

УДК 316.346.32-053.4-053.5+316.334.56

М. И. Березецкая*аспирант 3-го года обучения каф. социологии
Белорусского государственного университета
e-mail: berezeckaya.mary@gmail.com***ДЕТСКАЯ ИГРА В УСЛОВИЯХ СОВРЕМЕННОГО ГОРОДА***

Детская игра оказывает серьезное воздействие на процесс умственного, физического, социального и эмоционального развития ребенка. Через игру дети узнают себя, а также окружающую их действительность. В статье рассматриваются различные виды игр, описываются их основные черты и особенности. Отдельное внимание уделяется изучению игр на открытом воздухе, в частности на детских площадках. Предлагается обобщенная классификация игровых площадок, а феномен рискованного поведения на детских площадках подвергается тщательному изучению. Содержатся результаты трех авторских исследований по изучаемой тематике.

Введение

Детская игра как понятие и явление сочетает в себе простоту и сложность. С одной стороны, игра – это основной вид деятельности ребенка, особенно в период дошкольного детства, с другой стороны, в научных работах практически невозможно найти простое и универсальное определение детской игры и ее компонентов. Ряд ученых рассматривали игру и ее значение в жизни каждого человека. Так, например, английский философ, социолог и антрополог Герберт Спенсер рассматривал игру как способ выплеснуть излишки энергии; психолог Ж. Пиаже изучал игру как форму творческой деятельности; К. Гросс обращал внимание на то, что в процессе игры дети подготавливаются к взрослой жизни; Л. С. Выготский писал: «Игра – роль в развитии; правила – школа воли; мнимая ситуация – путь к абстракции»; Д. Б. Эльконин в своих работах развивал идеи Л. С. Выготского и определял детскую игру как основную деятельность ребенка, в ходе которой происходит «первичная эмоционально-действенная ориентация в смыслах человеческой деятельности» [Цит. по: 1, с. 322].

Другие исследователи занимались изучением роли игры в развитии человеческого общества в целом. Один из наиболее ярких представителей этого направления – голландский философ и культуролог Йохан Хейзинга, автор известной книги «Homo Ludens» («Человек играющий»), в которой предпринимается попытка изучить воздействие игры на развитие человеческой цивилизации. Й. Хейзинга пришел к выводу, что игра является не только фундаментальным явлением человеческой природы, но и неотъемлемой частью, импульсом исторического развития культуры и цивилизации. По Хейзинге, такие неотъемлемые части нашего социума, как искусство, наука, право, ремесло, возникли из игры [2].

Вопрос о праве детей на игру рассматривается и в ст. 31 Конвенции о правах ребенка, которая гласит: «1. Государства-участники признают право ребенка на отдых и досуг, право участвовать в играх и развлекательных мероприятиях, соответствующих его возрасту, и свободно участвовать в культурной жизни и заниматься искусством; 2. Государства-участники уважают и поощряют право ребенка на всестороннее участие

Научный руководитель – Л. В. Филинская, кандидат философских наук, доцент, доцент кафедры социологии Белорусского государственного университета

* Исследование выполнено при поддержке гранта БРФФИ (договор № Г18Р-241 от 01.06.2018) в рамках темы «Дружественность среды постсоветских городов к детям и молодежи: компаративный анализ белорусских и российских кейсов».

в культурной и творческой жизни и содействуют предоставлению соответствующих и равных возможностей для культурной и творческой деятельности, досуга и отдыха» [3]. Иными словами, Конвенция о правах ребенка признает значимость детской игры, предписывает странам-участникам не запрещать и не ограничивать доступ к детской игре (как с физической, так и с социально-культурной и экологической точек зрения), а также создавать новые игровые пространства для детей.

Воздействие игры на развитие ребенка трудно переоценить. Ведь, играя, дети учатся образно мыслить и понимать другую точку зрения, они учатся взаимодействовать друг с другом, находят друзей, познают себя и окружающий мир, развивают свои физические и интеллектуальные способности. Численность детей, проживающих в городах, растет с каждым годом.

Согласно данным отдела народонаселения Департамента ООН по экономическим и социальным вопросам, в настоящий момент 55 % населения планеты проживает в городах. По прогнозам, к 2030 г. доля горожан увеличится до 60 %, а к 2050 г. городское население составит 68 % [4]. В Республике Беларусь в 2018 г. численность городского населения составила 7 420 666 человек (в 2015 г. – 7 325 000 человек). Из них от 0 до 17 лет – 1 458 070 человек (в 2015 г. – 1 391 264 человек) [5; 6]. В связи с этим изучение особенностей детской игры в условиях современного города приобретает особую значимость и актуальность.

