

ФЕДЕРАЛЬНОЕ АГЕНТСТВО ПО ОБРАЗОВАНИЮ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САМАРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ"

Кафедра педагогики

Я.И. Петрова

ТЕХНОЛОГИЯ ОРГАНИЗАЦИИ ДОСУГА ДЕТЕЙ

*Утверждено редакционно-издательским советом университета
в качестве практикума*

Самара
Издательство "Самарский университет"
2009

УДК 371.302.4

ББК 74.100.57

П 30

Рецензент канд. пед. наук, доц. А.Л. Александрова

- П 30 **Петрова, Я. И.**
Технология организации досуга детей. Практикум / Я.И. Петрова; –
Самара: Издательство «Самарский университет», 2009. – 68 с.

Пособие включает практические задания, методические рекомендации, хрестоматийный материал, необходимый для семинарских занятий, программу курса и список необходимой литературы.

Предлагаемое пособие предназначено для студентов первого курса дневного отделения специальности «Социальная педагогика», изучающих курс «Технология организации досуга детей».

УДК 371.302.4

ББК 74.100.57

© Петрова Я.И., 2009
© Самарский государственный
университет, 2009
© Оформление. Издательство
«Самарский университет», 2009

ВВЕДЕНИЕ

Предлагаемое пособие предназначено для студентов первого курса дневного отделения специальности "Социальная педагогика", изучающих курс "Технология организации досуга детей". Пособие состоит из пяти разделов, каждый из которых содержит рекомендации к практическим занятиям по курсу: практические задания с методическими рекомендациями по их выполнению, сценарии игр для практических занятий по курсу, методические указания для студентов при разработке самостоятельных сценариев (поисково-приключенческие игры – квесты), хрестоматийный материал по теории и практике игры – фрагменты сочинений философов и психологов, необходимые для подготовки студентов к практическим занятиям. В приложении к пособию представлена программа курса, где изложено содержание основных его разделов и тем. Все части пособия включают списки рекомендуемой литературы.

В содержании пособия основное внимание уделяется игре, поскольку именно игра занимает центральное место в организации досуга детей. Игра – исторически обусловленный, естественный и органический элемент культуры, представляющий собой самостоятельный вид деятельности индивида, в которой происходит ретрансляция, воспроизводство социального опыта предшествующих поколений, норм и правил человеческой жизнедеятельности через добровольное принятие игровой роли, виртуальное моделирование игрового пространства, условий своего собственного бытия в мире, происходит реализация человеком своих природных сущностных сил, творческого потенциала, ориентированных на достижение игрового результата. Такая деятельность мобилизует творческие силы личности, ее воображение, побуждает ее искать новые, еще неосвоенные способы решения игровых проблем, соблюдая предписываемые игровой ролью правила и нормы поведения и отношений.

Предлагаемое пособие позволит студентам, изучающим курс "Технологии организации досуга детей", более эффективно освоить теоретический материал и приобрести практические навыки организации детского досуга.

Раздел I. Практическое задание по выявлению особенностей организации досуга детей различных возрастных групп

Заполните таблицу на основе рекомендованной литературы. В таблице следует отразить характерные для определенного возраста черты физического, психического и умственного развития, которые лежат в основе особенностей организации досуга.

Особенности организации досуга детей

3–6 лет	7–11 лет	12–14 лет	15–17 лет

Литература

1. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. М., 1987.
2. Башаева Т.В. Развитие восприятия у детей: форма, цвет, звук. Ярославль, 1997.
3. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. М., 1991.
4. Гринченко И.С. Игра в теории, обучении, воспитании и коррекционной работе. Учебно-методическое пособие. М., 2002.
5. Ермоленко И.Ю. Развитие познавательной активности школьников в игровой деятельности. Самара, 1996.
6. Игра со всех сторон (книга о том, как играют дети и прочие люди). Современные исследования, междисциплинарный подход, практические рекомендации, взгляд в будущее. М., 2003.
7. Игровое моделирование. Методология и практика. Новосибирск, 1987.
8. Миллер С. Психология игры. СПб., 2000.
9. Никитин Б.П. Ступеньки творчества или развивающие игры. М., 1990.
10. Осорина М.В. Секретный мир детей в пространстве мира взрослых. СПб., 1999.
11. Фельдштейн Д.И. Социальное развитие в пространстве-времени детства. М., Флинта, 1997.
12. Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1978.

Раздел 2. Практическое занятие. Анализ фильма "Игра" с точки зрения теории и практики организации игр

Просмотр фильма "Игра" и проведение обсуждения содержания фильма с точки зрения сущности игры, ее сценария, методов реализации и влияния на участников.

Написание на основе личных впечатлений от фильма эссе, включающего следующие аспекты: формулировка основной идеи фильма, философская и социальная трактовка игры авторами фильма, смысловое значение игры в фильме, игровые роли персонажей, социально-психологическое и мировоззренческое значение игры в жизни героя фильма.

Раздел 3. Практическое задание по разработке квеста (поисково-приключенческой игры)

Игра проводится вне аудитории. Курс разделяется на две группы, каждая из которых должна разработать и провести игру с другой группой.

Для игры выбирается определенная тема. Это может быть сюжет известного фильма или литературного произведения, сюжет, связанный с историей города, либо иная произвольная, но четко сюжетно смоделированная ситуация.

Этапы разработки квеста:

1. Определение тематики игры.
2. Составление сценария игры. Определение персонажей и основных сюжетных комбинаций и заданий.
3. Определение места проведения игры с детальной разработкой всех этапов маршрута.
4. Определение костюмов и реквизита.
5. Распределение ролей и обязанностей.

Литература

1. Агапова И.А., Давыдова М.А. Лучшие игры со словами. М., 2006.
2. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. М., 1987.
3. Башаева Т.В. Развитие восприятия у детей: форма, цвет, звук. Ярославль, 1997.
4. Бельчиков Я.М., Бернштейн М.М. Деловые игры. Рига, 1989.
5. Букатов В.М. Педагогические тайнства дидактических игр. М., 1997.
6. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. М., 1991.
7. Выготский Л.С. Психология искусства. М., 1968.
8. Гринченко И.С. Игра в теории, обучении, воспитании и коррекционной работе. Учебно-методическое пособие. М., 2002.
9. Деркач О.А., Быков В.В. 1000 заданий для зарядки мозгов. М., 2006.
10. Ермоленко И.Ю. Развитие познавательной активности школьников в игровой деятельности. Самара, 1996.

11. Ершов П.М. Технология актерского искусства. Т. 1. М., 1992.
12. Ершов П.М., Ершова А.П., Букатов В.М. Общение на уроке или режиссура поведения учителя. М., 1998.
13. Игра в тренинге. Возможности игрового взаимодействия. СПб., 2006.
14. Игровое моделирование. Методология и практика. Новосибирск, 1987.
15. Ильев В.А. Технология театральной педагогики в формировании и реализации замысла школьного урока. М., 1993.
16. Кавтарадзе Д.Н. Обучение и игра: введение в активные методы обучения. М., 1998.
17. Козак О.Н. Игры с карандашом и бумагой. СПб., 2000.
18. Крюкова Л.И. Игровое моделирование 21 века // Вестник высшей школы. 1992. № 2.
19. Кулагина Г.А. Сто игр по истории. М., 1983.
20. Мастерская вожатого. Руководство для начинающих и опытных. М., 2003.
21. Миллер С. Психология игры. СПб., 2000.
22. Мищенко Л.В. Тесты, кроссворды, загадки и развивающие задания для детей 8-10 лет. Владимир, 2008.
23. Морозова О.П. Педагогический практикум. М., 2000.
24. Никитин Б.П. Ступеньки творчества или развивающие игры. М., 1990.
25. Осорина М.В. Секретный мир детей в пространстве мира взрослых. СПб., 1999.
26. Практикум по психологическим играм с детьми и подростками. СПб., 2005.
27. Самоукина Н.В. Игры в школе и дома: психотехнические упражнения, коррекционные программы. Ярославль, 2004.
28. Тихомирова Л.Ф. Упражнения на каждый день. Логика для младших школьников. Популярное пособие для родителей и педагогов. Ярославль, 2001.
29. Фантазия + творчество = каникулы. Методические и практические материалы в помощь организаторам оздоровительного отдыха детей и подростков. М., 1994.
30. Фельдштейн Д.И. Социальное развитие в пространстве-времени детства. М., 1997.
31. Яковлев В., Гриневский А. Игры для детей. М., 1968.

