояния общества и определяет тенденцию и потенциал его развития. Такое пристальное внимание к молодежной проблематике детерминруется тем, что 28 % населения Китая – 372 миллиона человек – составляет возрастную группу от 15 до 35 лет [1].