Цель статьи – изучить детскую игру как один из основных видов деятельности ребенка в современном городском пространстве. Исходя из цели, выделяются следующие задачи:

- 1) рассмотреть основные виды детской игры и дать им краткую характеристику;
- 2) описать особенности современного игрового поведения детей;
- 3) изучить особенности игр на открытом воздухе – на детских площадках;
- 4) проанализировать особенности организации пространства детских площадок в современном городе.

Игра – это определенный вид деятельности ребенка, в ходе которого моделируется и воспроизводится окружающая его действительность, что позволяет ребенку на эмоциональном и интеллектуальном уровне воспринимать и осваивать социальные отношения. В научной среде не существует единой общепринятой классификации видов детской игры. Одну из наиболее подробных классификаций игр предлагают Э. В. Соколова и Е. И. Добринская, которые разделяют их по следующим критериям:

- 1) по содержанию (военные, экономические, художественные, политические, спортивные);
- 2) по количеству и составу участников (одиночные – парные – групповые; детские – взрослые);
- 3) по тому, какие способности они обнаруживают и тренируют (интеллектуальные, творческие, физические, состязательные и др.) [Цит. по: 1, с. 64].

Компьютерные игры зачастую выделяются в отдельный вид, и в таком случае ученые обращают внимание на множество жанров компьютерных игр и говорят о следующих их видах: Simulator, Strategy, Adventure, RPG, Arcade, Quest, Action, 3D Action, обучающие игры, спортивные игры, настольные игры [1, с. 113].

Итак, ученые пришли к выводу, что вместе со взрослением ребенка изменяется форма его игры, поэтому в некоторых классификациях особое внимание уделяется соотношению этапов возрастного развития ребенка и формы игры, которую он предпочитает в том или ином возрасте. Так, С. Н. Майорова-Щеглова отмечает, что ребенок уже с первого года жизни начинает осваивать окружающую действительность с помощью так называемых «игр-экспериментирований» при общении с людьми и продолжает иг-

рать приблизительно до 10 лет. Автор подчеркивает, что дети в возрасте 2–3 лет предпочитают сюжетно-отобразительные игры, а более сложные сюжетно-ролевые игры увлекают детей в возрасте от 3 до 7–10 лет [7]. Схожее видение предлагает Н. Н. Палагина. По ее наблюдениям, в раннем возрасте дети предпочитают предметные игры (т. е. действия с предметом-игрушкой в различных условиях), в 3 года они переходят к сюжетно-отобразительной игре, суть которой заключается в том, что дети в процессе самостоятельной игры с различными игрушками пытаются отразить реальное поведение людей. Постепенно сюжетно-отобразительная игра заменяется наиболее сложной формой игры – сюжетно-ролевой [8, с. 136].

В сюжетно-ролевой игре дети создают вокруг себя целые воображаемые миры и ситуации, создают персонажей, соотносят себя с ними, играют соответствующие определенному сюжету и персонажу роли, а также взаимодействуют с другими персонажами в процессе игры. Очевидно, что в таких играх участвуют уже несколько детей с разными ролями, которых объединяет общий сюжет игры, а также реальное взаимодействие. Отдельно необходимо отметить, что, благодаря сюжетно-ролевым играм, дети учатся взаимодействовать со сверстниками, а также усваивают значимые для успешного существования в обществе социальные качества.

Приведем результаты проведенного в 2017 г. в Белорусском государственном университете авторского исследования «Семейные ценности и репродуктивные установки студентов БГУ» (было опрошено 400 студентов III курса восьми факультетов гуманитарного, технического и естественного профилей).

Было определено, что, будучи детьми, студенты в большей степени отдавали предпочтение подвижным и спортивным играм (57,8 % респондентов), на втором месте находились сюжетно-ролевые (39,9 % респондентов), а на третьем – настольные игры (39,2 % респондентов). Юношам в детстве больше нравились подвижные, спортивные игры (61 %), компьютерные игры (52,7 %), конструирование (50,7 %). Девушкам также нравились подвижные, спортивные игры (56 %), кроме того, они увлекались играми сюжетно-ролевыми (55,6 %), настольными (40,9 %) и играми в персонажей из книг, кинофильмов, мультфильмов (28,6 %).