Раздел 4. Сценарии игр для практических занятий по курсу

Поиск общего

Даются случайно выбранные слова. Необходимо назвать для них как можно больше общих признаков.

Вариант 1. "Тарелка", "лодка"

Вариант 2. "Дерево", "дом".

Вариант 3. "Солище", "рубашка".

Примеры ответов к варианту 1: "Лодка и тарелка имеют углубление", "В лодку и в тарелку можно налить жидкость", "Лодка и тарелка – изделия человеческих рук".

В чем причина?

Ведущий вместе с участниками придумывают самую необычную ситуацию, которая может внезапно возникнуть. Например: "Явившись утром на детскую площадку, мы вдруг увидели, что там исчезли все качели".

Надо как можно быстрее придумать объяснения этого события. Причины могут быть обычными ("забрали на ремонт") и необычными ("качели обиделись, что их бросили под дождем, и ушли в парк под деревья").

Побеждает игрок, предложивший самое большое количество причин, разнообразных по характеру.

Качества предметов

В ходе этой игры необходимо быстро, не задумываясь отвечать на вопросы ведущего. Примеры вопросов:

– Что бывает высоким?

Отвсты: столб, человек, дом.

– Что бывает длинным?

– Что бывает квадратным?

– Что бывает пушистым?

– Что бывает острым?

– Что бывает холодным?

– Что бывает красным?

– Что бывает ребристым?

– Что бывает злым?

Не попадись на ошибку

Ведущий произносит следующие слова: "Я стану называть разные части нашего тела – руку, ногу, колено, нос, ухо, шею и так далее, но при этом показывать буду не их, чтобы сбить вас с толку. Не попадитесь на мою провокацию, покажите вашу руку, ногу, нос или ухо правильно"

После этого проводится игра, во время которой все вместе с ведущим слегка похлопывают себя ладонями по коленям и скороговоркой произносят слово "поехали-поехали". Ведущий внезапно прерывает монотонность речи, выкрикивая, например, название "Рука!", но при этом хватаясь за шею.

Тот, кто, подражая ведущему, также схватится за шею и тем самым попадется на обман, выбывает из игры. Тот, кому удалось продержаться дольше остальных, называется самым внимательным.

Омографы

Ведущий объясняет игрокам, что омографами в русском языке именуется слова, которые одинаково пишутся, но звучат по-разному и не имеют ничего общего в значении.

Например: замо́к – замо́к, дорога́ – доро́га, а́тлас – атла́с и т.д.

Ведущий предлагает участникам посоревноваться в сочинении омографов. Например: первое слово – страдание, второе – продукт питания (Мука).

Часть-целое

Ведущий предлагает участникам угадать, часть какого предмета или существа он называет:

винт – вертолет, самолет.

колесо – автомобиль, а еще ...

руль – велосипед, ...

парус – ...

вагон – ...

стрелка – ...

кнопка – ...

страница – ...

подлокотник – ...

каблук – ...

И наоборот. Ведущий называет предмет, а участники называют одну или несколько его частей:

дом – крыша, дверь, ...

корабль – ...

велосипед – ...

троллейбус – ...

стол – ...

книга – ...

компьютер – ...

гитара – ...

гриб – ...

кочан капусты – ...

Задача игроков как можно быстрее дать ответ. Игрок, который ошибся, выбывает из игры.

Рассказ на одну букву

Ведущий предлагает двум играющим (или двум командам) в течение 5 минут сочинить рассказ со словами, начинающимися на одну букву, например М:

"Машины мчались мимо метро. Мама медлила. Малолетний Миша мимоходом мял мамино манто. Милиционер махал маме:

– Милая Марья Михайловна!

– Мне мешают машины!" и т. п.

Телеграмма

Ведущий называет ряд случайно выбранных букв и предлагает участникам написать телеграмму, в которой слова начинались бы только с этих букв в том порядке, в котором они расположены.

Например, на следующий ряд букв ВДНИБВЗОКЯТД возможно написание такой телеграммы: "Валя дорогая! Нас известили. Билеты взяли заодно обратно. Клянемся явиться точно. Друзья".

Буриме

Ведущий предлагает участникам написать стихи на заданные рифмы. Тема стихов может быть заранее оговорена или произвольно взята каждым играющим. Сначала игроки набирают рифмы. Для этого каждый играющий пишет на листке два рифмующихся слова (например, *яд – ряд, одежда – надежда, конь – огонь*). Затем ведущий собирает все рифмы и записывает их на доске (листе бумаги) в любой последовательности. Всем участникам предлагается написать стихотворение по заданным рифмам. Стихи читаются вслух. За лучшие стихи присуждаются призы.

Можно также предложить участникам сочинить стихотворение на рифмы какого-либо известного поэта. Например:

... дойти

... сути

... пути

... смуте

Когда задание будет выполнено, можно сравнить творение игроков со строфой известного стихотворения Бориса Пастернака:

Во всем мне хочется дойти

До самой сути:

В работе, в поисках пути,

В сердечной смуте.

Три слова

Берутся наугад три слова, не связанные между собой по смыслу. Необходимо составить как можно больше предложений, включающих предлагаемые слова. Можно менять падежи и дополнять предположения другими словами.

Например: слова – "озеро", "медведь", "карандаш"; предложения – "Медведь опустил в озеро карандаш", "Мальчик взял в руки карандаш и нарисовал медведя, купающегося в озере".

Коробки

На пол ставится перевернутая табуретка, участник в двух метрах от нее

стоит с четырьмя коробками спичек. Он должен с закрытыми глазами подойти к табуретке и положить на ее ножки четыре коробки.

Пустое место

Играющие встают в круг, заложив руки за спину, водящий находится за кругом. Обходя круг, водящий дотрагивается до руки кого-либо из игроков и бежит в любую сторону за кругом, а вызванный – в обратную сторону. Задача бегущих – обжав круг, первым занять пустое место. Оставшийся без места становится водящим.

Спички

Один из игроков опрокидывает коробок со спичками (можно взять неполный) на стол так, чтобы они лежали кучкой. Другой игрок начинает брать из кучки по одной спичке так, чтобы не тронуть остальные. Как только пошевелится какая-нибудь спичка, кроме той, которую достают, собирать спички начинает другой игрок. Выигрывает тот, кто достал больше спичек за определенное количество времени.

Равновесие

Двое играющих становятся на одну линию в метре друг от друга. Ступня правой ноги впереди, левой – сзади, носком вплотную к пятке правой. Левые руки за спиной. Задача играющих – ударами ладони правой руки по правой ладони соперника заставить его сойти с места хотя бы одной ногой.

Можно выполнять обманные движения, но нельзя касаться никакой части тела соперника, кроме правой ладони, и захватывать кисть его руки.

Подбери предметы

Участник становится в круг диаметром один метр с малым мячом в руках. Сзади него лежат 5–10 небольших предметов. Участник подбрасывает мяч над собой и, пока тот находится в воздухе, поворачивается и старается поднять как можно больше предметов, лежащих на земле, а затем поймать подброшенный мяч. Выигрывает тот, кто поймал мяч и собрал больше предметов.

20 игрушек

20 разных игрушек ставят на стол так, чтобы все были хорошо видны. Игроки минуту смотрят на них, потом стол накрывают платком. Дети по очереди называют игрушки, не повторяя того, что уже было названо. Когда все перечислено, игроки называют цвета, а потом свойства и материал игрушек, например, "мишка коричневый" или "кукла пластмассовая". Потом платок снимается и дети проверяют, все ли было названо правильно. Побеждает тот, кто назвал больше предметов и их признаков, допустив при этом меньше ошибок.

Театр импровизации

Выбирается короткий интересный текст с большим количеством персонажей, распределяются роли. Затем ведущий начинает читать текст, а игроки

выполняют действия, которые производят их герои. Те, кому не хватило роли, являются зрителями.

