

Конфликт может быть связан как с эффективной, так и с неэффективной коммуникацией. В ситуации разрешения конфликта и налаживания сотрудничества повышаются требования к эффективности коммуникаций, в ~~ко~~ ^{ко} уровню, а также каналам и формам. Наиболее эффективными являются вербальная и визуальная коммуникации. Часто такой считается дипломатическая коммуникация.

Будет ли коммуникация использоваться в сотрудничестве или конфликте, зависит от ее содержания и от понимания этого содержания. В этой связи значение приобретает контроль над коммуникацией, разработка и совершенствование его приемов и способов. Контроль над коммуникацией - это попытка повысить ее уровень.

Как итог можно выделить следующие критерии эффективной коммуникации: ее гибкость; контроль над восприятием и обсуждением ответов; наличие "обратной связи" между всеми сторонами коммуникации, когда каждая из них является субъектом коммуникации, а не выступает лишь в роли ее "объекта".

ЛИТЕРАТУРА:

1. Бертон Дж. В. Конфликт и коммуникация. Использование контролируемой коммуникации в международных отношениях // Социально-гуманитарные знания. 1999. №2.
2. Гончаров М. Ю. Риторика политической коммуникации // Массовая коммуникация в современном мире. Сб. научных трудов. М., 1991.
3. Кессингтон А. Диспропорции современного информационного коммуникативного пространства и международные отношения // Пегас. 1998. №1.
4. Конецкая В. П. Социология коммуникации. М., 1997.
5. Назаров М. М. Массовая коммуникация в современном мире: методология анализа и практика исследований. М., 1999.
6. Социальная психология. Краткий очерк. М., 1975.
7. Социология коммуникации. Коммуникативные стратегии на пороге XXI века // Вестник Московского Университета. Сер. 18. Социология и политология. 1999. №3-4.
8. Философский энциклопедический словарь. М., 1989.

С. В. Костюкевич
г. Новополоцк

ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ КАК ВИД КОММУНИКАТИВНОГО ПОВЕДЕНИЯ В ТРАДИЦИОННОМ ОБЩЕСТВЕ.

С середины 20 века история детства и семьи приобретает огромную популярность и становится сферой междисциплинарных исследований

брони психологии, социологии, педагогики, этнографии и медицины. Возрос интерес к изучению таких проблем, как степень влияния раннего детского опыта на взрослого человека, зависимость семейного воспитания от социальных условий и др. [10, 93]. Возникли различные классификации игр. В работах известного американского специалиста по этнографии детства М. Мид было развернуто основание двух типов передачи социального опыта: стигматического (дети учатся у предшествующих поколений) и институционального (дети учатся у своих сверстников) [6, 422-423]. Она говорит о этих вариантах как типах культуры на уровне общесоциологического подхода в рамках трактовки эволюционных процессов. Считается, что выделение выделенных типов культурной трансмиссии до эмпирического уровня делает их наиболее адекватными для выработки основания классификации игр детей по способу получения социокультурных установок на игру.

Понятие "игра" имеет сходную судьбу с другими понятиями этнографической науки. С первого взгляда их содержание представляется общим, а применение - общеупотребительным. Но как только возникает необходимость формулирования культуроведческих критериев, исследователь чувствует неопределенность смысла понятия и неудовлетворенность существующими классификационными схемами. Частично это можно объяснить нерасчлененностью научного и обыденного понимания того, что такое игра.

В обыденном понимании "игра" есть нечто вторичное, несерьезное, драматизированное. Различные научные определения игры, а именно: "широкий круг деятельности, противопоставляемый утилитарно-практической деятельности и характеризующийся переживанием удовольствия от самой деятельности", "форма упражнения", "разновидность общественной практики, состоящая в действительном воспроизведении жизненных явлений вне реальной и практической установки", квазидеятельность (игра есть дитя труда), воспроизведение детьми в условной ситуации деятельности взрослых и их системы взаимоотношений в обществе", и другие, при их значимости и универсальности, сходятся в одном - в подчеркивании имитационной природы игры [3, 56-57].

Представляется, что детские игры следует рассматривать как часть соционормативной культуры, так как присущие им порядок и правила направлены на моделирование ролевых отношений между ее участниками, что в конечном счете осуществляется социализацию ребенка в той или иной культуре этноса. Хотелось бы рассмотреть степень жесткости ролевых отношений в детских играх и сам характер их зависимости от типа культуры, обратить внимание на разработку классификационных принципов подхода к изучению детских игр [9]. Процесс передачи традиций как элементов социального наследия этносов происходит в материально-бытовой, поведенческой, морально-нравственной и других сферах [4, 135]. Этнография детства, т.е. закономерности развития и воспитания детей, подростков, зависящие от

этнографических и социальных особенностей жизни народа [5,14-42], являясь традиционным объектом изучения этнографической науки [5,14-42;2,8].

Классификаций игр довольно много. Среди них можно выделить два основных типа. Первый тип классификаций старается охватить весь комплекс игр, не ставя какие-либо внешние ограничения понятия. Отсутствие основания классификации создает иллюзию жесткости границ той или иной группы игр при реальной расплывчатости терминологических определений. В качестве примеров можно привести классификации Е. А. Покровского и В. Н. Тенишева [3,56]. При некоторых частных отличиях в них определенно выделяются три основные группы игр: подражательные, символические игры и игры с предметами. Такая группировка, строго говоря, не является классификацией, так как трудно уяснить, из чего она исходит; не ясны также границы между группами: игры с предметами, например, могут носить подражательный характер. Нет принципиального терминологического различия и между символическими и подражательными играми. К этому же типу классификаций следует отнести те схемы, где содержатся попытки выделить основания, и таким образом придать классификационной схеме структурную законченность. Так, в работе Н. С. Гогоберидзе в основу классификации положен принцип половой принадлежности; таким образом выделяются игры мальчиков и игры девочек. Однако внутри каждой группы игр автор снова, как в рассмотренных классификациях, обращается к перечислению игр, объединенных по отдельным внешним признакам. К этому же типу классификаций следует отнести те схемы, где содержатся попытки выделить основания, и таким образом придать классификационной схеме структурную законченность.