В настоящее время исследователи отмечают такие особенности детской игры:

- 1) выбор игр зависит от половой принадлежности ребенка: мальчики предпочитают компьютерные игры и конструирование, а девочки – настольные игры;
- 2) содержание игры зависит от пола ребенка: мальчики отдают предпочтение военным играм, а девочки – играм в семью; современные девочки также активно играют в профессии, что можно связать с изменением традиционных гендерных стереотипов;
- 3) игровые предпочтения зависят от возраста ребенка: взрослея, дети постепенно теряют интерес к подвижным играм и увлекаются компьютерными, а также настольными играми.

Таким образом, с возрастом повышается значимость интеллектуальной активности, а значимость физической активности в игре снижается. Кроме этого, снижение популярности подвижных игр может свидетельствовать об изменении традиционного пространства существования детей: оно изменяется как на социально-психологическом (современный ребенок реже общается со сверстниками), так и на физическом уровне (в городах исчезают места для подвижных игр).

В городе важнейшим условием формирования гармоничной личности являются игры на открытом воздухе. Они дают детям чувство свободы, которое не может возникнуть в помещении. Ученые считают, что игровая среда на улице должна не только способствовать когнитивному, социальному, эмоциональному и физическому развитию ребенка, но и приучать детей к правильному взаимодействию с природой. Ввиду важности детской игры на свежем воздухе, больше внимания следует уделять дизайну игро-

вых площадок. Они должны сочетать в себе наличие природных элементов (таких как деревья, цветы, растения, камни, вода, песок и др.) и качественно организованных игровых зон с разнообразными игровыми возможностями для всех типов игр.

Кроме того, ученые обращают внимание, что игровая среда должна включать в себя элементы, которые могли бы удовлетворить желание детей к исследованию окружающего пространства [9]. Правильно организованная детская игровая среда (детская площадка) поощряет творческие и сюжетно-ролевые игры, в ходе которых дети активно взаимодействуют, учатся разрешать конфликты, т. е. совершенствуют свои социальные навыки.

Дети, проживающие в современных городах, могут играть на более чистых и безопасных игровых площадках с большим количеством игрового оборудования, чем было доступно их родителям, а также бабушкам и дедушкам. Однако результаты исследований показывают, что, несмотря на все эти улучшения, дети проявляют меньший интерес к детским игровым площадкам.

При изучении детских площадок как элемента пространства детства мы использовали рисуночную методику «Место, которое мне нравится» (авторы – Н. Э. Ракитина и А. Г. Филипова). В исследовании приняли участие 25 детей младшего школьного возраста от 6 до 11 лет (14 мальчиков и 11 девочек), проживающих в микрорайоне Серебрянка (г. Минск). Детям предлагалось нарисовать их любимое место в городе и ответить на несколько вопросов по рисунку. Исходя из анализа детских рисунков, можно выделить наиболее популярные среди детей городские пространства.

1. Городские парки.

Лошицкий парк нарисовали 6 из 25 детей, на рисунках фигурируют деревья (зеленая зона), велодорожка, лавочки, детская площадка. *Лошицкий парк* привлекает детей своей красотой, природой, чистым воздухом, близостью к воде и наличием детских площадок.

Парк Горького нарисовали 2 из 25 детей, на рисунках изображаются аттракционы и зеленые зоны.

Зоопарк нарисовали 3 из 25 детей, на рисунках дети изображают центральный вход в зоопарк, а также такие элементы, как вольеры с животными, билетные кассы, турникеты, ларьки с мороженым, автобусную остановку и машины. Посещать *зоопарк* детям нравится, т. к. там спокойно, тихо, красиво и весело. Интересно, что двое из трех ребят отметили тишину в качестве привлекающего фактора, это свидетельствует о том, что в условиях современного города дети устают от шума и стремятся к спокойствию.

Аквапарк «Лебяжий» нарисовали 2 из 25 детей, на рисунках изображены водные горки. Привлекает *аквапарк* возможностью развлечься и поплавать.

Парк Челюскинцев (1 рисунок из 25): изображены карусели, билетная касса, ларек с мороженым и много зелени. *Парк* привлекает своим озеленением, атмосферой и возможностью весело провести время.

Ботанический сад (1 рисунок из 25): изображено большое количество цветов и деревьев. *Сад* привлекает тем, что «там спокойно, красиво, много растений», и своей образовательной функцией: «я узнаю полезную информацию о растениях».