Например: роли – Луна, Деревья (2–3 человека), Ветер, Пес, Конь, Воробей, Цыган, Дед, Баба.

Деревья стоят неподвижно. Вдруг налетает Ветер, начинает раскачивать верхушки Деревьев. Воробей приоткрывает один глаз, сонно осматривается и снова засыпает. А Ветер все воет, и качаются Деревья. Выходит полная Луна. Пес, спящий у сарая, открывает глаза, смотрит на Луну, снова засыпает. В сарае стоя дремлет Конь, время от времени переступая с ноги на ногу. Ему снится сон, и Конь тихонько ржет. Над ним, на жердочке, нахохлившись, спит Воробей. Когда Конь ржет, Воробей вздрагивает, открывает один глаз, косится на Коня. Луна снова скрывается за тучей. Среди Деревьев неслышно крадется Цыган. Пес принюхивается во сне, но не просыпается. Цыган входит в сарай. Воробей открывает глаза и начинает тихо чирикать. Цыган хватается Коня за повод. Конь испуганно ржет, Воробей с чириканьем летает вокруг них. Пес просыпается и начинает лаять. Шумят Деревья, тревожно воет Ветер. Цыган выводит из сарая Коня. Из дому выглядывает Баба, бросается будить Деда. Цыган пыгается увести Коня, Конь ржет и встает на дыбы, Пес лает на Цыгана, Воробей летает вокруг них. Из-за тучи выглядывает Луна. Из дому выскакивают Баба с метлой и Дед с ружьем. Баба грозит метлой, Дед стреляет вверх, Воробей пугается и прячется в будке Пса, Цыган бросает Коня и убегает, Пес с лаем бросается следом. Дед подходит к Коню, гладит его, успокаивает и ведет в сарай. Возвращается Пес. Дед гладит его по голове и уходит в дом. Баба тоже гладит Пса и уходит за Дедом. Пес идет в будку, испуганный Воробей с чириканьем вылетает оттуда и летит в сарай. Пес, покрутившись на месте, ложится. В сарае засыпает Конь. Только Воробей еще летает вокруг. Потом и он садится на жердочку. Конь во сне переступает с ноги на ногу, тихонько ржет. Воробей прячет голову под крыло и засыпает. Луна снова прячется за тучу, Ветер стихает, Деревья перестают шуметь.

Сказка с продолжением

Водящий предлагает начало истории, например: "В темном-претемном лесу стояла маленькая избушка. И жили в ней двое детей – брат и сестра...". Игроки по очереди по одной фразе продолжают рассказ. В результате должна получиться законченная история. Водящий может корректировать ход событий в рассказе, задавая игрокам наводящие вопросы. Игрок не может отменить то, что уже сказано другими.

Скажи последним

Игроки становятся в одну линию. Выбирается тема, например, "животные". По очереди дети называют животных и делают шаг вперед. Выигрывает тот игрок или команда, который последним вспомнит название животного. Условия: нельзя повторять названия, уже сказанные кем-то; нельзя называть детенышей уже упомянутых животных и варианты их названий, такие, как "бежемот" и "гиплопотам"; игрок или команда, повторившая уже сказанное название, получает штрафное очко (игрок делает шаг назад).

Земля, вода, воздух, огонь

Дети становятся в круг, водящий с мячом – в центре. Он бросает мяч кому-нибудь из игроков и говорит одно из трех слов – "земля", "вода", "воздух". Игрок должен поймать мяч и бросить обратно, назвав при слове "земля" какое-нибудь животное, при слове "вода" – рыбу, при слове "воздух" – птицу. Если игрок не знает, что назвать, он возвращает водящему мяч, сказав "огонь", и водящий сам должен произнести нужное название. Если водящий тоже не может сказать нужного названия, он занимает место "сгоревшего" игрока, а тот становится водящим. Названия зверей, рыб и птиц не должны повторяться.

Лес, озеро, болото

Необходимо начертить три круга достаточно большого диаметра (ограничить линиями три угла помещения), которые получают названия "лес", "озеро", "болото". Игроки становятся на исходную позицию на равном расстоянии от всех кругов. Водящий называет зверя, птицу, рыбу (обитателя леса, озера или болота) и считает до пяти. За это время каждый из играющих становится в тот круг, который, по его мнению, соответствует месту обитания названного животного (например, если назван волк – в круг "лес", если щука – в круг "озеро", если лягушка – в любой круг, так как лягушки живут и в озере, и на болоте, и в лесу). Побеждают те, кто ни разу не ошибся. Условия: нельзя менять круг, в который прибежал; тот, кто не успел добежать до круга, получает штрафное очко.

Отгадай, чей голосок

Играющие встают в круг и берутся за руки. Водящему, который стоит внутри круга, завязывают глаза шарфом или надевают на голову бумажный колпак, закрывающий глаза. Все идут по кругу, напевая:

Вот построили мы круг,

Повернемся вместе вдруг. (Поворачиваются и идут в обратную сторону)

А как скажем: "скок-скок-скок",

Отгадай, чей голосок?

Слова "скок-скок-скок" говорит только один игрок, указанный руководителем. Задача водящего – догадаться по голосу, кто произнес эти слова. Если ему это удалось, он становится в общий круг, а водящим вместо него становится тот, чей голос он угадал. Игра продолжается.

Пуговица

Участники делятся на команды по три человека. Ведущий объявляет, что сейчас будет конкурс, но не говорит по каким критериям будет оцениваться победитель, потому нужно сильно стараться. Включается музыка, участники начинают танцевать (петь, читать стихи и так далее). В конце конкурса, ведущий проходит по командам и считает количество пуговиц на одежде. Та команда, у которой больше всех пуговиц, выигрывает.

Копия памятника

Из присутствующих выбирается два игрока. Одного из них (копироваль-

щик) выводят из помещения и завязывают глаза, второй (памятник) в это время должен принять какую-нибудь интересную позу и застыть в ней. Вводят игрока-копировальщика с завязанными глазами. Он должен на ощупь определить позу, в которой застыл игрок-памятник, и принять точно такую же. Когда игрок-копировальщик принимает позу, то ему развязывают глаза и все сравнивают то, что получилось.

Крокодил

Из группы игроков выбираются два человека: ведущий и загадывающий слово. Они удаляются в другую комнату, чтобы никто их не услышал, и там загадывающий слово говорит загаданное слово ведущему. После возвращения к остальным игрокам им запрещается произносить что-либо и тем самым давать подсказки. Теперь ведущий должен показать всеми доступными жестами загаданное слово, а участники должны его отгадать. Отгадавший слово становится новым ведущим, а старый – загадывающим слово.

Разрешается пользоваться дополнительными подсказками для отгадывающих:

1. Ведущий показывает указательным пальцем на свой висок – означает, что последнюю озвученную мысль нужно запомнить, чтобы потом использовать ее в разгадывании загаданного слова.
2. Ведущий показывает крест руками в форме буквы "х" – означает, что мысль игроков пошла совершенно не туда.
3. Ведущий показывает вращательное движение руками – означает, что необходимо продолжать развитие данной темы.
4. Запрещается непосредственно показывать на отгадываемый предмет (например, если загадано слово "стул" и он имеется в комнате, или на орган человека, если загадан какой-то орган).

Литература

1. Агапова И.А., Давыдова М.А. Лучшие игры со словами. М., 2006.
2. Башаева Т.В. Развитие восприятия у детей: форма, цвет, звук. Ярославль, 1997.
3. Гринченко И.С. Игра в теории, обучении, воспитании и коррекционной работе. Учебно-методическое пособие. М., 2002.
4. Деркач О.А., Быков В.В. 1000 заданий для зарядки мозгов. М., 2006.
5. Ермоленко И.Ю. Развитие познавательной активности школьников в игровой деятельности. Самара, 1996.
6. Ершов П.М. Технология актерского искусства. Т. 1. М., 1992.
7. Игра в тренинге. Возможности игрового взаимодействия. СПб., 2006.
8. Игровое моделирование. Методология и практика. Новосибирск, 1987.
9. Ильев В.А. Технология театральной педагогики в формировании и реализации замысла школьного урока. М., 1993.
10. Козак О.Н. Игры с карандашом и бумагой. СПб., 2000.