Законченная классификация игр просто невозможна, и речь идет только о выработке принципов группировки материала. Представляется, что для этого может быть применен информационно-коммуникативный подход, и тогда в качестве основания классификации игр выступают способы передачи игровых компонентов, как части накопленного культурного опыта.

При некоторых частных отличиях в них определенно выделяются три основные группы игр — подражательные, символические игры и игры с предметами [3,57]. Такая классификация условна, и границы между отдельными группами относительны.

Основанием первого уровня классификации, таким образом, является разделение игр по типу культурной трансмиссии на постфигуральные и конфигуральные как два основных класса. Фактически такое разделение выражается существование игр спортивно-прикладного характера (конфигуративные) и игр имитационного характера (постфигуративные) [3, 58]. В этнографической науке известны описания игр, как первого, так и второго вида [2]. Хотелось бы обратить внимание на игры имитационного характера в частности, на ту их подгруппу, которая связана с игрушками, поскольку в данном случае передача опыта и социализация происходит не только посредством игровой деятельности, но и сама игрушка несет на себе смысловую нагрузку. Игрушка, сделанная народным мастером, аккумулирует опыт, традиции, культуру этноса, воспитывает вкус у ребёнка. Можно даже сказать о передаче своеобразного архетипического кода, который сохранился

одной игрушке до нашего времени. Так, известно, что диапазон народных
игрушек почти у всех народов одинаков, это: птицы-свистульки, коньки,
липники, т.н. "ляльки", уточки. Коллекции таких произведений начала 20
века имеется в Государственном музее этнографии в Петербурге. Такая
игрушка происходит, вероятно, с глубокой древности, когда подобные
изображения связывались с мифологией. Общаясь между собой в игровой
активности, и используя в ней именно такие игрушки, дети приобщаются к
национальной культуре.

Таким образом, игровая деятельность является способом передачи опыта взрослых детям посредством, прежде всего игрушки, а также самой игровой ситуации.

В традиционном обществе сюжеты для игр берутся из самой жизни, новые элементы игр копировались с действий взрослых, главным образом уловой деятельности. Подтверждением этому является тот факт, что почти игры сельских детей младшего школьного возраста имитировали работу уха, мельника, землепашца, рыбака, кузнеца и т.д. Эта особенность детских игр была замечена в конце 19 ст. этнографом Никифоровским Н.Я., который said: "Не может быть сомнения, что большая часть местных игр есть копирование сельскохозяйственной деятельности и домашних работ взрослых, представителями которых дети становятся с малых лет. По примеру старших, кое-где сделанной сохой да бороной дети взрыхляют аршинную площадь земли, песочное семя, жнут натыканые сюда травяные стебли, вяжут как снопы, делают соответственно самодельными цепями... и делают дальнейшие действия до выпечки хлеба включительно..." [7,23]. Чаще всего имитационные игры не имеют определённых правил, являясь самостоятельным творчеством детей. Дети также копируют речь родителей, похвалу, замечания, рассказывают о чём-нибудь услышанное, при этом, стараясь повторить произношение и выражения взрослых. Приход в деревню цыган, коробейника, пожар у соседей, смерть, похороны, свадьба и др. - каждое явление, что заинтересовало детей, может стать сюжетом новой игры [1,7].

Без письменных или других средств фиксации прошлого люди азиатского общества вынуждены были включать каждое изменение в свое памятное значение, хранить в памяти и в отработанных формах действий каждого поколения взрослых. Основные навыки и знания передавались ребёнку так же, как беспрекословно и так надёжно – ибо взрослые выражали здесь своё чувство уверенности, – что именно у ребёнка не могло быть и тени сомнения в памяти своей собственной личности, своей судьбы. Только воздействие какого-нибудь внешнего потрясения могло изменить это. Но даже премальческие условия сохраняли чувство единства с этносом [6,322].

ЛИТЕРАТУРА:

Вількін Я.Р. Беларускіе народныя гульні. Мн.: Беларусь. 1996-86с., іл.
Дзіцячы фальклор/ Пад рэд. К. П. Кабашнікава. Мн. 1972.

3. Дмитриев В. А., Иванов В.П. Опыт сравнительного анализа детских игр "Мир детства" в традиционной культуре народов СССР: Сб. научных трудов. Ч.2 , Л. 1991. С. 56-66.
4. Кон И. С. Ребёнок и общество. М., 1988.
5. Кон И. С. Этнография детства. Традиционные формы воспитания детей и подростков у народов Восточной и Юго-Восточной Азии. М.,1983.
6. Мид М. Культура и мир детства: Избранные произведения / Пер.с англ. с комментариями Ю.А. Асеева. М.:Наука. 1988.
7. Никифоровский Н.Я. Очерки Витебской Белоруссии// "Этнографическое обозрение". Мн.1897. №3.С.23-24.
8. Онуфриев М. Детские игры у белорусов. Село Хоново Быховского уезда.//Могилёвская старина.1902/03г./ Под ред.Е.Р. Романова. Вып.1. М.1903.
9. Субботский Е. В. Детство в условиях разных культур.//Вопросы психологии. 1979.№6.
- 10.Шугова О. М. Психоисторическая модель эволюции детства: корреляции между изменениями в практике воспитания детей и процессами демократизации. // Методологические вопросы истории.(Американская психоистория и историческая информатика).Мн."Красико-принт".1998. С.92-104.