2. Дом и придомовая территория.

Свой дом нарисовали 3 из 25 детей, на рисунках изображен многоквартирный дом (с указанием своего подъезда); детская площадка возле дома (нарисовали 2 из 25 детей), на рисунках изображены деревья, двор, качели, лавочки, песочницы и др.

Данное пространство привлекает детей своей близостью к дому и возможностью проводить время с друзьями: «Там мои друзья, можно на качельках покататься», «Я там живу». Стоит отметить, что в отличие от рассмотренных выше территорий здесь дети

играют одни или с друзьями (т. е. без контроля взрослых). Им нравится играть в футбол, в догонялки и прятки, а также кататься на качелях.

На вопрос «Что бы ты там изменил?» мы получили следующие ответы: «Поставил бы карусель», «Изменил бы саму площадку, половина для взрослых, а половина для детей». Последнее предложение представляет особый интерес, т. к. отражает идеи многих экспертов о том, что во дворах необходимо заниматься зонированием территории, чтобы там было комфортно проводить свое время представителям всех возрастных групп.

3. Торговые и торгово-развлекательный центры нарисовали 3 из 25 детей, на рисунках изображены ТРЦ «Карамелька», ТЦ «Е-сити», универмаг «Беларусь». Эти места привлекают детей разнообразием магазинов и возможностью развлечься.

4. Отдельные архитектурные объекты, памятники нарисовали 2 ребенка из 25, на рисунках изображены Ратуша и Самолет-памятник Су-7 в Степянке. Дети любят прогуливаться рядом с этими объектами вместе с семьей, потому что там очень красиво.

Обобщая полученную информацию, отметим, что большая часть детей в качестве *любимых* воспринимает места, в которых они проводят время со взрослыми (с семьей). Это свидетельствует не только о том, что дети предпочитают данный формат досуга, но и о том, что современные родители, стараясь обезопасить своих детей, ограничивают их самостоятельные передвижения по городу.

Также стоит отметить, что жизнь в большом городе с его большим количеством архитектурных сооружений, машин заставляет детей особенно ценить и «тянуться» к природе; к примеру, 15 детей из 25 считают своим любимым местом парки. Отдельно стоит отметить тот факт, что популярность детских площадок в действительности является сравнительно низкой – только 2 из 25 детей назвали детскую площадку своим любимым местом в городе.

Приведем результаты исследования, которое было проведено нами с целью изучения особенностей организации пространства детских площадок в г. Минске.

Мы проанализировали 40 детских площадок, находящихся в разных районах города. На основе анализа фотографий детских площадок было определено, что большая часть из них предназначена для использования разными возрастными группами: наряду с песочницами и качелями там присутствуют и спортивные элементы (турники, шведские стенки), что говорит о нацеленности площадки на детей как дошкольного, так и младшего и старшего школьного возраста.

Чаще всего на детских площадках встречаются разрозненные игровые элементы, изготовленные из металла и пластика (фото 3–6).

Все 40 рассмотренных детских площадок можно отнести к типовым, т. к. они не только состоят из однотипных игровых элементов (песочницы, качели, горки и др.), но и выполнены в одинаковом дизайне (преимущественно яркий цвет оформления).

Таким образом, большинство площадок, которые представлены в наших городах, имеют стандартизированный вид: это либо типовые «городки», включающие песочницы, обычные качели, качели-пружины, домики и горки (фото 7), либо площадки еще образца 70–80-гг. XX в. (фото 1–6).



Фото 1. – Детская площадка, ул. Шишкина



Фото 2. – Детская площадка, ул. Ташкентская



Фото 3. – Детская площадка, ул. Буденного



Фото 4. – Детская площадка, ул. Громова



Фото 5. – Детская площадка, ул. Чкалова



Фото 6. – Детская площадка, пер. Броневой

Монотонный и стандартизированный дизайн, стандартное игровое оборудование – все это ограничивает возможности детской игры. На традиционных для наших городов детских площадках детям предлагается следовать уже выбранному за них сценарию игры: они должны играть в песочнице, кататься на горке, на качелях, – что ограничивает возможность свободной игры ребенка, не учитывает его творческого потенциала и креативности. Ранее основным материалом для производства игрового оборудования был металл, что делало игры на детских площадках очень опасными. На данный момент в Минске еще сохраняются детские площадки такого вида, и стоит отметить, находятся они не в самом ухоженном состоянии (фото 7, 8).