11. Мастерская вожакого. Руководство для начинающих и опытных. М., 2003.
12. Мищенкова Л.В. Тесты, кроссворды, загадки и развивающие задания для детей 8-10 лет. Владимир, 2008.
13. Практикум по психологическим играм с детьми и подростками. СПб., 2005.
14. Самоукина Н.В. Игры в школе и дома: психотехнические упражнения, коррекционные программы. Ярославль, 2004.
15. Тихомирова Л.Ф. Упражнения на каждый день. Логика для младших школьников. Популярное пособие для родителей и педагогов. Ярославль, 2001.
16. Яковлев В., Гриневский А. Игры для детей. М., 1968.

Раздел 5. Практическое задание по изучению произведений философов, психологов и педагогов об игре

Прочитайте приведенные ниже фрагменты произведений об игре. Самостоятельно выделите среди авторов этих произведений философов, психологов и педагогов и составьте краткие справки о них. На основе данных текстов охарактеризуйте игру как философский и психологический феномен, определите ее педагогическое значение.

Платон

Законы¹

Афинянин. Я утверждаю: ни в одном государстве никто не знает, что характер игр очень сильно влияет на установление законов и определяет, будут ли они прочными или нет. Если дело поставлено так, что одни и те же лица принимают участие в одних и тех же играх, соблюдая при этом одни и те же правила и радуясь одним и тем же забавам, то все это служит незыблемости также серьезных узаконений. Если же молодые колеблют это единообразие игр, вводят новшества, ищут постоянно перемен и считают приятными разные вещи, если они недовольны всегда своим внешним обликом и убором, не признают раз и навсегда установленных правил о том, что благообразно и что безобразно, но особенно высоко чтят тех людей, которые постоянно вводят какие-то новшества, что-то иное, непривычное во внешний облик, в цвета и в другие подобные вещи, то мы полностью вправе сказать, что для государства нет ничего более губельного, чем все это. В самом деле, все это незаметно изменяет нравы молодых людей и заставляет их бесчестить старое и почитать только новое. Я снова повторяю: для всех государств нет худшего наказания, чем подобного рода мнения и установки. Выслушайте, насколько, по-моему, велико это зло.

Клиний. Ты говоришь о презрении к старине в государствах?

Афинянин. Да, именно об этом.

Клиний. В таком случае мы будем внимательными и очень сочувствующими слушателями этой твоей речи.

Афинянин. Естественно.

Клиний. Только бы ты продолжал.

Афинянин. Давайте же скажем друг другу, что сейчас нам надо быть особенно внимательными. В самом деле, мы найдем, что перемены во всем, за исключением злых бедствий, – это самое ненадежное дело: это касается и смены всех времен года, и смены ветров, и перемен в укладе телесной жизни, в характере – словом, изменений не в чем-то одном, но решительно во всем, исключая, как я сейчас сказал, лишь злые бедствия. Если взглянуть на тело, можно заметить, как оно привыкает к разной еде, разным напиткам, к трудам. Сперва все это вызывает расстройство, но затем, с течением времени, из этого возникает соответствующая всему этому плоть; тело знакомится, свыкается с этим укладом жизни, любит его, испытывает при нем удовольствие, здорoveет и чувству-

¹ Платон. Законы. М., 1999.

ет себя превосходно. И если такое тело будет вынуждено когда-нибудь снова изменить тот или иной привычный ему уклад, то сначала оно переживает расстройство и с трудом восстанавливается, когда привыкнет к новому виду питания. Надо думать, что то же бывает и с образом мыслей и душевной природой людей. Законы, на которых они были вскормлены, стали по прошествии долгого времени неколебимыми благодаря некоей божественной судьбе, так что никто не помнит да и не слышал, чтобы с законами дело обстояло когда-то иначе, чем теперь. Любая душа благоговейно боится поколебать что-либо из установленных раньше законов. Так вот законодателю и надо придумать какое-то средство, чтобы в его государстве каким-то способом было осуществлено именно это. Что касается меня, то я усматриваю это средство в следующем. Ведь изменения в играх молодых людей все считают, как мы говорили раньше, просто игрой, в высшей степени несерьезной и не влекущей за собой никакого вреда, и потому они не отвращают от этого молодых, но снисходительно сами в этом за ними следуют. Здесь не принимают в расчет вот чего: те дети, которые вводят новшества в свои игры, неизбежно станут взрослыми и при этом иными людьми, чем те дети, что были до них; а раз они станут иными, они будут стремиться и к иной жизни и в этом своем стремлении пожелают иных обычаев и законов. Никто из них не боится, что вслед за этим для государства наступит величайшее бедствие, о котором сейчас идет речь. Правда, иные изменения, касающиеся лишь внешнего облика, произвели бы не столько бед. Но если дело идет об изменении нравов, когда люди нередко начинают хвалить то, что раньше порицали, и порицать то, что раньше хвалили, то, думаю я, к этому более, нежели к чему-то другому, надо бы отнестись с величайшей осмотрительностью...

Афинянин. Теперь думают, что серьезные заботы должны существовать ради игр. Так, считают, что серьезные вопросы, связанные с войной, надо хорошенько упорядочить ради мира. Но ведь то, что бывает на войне, это по своей природе вовсе не игра и не воспитательное средство, достойное нашего упоминания, и сейчас оно не таково, и впредь не будет таким. А мы-то говорим, будто для нас это самое важное. Каждый должен как можно дольше и лучше провести свою жизнь в мире. Так что же, наконец, правильно? Надо жить играя. Что ж это за игра? Жертвоприношения, песни, пляски, чтобы уметь снискать к себе милость богов, а врагов отразить и победить в битвах. Но с помощью каких песен и плясок можно осуществить то и другое? Образцы для этого были указаны и проложены как бы пути, которыми надо идти...

Точно так же должны мыслить и наши питомцы, считая, что отчасти им уже вдоволь дано указаний о жертвоприношениях я хороводных плясках, отчасти же дай мои и бог внушат им, в честь кого и в какое время надо их совершать, чтобы, играя, снискать милость богов и прожить согласно свойствам своей природы, ведь люди в большей своей части – куклы я лишь немного причастны истине.

О педагогике¹

О физическом воспитании

Упражнение в бросании, частично вдаль, частично в цель, имеет целью также упражнение чувств, особенно глазомера. Игра в мяч – лучшая из детских игр, т.к. сюда присоединяется еще и здоровое беганье. Вообще, те игры наилучшие, при которых в связи с упражнениями в ловкости стоят упражнения чувств; например, упражнения в глазомере, в правильном суждении о расстоянии, величине и пропорции, нахождение местностей по сторонам света, причем может помочь солнце и т.д., – все это хорошие упражнения. Точно так же и местное воображение, под которым разумеется способность представлять себе все на тех местах, где что-либо действительно видели, есть нечто весьма полезное, – например, уметь выбраться из леса, замечая деревья, мимо которых проходили. Сюда же относится и *memoria localis* (местная память), чтобы знать, например, не только то, в какой книге что-нибудь прочитано, но и го, где это стоит в ней. Так музыкант держит клавиши в своей голове, так что ему не нужно смотреть на них. Развитие слуха у детей также важно, чтобы благодаря ему знать, далеко что-нибудь или близко и в какой стороне находится.

Детская игра в прятки была известна еще грекам... Вообще, детские игры очень распространены... в Германии, в Англии, Франции и т.д. В основе их лежит известная природная потребность у детей – при игре в прятки, например, видеть, как обойтись, будучи лишены одного чувства. Волчок представляет собой игру; но все подобные детские игры дают взрослым материал для дальнейших размышлений и иногда даже повод к важным изобретениям. Так, Сегнер (Сегнер И.Л. – профессор математики и естественных наук в Пресбурге, 1704–1777) написал сочинение о волчке, а одному английскому капитану корабля волчок поддал мысль изобрести зеркало, при помощи которого можно измерять с корабля высоту звезд.