Сегодня мы можем наблюдать обилие игровых площадок из пластика, которые являются более безопасными. Однако важно понимать, что стремление к полной безопасности также не является универсальной идеей, ведь, как уже было сказано выше, игра – это деятельность, в ходе которой ребенок узнает себя, свои возможности, окружающий мир.

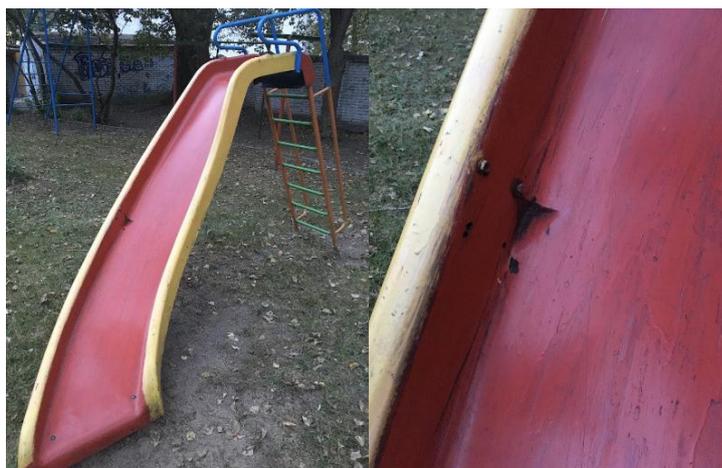


Фото 7. – Горка, район ст. м. Пл. Победы



Фото 8. – Качели, ст. м. Автозаводская

Играя, ребенок учится принимать самостоятельные решения, правильно реагировать на неудачи, падения и ушибы, он узнает, каково это – рисковать и добиваться поставленной цели. Желание родителей оградить детей от всех опасностей на детской площадке ограничивает творческую и познавательную активность ребенка. Дети, растущие в полностью «стерильных» условиях, не всегда понимают, как устроены законы природы, и, взрослея, становятся более уязвимыми. Ученые описывают преимущества игр с элементом риска следующим образом.

1. Рискуя, дети узнают многое о физических возможностях и ограничениях своего тела, а также о возможностях и ограничениях в использовании окружающего их игрового оборудования.

2. Рискованное поведение создает особые ситуации, в которых ребенок испытывает целый спектр эмоций и чувств: страх, неуверенность, решительность, смелость, заботу и др.

3. Риск создает элемент реализма в детской игре, которого чрезмерно безопасная среда не создаст. Ведь мир, в котором мы живем, полон рисков [10].

Таким образом, рискованная игра может стать способом попрактиковаться в преодолении рисков, возникающих в дальнейшей жизни, а также лучше узнать себя и окружающее пространство. Однако не стоит забывать, что родитель ответственен за безопасность своего ребенка и только отец и мать знают его характеристики. Есть дети с особенностями развития, и для них площадки, где присутствуют элементы рискованности, весьма опасны.

Основываясь на результатах проведенного исследования, а также анализе тематической литературы, предлагаем следующую классификацию игровых площадок:

1. По возрастной направленности: 1) площадки для детей дошкольного возраста (игровые элементы: песочница, качели на пружине, классические качели, горка, домик); 2) площадка для детей младшего школьного возраста (к названным элементам добавляются канаты, турники, шведские стенки, рукоходы); 3) площадка для детей старшего школьного возраста (игровые элементы перестают быть интересными, игровая площадка сменяется на спортивную).

2. По видам используемых материалов: 1) площадки из природных материалов (преимущественно дерева); 2) площадки из искусственных материалов (в основном пластик); 3) смешанные площадки (сочетание природных и искусственных материалов).

3. По структуре/комплектации: 1) единый игровой комплекс; 2) игровой элемент с несколькими возможностями игры; 3) разрозненные самоценные игровые элементы.

4. По особенностям создания/производства: 1) стихийно созданная (спонтанная) детская площадка, характерная для 1970–1990-х гг. (некоторые площадки сохранились до нашего времени), отличается отсутствием предварительного плана-проекта и созданием собственными силами заинтересованных людей и активистов; основные строительные материалы – дерево и металл; 2) типовая детская площадка (чаще всего встречается в современных городах, особенно в странах постсоветского пространства), для которой характерна однотипность в дизайне и присутствие одинаковых модульных элементов; основные материалы – МДФ, фанера, пластик; 3) дизайнерская детская площадка, которая создается на основе специально разработанного дизайн-проекта, она встречается реже двух предыдущих видов, отличается оригинальностью, креативным подходом к использованию пространства, а также гармоничной включенностью в окружающий ландшафт и архитектурный стиль [11].

Западные исследователи, рассматривая детское игровое пространство, чаще всего говорят о двух кардинально противоположных типах его организации:

1. Традиционные площадки (во многом перекликается с описанной нами «типовой детской площадкой») – это площадки из однотипных модульных конструкций с использованием правила четырех S: slide (горка), swing (качели), seesaw (качели-балансиры) и sandbox (песочница). Данный подход чаще всего критикуют за то, что устанавливаемое на этих площадках оборудование сужает игровые возможности к одномерной игре, т. е. горки, качели, карусели, которые даже сегодня повсеместно распространены на площадках начальной школы и в общественных парках, допускают один вид деятельности, в основном физический, а именно скольжение, катание, качание. Они редко используются не по прямому назначению, следовательно, на таких площадках ребенок не развивает свое воображение, креативность, творческий потенциал. Кроме того, на таких площадках дети реже играют в сюжетно-ролевые игры, которые в среде психологов считаются одними из наиболее значимых для когнитивного, эмоционального и социального развития ребенка. Самые ранние игровые площадки традиционного типа считались опасными из-за использования тяжелых металлических элементов, однако благодаря появлению новых материалов (таких как пластик), эта проблема исчезла.

2. Приключенческие игровые площадки. Они впервые были разработаны датским ландшафтным архитектором Карлом Теодором Соренсенем в 1943 г. Их появление ближе к концу Второй мировой войны, с одной стороны, связано со стремлением оживить городской ландшафт и предоставить детям интересное пространство для игр, чтобы отвлечь их от ужасов войны и, с другой стороны, представляют собой вызов дидактическому и ограниченному характеру традиционных игровых площадок. Соренсен заметил, что детям нравится играть на строительных площадках и свалках больше, чем на традиционных игровых площадках, и у него возникла идея создать для детей такое игровое пространство, где они могли бы использовать для своей игры предметы быта (старые ящики, посуду, мебель) и природные элементы (камни, песок, дерево). Таким образом, на приключенческих игровых площадках дети получили возможность реализовать весь свой креатив, создавая игровое пространство собственными усилиями.

Основное отличие между этими двумя типами игрового пространства заключается в том, что в первом случае детская игра заранее ограничена уже заданным сценарием игры, а во втором – площадка не имеет готового игрового оборудования, следовательно не имеет заранее определенного сценария. Хотя большинство исследователей сходятся во мнении, что приключенческие площадки имеют больший потенциал для развития ребенка, они не получили широкого распространения, т. к. высокая самостоятельность в игровом поведении детей связана с более высоким риском получения физических травм.

Рассматривая современные детские площадки в странах западной Европы, становится очевидно, что их планировщики в большинстве своем были нацелены на создание такой площадки, которая бы сочетала в себе основные достоинства и традиционных, и приключенческих площадок. От традиционных площадок перенимается правило четырех S: такие элементы, как песочница, горка, два вида качелей, присутствуют всегда; в свою очередь, от приключенческих площадок перенимается нацеленность на многовариантность использования игровых элементов, а также активное применение природных материалов в оформлении детской площадки. Таким образом, на основе двух типов планирования детского пространства создается третий, который мы определяем как «современные детские площадки».

В соответствии с зарубежной классификацией, большинство детских площадок, находящихся в г. Минске, нельзя отнести к современным в европейском понимании. Рассмотрим примеры детских площадок в г. Лондоне (фото 9) и в г. Минске (фото 10). Мы видим совершенно разные типы организации пространства, даже несмотря на присутствие дерева в оформлении площадки в г. Минске.



Фото 9. – Детская площадка, Лондон, Олимпийский парк



Фото 10. – Детская площадка, Минск, ул. Гикало

На площадке в Лондоне дети могут взаимодействовать с окружающей их средой самыми разнообразными способами, т. е. сценарии детской игры в этом случае не ограничены, в то время как в Минске детям предлагается играть в соответствии с уже заданными правилами: играть в песочнице, кататься на карусели, качелях и т. п. В последние несколько лет и в Минске стали появляться детские площадки, которые во многом схожи с европейскими.