Дети любят инструменты, производящие шум, например, барабаны, трубы и т.п. Но подобные вещи не годятся, потому что они мешают другим. В таких случаях было бы лучше, если бы они учились сами себе вырезать дудки из тростника, чтобы потом дуть в них.

Качели также доставляют хорошее движение; даже взрослым они полезны для здоровья; за детьми должен быть тогда надзор, т.к. движение может сделаться чрезвычайно быстрым. Бумажный змей – тоже безупречная забава. Он развивает умение, т.к. при этом требуется известное положение сообразно с веером, если хотят, чтобы змей поднялся на порядочную высоту.

В угоду этим играм ребенок отказывает себе в других потребностях и таким образом привыкает постепенно все более обходиться без того, без другого. Кроме того, он приучается к непрерывному занятию, но именно потому-то должна здесь быть не только пустая игра, но игра – с известным намерением и конечной целью...

¹ Кант И. О педагогике. М., 1986.

Физическую культуру духа мы делим на свободную и школьную. Свободная является в виде игры, школьная, наоборот, представляет серьезное дело; свободная есть та, которая должна проявляться в питомце всегда, при школьной – питомец рассматривается как бы состоящим под известным принуждением. Может быть занятым во время игры – это называется заниматься на досуге; но можно быть занятым по принуждению, и это называется – работать. Школьное обучение должно быть для ребенка работой, свободное время – игрой...

Ребенок должен играть, он должен также научиться работать. Культура его ловкости, конечно также полезна, как и культура духа, но оба вида культуры должны применяться в разное время...

И без того уже составляет великое несчастье для человека, что он до такой степени склонен к бездействию. Чем более человек лентяйничал, тем труднее решиться ему приняться за работу.

При работе приятно не занятие само по себе, – его предпринимает ради какой-нибудь другой цели. При игре же, наоборот, приятно занятие само по себе, без какой-либо иной посторонней цели...

И. Ф. Шиллер

Письма об эстетическом воспитании человека¹

Письмо пятнадцатое

Красота есть общий объект обоих побуждений, т.е. объект побуждения к игре. Это название вполне оправдывается словоупотреблением, которое обозначает названием игры все то, что не есть ни объективно, ни субъективно случайно, но в то же время не заключает в себе ни внутреннего, ни внешнего принуждения. Так как дух во время созерцания красоты находится в счастливой середине между законом и потребностью, то он, именно потому, что имеет дело с обоими, не подчинен ни принуждению, ни закону. Как материальное, так и формальное побуждение настаивают на своих требованиях, т.к. первое имеет отношение к познанию действительности, второе же – к познанию необходимости предметов, т.к. во время деятельности первое направлено на сохранение жизни, второе же на сохранение достоинства, а оба вместе, стало быть, на сохранение истины и совершенства. Но жизнь теряет свою ценность, когда вопрос идет о достоинстве, и долг более не понуждает, когда заговорила склонность; и дух свободнее и спокойнее воспринимает действительность предметов, материальную истинность, как только она встретится с формальной истиной, с законом необходимости; отвлечение его не утомляет более, когда может сопровождаться непосредственным созерцанием. Одним словом, все действительное теряет свою значимость, когда приходит в соприкосновение с идеями, ибо оно становится малым, и все необходимое перестает быть серьезным, ибо становится легким, как только оно встречается с ощущениями.

Однако, – давно желали вы возразить мне, – не принижается ли красота тем, что она приравняется к игре и пустейшим предметам, которые всегда обозначались именем игры? Не противоречит ли понятию разума и достоинству

¹ Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании. М., 1957.

красоты – которая ведь рассматривается как орудие культуры – ограничение красоты простою игрою, и не противоречит ли опытному понятию игры, – которое может существовать и после исключения всего, что касается вкуса, – ограничение игры одною лишь красою?

Однако что же мы назовем простою игрою теперь, когда мы знаем, что из всех состояний человека именно игра и только игра делает его совершенным и сразу раскрывает его двойственную природу? То, что вы, по вашему представлению об этой вещи, называете ограничением, то я, по своему пониманию, которое я оправдал доказательствами, называю расширением. Поэтому я сказал бы совершенно обратное: в приятном, в добре, в совершенстве человек проявляет только свою серьезность, с красою же он играет. Конечно, нам не следует в данном случае припоминать те игры, которые в ходу в действительной жизни и которые обыкновенно направлены на весьма материальные предметы, но мы тщетно стали бы искать в действительной жизни и ту красоту, о которой здесь идет речь. Встречающаяся в действительности красота вполне соответствует встречающемуся в действительной жизни побуждению к игре; однако идеал красоты, выставленный разумом, вместе с тем выставляет и идеал побуждения к игре, который человек должен иметь пред глазами во всех своих играх.

Не ошибается тот, кто станет искать идеал красоты какого-нибудь человека на том же пути, на каком он удовлетворяет свое побуждение к игре. Если греческие племена наслаждаются на Олимпийских играх бескровными состязаниями в силе, быстроте, ловкости и благородном соревновании талантов и если римский народ радуется смертельному бою умирающего гладиатора с его ливийским противником, то эта одна черта поясняет нам, что идеальные образы Венеры, Юноны, Аполлона мы должны искать не в Риме, а в Греции. Но разум говорит: прекрасное не должно быть просто жизнью или одним лишь образом, прекрасное должно быть живым образом, другими словами – оно должно быть красою, т. к. красота предписывает человеку двойной закон: безусловной формальности и безусловной реальности. Итак, разум в одно и то же время говорит: человек должен только играть красою и только красою одною он должен играть.

И чтобы это, наконец, высказать раз и навсегда, – человек играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и он бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет.

Й. Хейзинга

Характер и значение игры как явления культуры¹

Игра старше культуры, ибо понятие культуры, сколь неудовлетворительно его ни описывали бы, в любом случае предполагает человеческое сообщество, тогда как животные вовсе не дожидались появления человека, чтобы он научил их играть. Да, можно со всей решительностью заявить, что человеческая цивилизация не добавила никакого сколько-нибудь существенного признака в понятие игры вообще. Животные играют – точно так же, как люди. Все основ-

¹ Хейзинга Й. Homo Ludens. Статьи по истории культуры. М., 1997.

ные черты игры уже воплощены в играх животных. Стоит лишь понаблюдать, как резвятся щенята, чтобы в их веселой возне приметить все эти особенности. Они побуждают друг друга к игре посредством особого рода церемониала поз и движений. Они соблюдают правило не прокусить друг другу ухо. Они притворяются, что до крайности обозлены. И самое главное: все это они явно воспринимают как в высшей степени шуточное занятие и испытывают при этом огромное удовольствие. Щенячья игра и шалости – лишь один из самых простых видов тех игр, которые бытуют среди животных. Есть у них игры и гораздо более высокие и изощренные по своему содержанию: подлинные состязания и великолепные представления для окружающих.

Здесь нам сразу же придется сделать одно очень важное замечание. Уже в своих наипростейших формах, в том числе и в жизни животных, игра есть нечто большее, чем чисто физиологическое явление либо физиологически обусловленная психическая реакция. И как таковая игра переходит границы чисто биологической или, по крайней мере, чисто физической деятельности. Игра – это функция, которая исполнена смысла. В игре вместе с тем *играет* нечто выходящее за пределы непосредственного стремления к поддержанию жизни, нечто, вносящее смысл в происходящее действие. Всякая игра что-то значит. Назвать активное начало, которое придает игре ее сущность, духом – было бы слишком, назвать же его инстинктом – было бы пустым звуком. Как бы мы его ни рассматривали, в любом случае эта *целенаправленность* игры являет на свет некую нематериальную стихию, включенную в самую сущность игры.

Психология и физиология занимаются тем, чтобы наблюдать, описывать и объяснять игры животных, а также детей и взрослых. Они пытаются установить характер и значение игры и указать место игры в жизненном процессе. То, что игра занимает там весьма важное место, что она выполняет необходимую, во всяком случае, полезную функцию, принимается повсеместно и без возражений как исходный пункт всех научных исследований и суждений. Многочисленные попытки определить биологическую функцию игры расходятся при этом весьма значительно. Одни полагали, что источник и основа игры могут быть сведены к высвобождению избыточной жизненной силы. По мнению других, живое существо, играя, следует врожденному инстинкту подражания. Или удовлетворяет потребность в разрядке. Или нуждается в упражнениях на пороге серьезной деятельности, которой потребует от него жизнь. Или же игра учит его уметь себя ограничивать. Другие опять-таки ищут это начало во врожденной потребности что-то мочь, чему-то служить причиной, в стремления к главенству или к соперничеству. Некоторые видят в игре невинное избавление от опасных влечений, необходимое восполнение односторонне направленной деятельности или удовлетворение в некоей фикции желаний, невыполнимых в действительности, и тем самым – поддержание ощущения собственной индивидуальности.

Все эти объяснения совпадают в исходном предположении, что игра осуществляется ради чего-то иного, что она служит чисто биологической целесообразности. Они спрашивают: почему и для чего происходит игра? Приводимые здесь ответы ни в коей мере не исключают друг друга. Пожалуй, можно

было бы принять одно за другим все перечисленные толкования, не впадая при этом в обременительную путаницу понятий. Отсюда следует, что все эти объяснения верны лишь отчасти. Если бы хоть одно из них было исчерпывающим, оно исключало бы все остальные либо, как некое высшее единство, охватывало их и вбирало в себя. В большинстве случаев все эти попытки объяснения отводят вопросу: что есть игра сама по себе и что она означает для самих играющих, – лишь второстепенное место. Эти объяснения, оперируя мерилami экспериментальной науки, спешат проникнуть в самое тело игры, ничуть не проявляя ни малейшего внимания прежде всего к глубоким эстетическим особенностям игры. Собственно говоря, именно изначальные качества игры, как правило, ускользают от описаний. Вопреки любому из предлагаемых объяснений остается правомочным вопрос:

"Хорошо, но в чем же, собственно, сама суть игры? Почему ребенок визжит от восторга? Почему игрок забывает себя от страсти? Почему спортивные состязания приводят в неистовство многотысячные толпы народа?" Накал игры не объяснить никаким биологическим анализом. Но именно в этом накале, в этой способности приводить в иступление состоит ее сущность, ее исконное свойство. Логика рассудка, казалось бы, говорит нам, что Природа могла бы дать своим отпрыскам такие полезные функции, как высвобождение избыточной энергии, расслабление после затраты сил, приготовление к суровым требованиям жизни и компенсация неосуществленных желаний, всего-навсего в виде чисто механических упражнений и реакций. Но нет, она дала нам Игру, с ее напряжением, ее радостью, ее *потехой* [*grap*]...

Реальность, именуемая Игрой, ощущаемая каждым, простирается нераздельно и на животный мир, и на мир человеческий. Следовательно, она не может быть обоснована никакими рациональными связями, ибо укорененность в рассудке означала бы, что пределы ее – мир человеческий. Существование игры не связано ни с какой-либо ступенью культуры, ни с какой-либо формой мировоззрения. Каждое мыслящее существо в состоянии тотчас же возыметь перед глазами эту реальность: игру, участие в игре – как нечто самостоятельное, самодовлеющее, даже если в его языке нет слова, обобщенно обозначающего это понятие. Игру нельзя отрицать. Можно отрицать почти любую абстракцию: право, красоту, истину, добро, дух, Бога. Можно отрицать серьезность. Игру – нельзя.

Но вместе с игрою, хотят того или нет, признают и дух. Ибо игра, какова бы ни была ее сущность, не есть нечто материальное. Уже в мире животных она вырывается за границы физического существования. С точки зрения мира, мыслимого как детерминированный, то есть как чисто силовое взаимодействие, игра есть в полном смысле слова *superabundans*, нечто избыточное. Лишь через вторжение духа, который сводит на нет эту безусловную детерминированность, наличие игры становится возможным, мыслимым, постижимым. Существование игры непрерывно утверждает, и именно в высшем смысле, сверхлогический характер нашего положения в космосе. Животные могут играть, следовательно, они суть уже нечто большее, нежели механизмы. Мы играем и знаем, что мы

играем, следовательно, мы суть нечто большее, нежели всего только разумные существа, ибо игра неразумна.

Обратив свой взгляд на функцию игры не в жизни животных и не в жизни детей, но в культуре, мы вправе подойти к понятию игры там, где биология и психология его не затрагивают. Игра, в культуре, предстанет тогда как некая заданная величина, предшествующая самой культуре, сопровождающая и пронизывающая ее от истоков вплоть до той фазы культуры, которую в данный момент переживает сам наблюдатель. Он всюду обнаруживает присутствие игры как определенной особенности или качества поведения, отличного от *обыденного* поведения в жизни. Он может оставить без внимания, насколько удается научному анализу выразить это качество в количественных соотношениях. Дело здесь для него именно в этом качестве, в том, насколько оно присуще той жизненной форме, которую он именует игрою. Игра как некая форма деятельности, форма, наделенная смыслом, и как социальная функция – вот предмет его интереса. Он больше не ищет естественных побуждений, которые предопределяют игру вообще, но рассматривает игру в ее многообразных конкретных формах и подходит к ней как к социальной структуре. Он пытается понять игру так, как воспринимает ее сам играющий, в ее первичном значении. Если он придет к выводу, что игра основывается на обращении с определенными образами, на некоем образном претворении действительности, тогда он прежде всего попытается понять ценность и значение самих этих образов и этого претворения в образы. Он захочет понаблюдать за тем, как они проявляются в самой игре, и тем самым попытаться понять игру как фактор культурной жизни.

Наиболее заметные первоначальные проявления общественной деятельности человека все уже пронизаны игрою. Возьмем язык, это первейшее и высшее орудие, которое человек формирует, чтобы иметь возможность сообщать, обучать, править. Язык, посредством которого человек различает, определяет, устанавливает, короче говоря, именует, то есть возвышает вещи до сферы духа. Играя, речетворящий дух то и дело перескакивает из области вещественного в область мысли. Всякое абстрактное выражение есть речевой образ, всякий речевой образ есть не что иное, как игра слов. Так человечество все снова и снова творит свое выражение бытия, второй, вымышленный мир рядом с миром природы. Или обратимся к мифу, который тоже есть образное претворение бытия, только более подробно разработанное, чем отдельное слово. С помощью мифа люди пытаются объяснить земное, помещая основание человеческих деяний в область божественного. В каждом из тех причудливых образов, в которые миф облекает все сущее, изобретательный дух играет на грани шуточного и серьезного. Возьмем, наконец, культ. Раннее общество совершает свои священнодействия, которые служат ему залогом благополучия мира, свои освящения, свои жертвоприношения, свои мистерии – в ходе чистой игры в самом прямом смысле этого слова...

В нашем сознании игра противостоит серьезности. Пока что это противопоставление остается столь же невыраженным, как и само понятие игры. Но если взглянуть чуть пристальней, то в противопоставлении игры и серьезности мы не увидим законченности и постоянства. Мы можем сказать: игра – это не-

серьезность. Но помимо того что такое суждение ничего не говорит о положительных свойствах игры, оно вообще весьма шатко. Стоит нам вместо "игра – это несерьезность" сказать "игра – это несерьезно", как наше противопоставление лишается смысла, ибо игра может быть чрезвычайно серьезной. Более того, мы тут же наталкиваемся на множество фундаментальных жизненных категорий, которые также подпадают под определение несерьезного и все же никак не соотносятся с понятием игры. Смех определенно противопоставляют серьезности, но с игрой он никоим образом прямо не связан. Дети, футболисты, шахматисты играют с глубочайшей серьезностью, без малейшей склонности к смеху. Примечательно, что как раз чисто физиологическая способность смеяться присуща исключительно человеку, тогда как наделенная смыслом функция игры является у него общей с животными. Аристотелево *animal ridens* [животное смеющееся] характеризует человека, в противоположность животному, пожалуй, еще точнее, чем *homo sapiens*...