Заключение

Игра в условиях современного города позволяет ребенку познавать окружающую его действительность, помогает понять правила взаимодействия в обществе на примере общения в детском сообществе. Одним из наиболее значимых пространств для игры в городе является детская площадка. Изучая детские площадки в г. Минске, мы пришли к выводу, что наиболее популярными являются типовые детские площадки с уже заданным игровым сценарием. Преимущества такого рода площадок заключаются в сравнительной дешевизне (по сравнению с дизайнерскими), а также соответствии требованиям эргономичности и безопасности. Недостатки типовых площадок кроются в их однообразии, а также ограниченных вариантах детской игры (детская игра на таких площадках более стандартизованная).

Изучив зарубежные подходы к формированию игровой среды, можно сделать вывод, что будущее в планировании игровых площадок заключается в понимании значимости природных элементов для создания комфортного и увлекательного игрового

пространства. Кроме того, важно понимать, что каждая игровая площадка должна стремиться к уникальности и быть приспособленной к конкретным ландшафтным условиям, т. е. она должна гармонично сосуществовать с другими архитектурными решениями двора, улицы или парка, где располагается.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Социология дошкольного детства / В. С. Собкин [и др.]. – М. : Ин-т социологии образования РАО, 2013. – 167 с.
2. Хейзинга, Й. Homo ludens. Человек играющий / Й. Хейзинга. – СПб. : Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с.
3. Конвенция о правах ребенка [Электронный ресурс] // Мир Права. – Режим доступа: http://pravo.by/world_of_law/text.asp?RN=i08900006. – Дата доступа: 15.09.2019.
4. The 2018 Revision of World Urbanization Prospects [Electronic resource] : Press release. – Mode of access: <https://population.un.org/wup/Publications/Files/WUP2018Press-Release.pdf>. – Date of access: 25.08.2019.
5. Численность населения на 1 января 2019 г. и среднегодовая численность населения за 2018 год по Республике Беларусь в разрезе областей, районов, городов, поселков городского типа [Электронный ресурс] // Национальный статистический комитет Республики Беларусь. – Режим доступа: <http://www.belstat.gov.by/upload/iblock/5e8/5e-847c9ec699ed5ae7a852198e283-b58.pdf>. – Дата доступа: 10.08.2019.
6. Дети и молодежь Республики Беларусь / И. В. Медведева [и др.]. – Минск : Нац. стат. ком. Респ. Беларусь, 2018. – 133 с.
7. Майорова-Щеглова, С. Н. Детская субкультура – неинституционализированный сектор детства [Электронный ресурс] / С. Н. Майорова-Щеглова // Социология детства. – Режим доступа: http://www.childsoc.ru/doc/child_sub_kult.pdf. – Дата доступа: 28.08.2019.
8. Попкова, Т. Д. Современная детская субкультура: социальный аспект коммуникативных связей / Т. Д. Попкова // Альм. соврем. науки и образования. – 2013. – № 8. – С. 136–141.
9. Stagnitti, K. Understanding play: The implications for play assessment. Australian Prospects [Electronic resource] / K. Stagnitti // Occupational Therapy Journal. – Mode of access: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1046/j.1440-1630.2003.00387.x/full>. – Date of access: 24.08.2019.
10. Frost, J. L. Play and child development [Electronic resource] / J. Frost, S. Wortham, R. Reifel // Journal of Play. – Mode of access: http://www.journalofplay.org/sites/www.journalofplay.org/files/pdf-articles/1-1-bookreview-3_0.pdf. – Date of access: 23.08.2019.
11. Классификация детских площадок [Электронный ресурс] // Студопедия. – Режим доступа: https://studopedia.ru/8_74600_klassifikatsiya-detskih-ploshchadok.html. – Дата доступа: 23.08.2019.

Рукапіс паступіў у рэдакцыю 19.09.2019

Berezetskaya M. I. Children's Play in the Modern City

The paper is concerned with sociological analysis of children's play in modern urban conditions. Children's play has a serious impact on the process of mental, physical, social and emotional development of the child. Through the game, children recognize themselves, as well as the surrounding reality. This article discusses various types of games, describes their main features. Special attention is paid to the study of outdoor games, in particular, at playgrounds. The article proposes a generalized classification of playgrounds. Phenomenon of risky behavior on playgrounds is carefully studied in this article. The article also contains the results of three author's research on the topics we under question.