...В игре мы имеем дело с такой функцией живого существа, которая полностью может быть столь же мало определена биологически, как логически или этически. Понятие игры странным образом остается в стороне от всех остальных интеллектуальных форм, в которых мы могли бы выразить структуру духовной и общественной жизни. Поэтому для начала мы вынуждены будем ограничиться описанием основных признаков игры.

Здесь нам будет на руку то, что предмет нашего интереса, взаимосвязь игры и культуры, позволяет нам не подвергать рассмотрению все существующие формы игры. Мы можем ограничиться главным образом играми социальными по характеру. Если угодно, их можно назвать более высокими формами игры. Их удобнее описывать, чем более примитивные игры младенцев или зверенышей, ибо они более развиты и разносторонни, их отличительные признаки более заметны и многогранны, тогда как при определении сущности примитивной игры мы почти тотчас наталкиваемся на невыводимое качество *игрового*, которое мы полагаем недостаточным для логического анализа. Так что мы будем говорить о таких вещах, как единоборство и состязание в беге, представления и зрелища, танцы и музыка, маскарад и турнир. Среди признаков, которые мы постараемся перечислить, некоторые имеют отношение к игре вообще, другие особенно характеризуют социальные игры.

Всякая Игра есть прежде всего и в первую очередь *свободное действие*. Игра по принуждению не может оставаться игрой. Разве что – вынужденным воспроизведением игры. Уже один этот характер свободы выводит игру за пределы чисто природного процесса. Она присоединяется к нему, она накладывается на него как некое украшение. Разумеется, свободу здесь следует понимать в том несколько вольном смысле, при котором не затрагиваются вопросы детерминизма. Можно предложить следующее рассуждение: для детеныша животного или человеческого младенца этой свободы не существует; они должны играть, ибо к этому их побуждает инстинкт, а также из-за того, что в игре раскрываются их телесные и избирательные способности. Но вводя термин "инстинкт", мы прячемся за некое неизвестное, а заранее принимая предположительную полезность игры, опираемся на *petitio principii*⁵⁴. Ребенок или живот-

ное играют, ибо черпают в игре удовольствие, и в этом как раз и состоит их свобода.

Как бы то ни было, для человека взрослого и наделенного чувством ответственности игра – то, без чего он мог бы и обойтись. Игра – по сути, избыточна. Потребность играть становится настоящей лишь постольку, поскольку она вытекает из доставляемого игрой удовольствия. Игру можно всегда отложить, она может и вовсе не состояться. Она не бывает вызвана физической необходимостью и тем более моральной обязанностью. Она не есть какая-либо задача. Ей предаются в "свободное время". Но с превращением игры в одну из функций культуры понятия долженствования, задачи, обязанности, поначалу второстепенные, оказываются все больше с ней связанными.

Вот, следовательно, первый основной признак игры: она свободна, она есть свобода. Непосредственно с этим связан второй ее признак.

Игра не есть "обыденная" или "настоящая" жизнь. Это выход из такой жизни в преходящую сферу деятельности с ее собственным устремлением. Уже ребенок прекрасно знает, что он "ну просто так делает", что все это "ну просто, чтоб весело". Сколь глубоко такого рода сознание коренится в детской душе, особенно выразительно иллюстрирует, на мой взгляд, следующий эпизод, о котором поведал мне как-то отец одного ребенка. Он застал своего четырехлетнего сына за игрой в поезд, восседающим во главе выстроенных им друг за другом нескольких стульев. Отец хотел было приласкать мальчика, но тот заявил: "Папа, не надо целовать паровоз, а то вагоны подумают, что все это не взаправду". В этом "ну просто" всякой игры заключено осознание ее неполноценности, ее развертывания "понарошку" – в противоположность "серьезности", кажущейся первичной. Но мы уже обратили внимание, что это сознание "просто игры" вовсе не исключает того, что "просто игра" может происходить с величайшей серьезностью, с увлечением, переходящим в подлинное упоение, так что характеристика "просто" временами полностью исчезает. Всякая игра способна во все времена полностью захватывать тех, кто в ней принимает участие. Противопоставление *игра – серьезность* всегда подвержено колебаниям. Недооценка игры граничит с переоценкой серьезности. Игра оборачивается серьезностью и серьезность – игрою. Игра способна восходить к высотам прекрасного и священного, оставляя серьезность далеко позади. Мы вернемся к этим трудным вопросам, как только пристальнее взглянем в соотношение игры и священнодействия.

Пока что речь идет об определении формальных признаков, свойственных тому роду деятельности, который мы именуем игрою. Все исследователи подчеркивают не обусловленный посторонними интересами характер игры. Не будучи "обыденной жизнью", она стоит вне процесса непосредственного удовлетворения нужд и страстей. Она прерывает этот процесс. Она вторгается в него как ограниченное определенным временем действие, которое исчерпывается в себе самом и совершается ради удовлетворения, доставляемого самим этим свершением. Такой, во всяком случае, представляется нам игра и сама по себе, и в первом к ней приближении: как интермеццо в ходе повседневной жизни, как отдохновение. Но уже этой своей чертою регулярно повторяющегося раз-

нообразия она становится сопровождением, дополнением, частью жизни вообще. Она украшает жизнь, заполняет ее и как таковая делается необходимой. Она необходима индивидууму как биологическая функция, и она необходима обществу в силу заключенного в ней *смысла*, в силу своего значения, своей выразительной ценности, а также духовных и социальных связей, которые она порождает, – короче говоря, как культурная функция. Она удовлетворяет идеалам индивидуального самовыражения – и общественной жизни. Она располагается в сфере более возвышенной, нежели строго биологическая сфера процесса пропитания – спаривания – самозащиты. Этим суждением мы входим в кажущееся противоречие с тем фактом, что в жизни животных брачные игры занимают столь важное место. Но разве так уж абсурдно было бы такие вещи, как пение, танцы, брачное великолешие птиц, равно как и человеческие игры, поместить вне чисто биологической сферы? Как бы то ни было, человеческая игра во всех своих высших проявлениях, когда она что-либо *означает* или *торжественно знаменует*, обретает свое место в сфере праздника или культа, в сфере священного.

Лишает ли тот факт, что игра необходима, что она подвластна культуре, более того, сама становится частью культуры, – лишает ли это ее признака незаинтересованности? Нет, ибо конечные цели, которым она служит, сами лежат вне сферы непосредственного материального интереса или индивидуального удовлетворения насущных потребностей.

Игра обособляется от обыденной жизни местом и продолжительностью. Ее третий отличительный признак – замкнутость, ограниченность. Она "разыгрывается" в определенных границах места и времени. Ее течение и смысл заключены в ней самой.

Итак, вот новый и позитивный признак игры. Игра начинается, и в определенный момент ей приходит конец. Она "разыгрывается". Пока она идет, в ней есть движение вперед и назад, чередование, очередность, завязка, развязка. С ее временной ограниченностью непосредственно связано другое примечательное качество. Игра сразу же закрепляется как культурная форма. Однажды сыгранная, она остается в памяти как некое духовное творение или духовная ценность, передается от одних к другим и может быть повторена в любое время: тотчас – как детские игры, партия в триктрак, бег наперегонки; либо после длительного перерыва. Эта повторяемость – одно из существеннейших свойств игры. Оно распространяется не только на всю игру в целом, но и на ее внутреннее строение. Почти все высокоразвитые игровые формы содержат элементы повтора, рефрена, чередования как нечто само собой разумеющееся.

Еще разительней временного ограничения – ограничение местом. Всякая игра протекает в заранее обозначенном игровом пространстве, материальном или мыслимом, преднамеренном или само собой разумеющемся. Подобно тому, как формально отсутствует какое бы то ни было различие между игрой и священнодействием, то есть сакральное действие протекает в тех же формах, что и игра, так и освященное место формально неотлично, от игрового пространства. Арена, игральный стол, магический круг, храм, сцена, киноэкран, судебное присутствие – все они, по форме и функции, суть игровые пространства, то есть

отчужденная земля, обособленные, выгороженные, освященные территории, где имеют силу свои особые правила. Это временные миры внутри мира обычного, предназначенные для выполнения некоего замкнутого в себе действия.

Внутри игрового пространства господствует присущий только ему совершенный порядок. И вот сразу же - новое, еще более положительное свойство игры: она устанавливает порядок, она сама есть порядок. В этом несовершенном мире, в этой сумятице жизни она воплощает временное, ограниченное совершенство. Порядок, устанавливаемый игрой, непреложен. Малейшее отклонение от него мешает игре, вторгается в ее самобытный характер, лишает ее собственной ценности. Эта глубоко внутренняя связь с идеей порядка и есть причина того, почему игра, как мы вскользь уже отметили выше, судя по всему, в столь значительной мере лежит в области эстетического. Игра, говорили мы, склонна быть красивой. Этот эстетический фактор, быть может, есть не что иное, как навязчивое стремление к созданию упорядоченной формы, которое пронизывает игру во всех ее проявлениях. Термины, возможные для обозначения элементов игры, большей частью лежат в сфере эстетики. С их помощью мы пытаемся выражать и эффекты прекрасного. Это напряжение, равновесие, колебание, чередование, контраст, вариация, завязка и развязка и, наконец, разрешение. Игра связывает и освобождает. Она приковывает к себе. Она пленяет и зачаровывает. В ней есть те два благороднейших качества, которые человек способен замечать в вещах и которые сам может выразить: ритм и гармония.

Среди характеристик, применимых к игре, было названо напряжение. Причем элемент напряжения занимает здесь особенное и немаловажное место. Напряжение - свидетельство неуверенности, но и наличия шанса. В нем сказывается и стремление к расслаблению. Что-то "удается" при определенном усилии. Присутствие этого элемента уже заметно в хватательных движениях у грудного младенца, у котенка, который возится с катушкой ниток, у играющей в мяч маленькой девочки. Элемент напряжения преобладает в одиночных играх на ловкость или сообразительность, таких, как головоломки, мозаичные картинки, пасьянс, стрельба по мишени, и возрастает в своем значении по мере того, как игра в большей или меньшей степени принимает характер соперничества. В азартных играх и в спортивных состязаниях напряжение доходит до крайней степени. Именно элемент напряжения сообщает игровой деятельности, которая сама по себе лежит вне области добра и зла, то или иное этическое содержание. Ведь напряжение игры подвергает силы игрока испытанию: его физические силы, упорство, изобретательность, мужество и выносливость, но вместе с тем и его духовные силы, поскольку он, обуреваемый пламенным желанием выиграть, вынужден держаться в предписываемых игрою рамках дозволенного. Присущие игре свойства порядка и напряжения подводят нас к рассмотрению игровых правил.

В каждой игре - свои правила. Ими определяется, что именно должно иметь силу в выделенном игрою временном мире. Правила игры бесспорны и обязательны, они не подлежат никакому сомнению. Поль Валери как-то вскользь обронил, и это была необычайно дальновидная мысль, что по отношению к правилам игры всякий скептицизм неуместен. Во всяком случае, основа-

ние для определения этих правил задается здесь как незыблемое. Стоит лишь отойти от правил, и мир игры тотчас же рухнет. Никакой игры больше нет. Свисток судьи снимает все чары, и "объединенный мир" в мгновение ока вступает в свои права.

Участник игры, который действует вопреки правилам или обходит их, это нарушитель игры, "шпильбрехер". С манерой игры теснейшим образом связано понятие *fair*, – играть надо *честно*. Шпильбрехер, однако, вовсе не то, что плут. Этот последний лишь притворяется, что играет. Он всего-навсего делает вид, что признает силу магического круга игры. Сообщество входящих в игру прощает ему его грех гораздо легче, нежели шпильбрехеру, ломающему весь их мир полностью. Отказываясь от игры, он разоблачает относительность и хрупкость того мира игры, в котором он временно находился вместе с другими...

Особливость и обособленность игры обретают наиболее яркую форму в таинственности, которой она столь охотно себя окружает. Уже маленькие дети увеличивают заманчивость своей игры, делая из нее "секрет". Ибо она для нас, а не для других. Что делают эти другие за пределами нашей игры, до поры до времени нас не касается. Внутри сферы игры законы и обычаи обыденной жизни не имеют силы. Мы *суть* и мы *делаем* "нечто иное". Это временное устранение "обычного мира" мы вполне можем вообразить уже в детские годы...

Суммируя, мы можем назвать игру, с точки зрения формы, некоей свободной деятельностью, которая осознается как "ненастоящая", не связанная с обыденной жизнью и тем не менее могущая полностью захватить играющего; которая не обуславливается никакими ближайшими материальными интересами или доставляемой пользой; которая протекает в особо отведенном пространстве и времени, упорядоченно и в соответствии с определенными правилами и вызывает к жизни общественные объединения, стремящиеся окружить себя тайной или подчеркивать свою необычность по отношению к прочему миру своеобразной одеждой и обликом.

Игровая функция, в тех ее высших формах, что мы здесь рассматриваем, может быть сразу же сведена в основном к двум аспектам, в которых она себя проявляет. Игра – это борьба *за что-то* или показ этого *что-то*. Обе эти функции могут и объединяться, так что игра "показывает" борьбу за что-то или же превращается в состязание в том, кто именно сможет показать что-то лучше других.

Л.С. Выготский

Педагогическая психология¹

Психологическое значение игры

Популярный взгляд на игру – как на безделье, как на потеху которой надо отдать только час. Поэтому обычно в игре не видят никакой ценности и в лучшем случае считают, что это естественная слабость детского возраста, которая помогает на некоторое время ребенку убить досуг. Между тем уже давно обнаружено, что игра не представляет из себя чего-либо случайного, она неизменно

¹ Выготский Л.С. Педагогическая психология. М., 1991.

возникает на всех стадиях культурной жизни у самых разных народов и представляет неустранимую и естественную особенность человеческой природы. Мало того, игра присуща не только человеку – играет и животный детеныш. Следовательно, этот факт должен иметь какой-то биологический смысл: игра для чего-то нужна, имеет какое-то специально биологическое назначение, иначе она не могла бы существовать, получить такое широкое распространение. В науке было предложено несколько теорий игры, пытавшихся разгадать эту мысль.

Одна из них сводила игру к разряду накопившейся энергии в молодом существе, которая не находит себе выхода и употребления на естественные потребности. В самом деле, молодое животное, как и ребенок, устранено от участия в борьбе за существование, от устройства жизни, ему не на что тратить накопляющуюся в его организме энергию, и тогда оно совершает ряд ненужных и бесполезных движений, бегает, резвится, прыгает и тем самым дает выход накопленной энергии.

Таким образом, уже эта теория видит в игре не случайную прихоть, забаву, но важную жизненную необходимость. Она представляет в этом отношении шаг вперед по сравнению с популярным взглядом. Но она еще далеко не исчерпывает смысла игры, для нее игра только клапан, только отверстие, через которое вытекает неиспользованная энергия. Она еще не отвечает на вопросы: на что же тратится эта энергия, является ли трата целесообразной?

На это отвечает другая теория, которая усматривает биологическую полезность игры в том, что она – как бы естественная школа воспитания детеныша. Если присмотреться к игре, легко заметить, что она заключает в себе не только бесполезные и ненужные движения, но и связанные с будущей деятельностью животного, вырабатывающего навык и умение для этой деятельности, подготовляющие к жизни, устанавливающие и упражняющие нужные склонности. Игра является естественной школой животного. Так, котята, играя с клубком ниток или с мертвой мышью, принесенной матерью, учатся ловить живых мышей. Это биологическое значение игры, как школы и подготовки к будущей деятельности, всецело подтверждается изучением человеческой игры.

Ребенок всегда играет, он есть существо играющее, но игра его имеет большой смысл. Она точно соответствует его возрасту и интересам и включает в себя такие элементы, которые ведут к выработке нужных навыков и умений. Первую группу игр составляют игры ребенка с отдельными предметами, с погремушками, бросание и захватывание предметов, и пока ребенок возится с ними, он учится смотреть и слышать, брать и отталкивать. Следующий период игр, с прятанием, убегающим и т.д., связан с выработкой умения перемещать себя в среде и ориентироваться в ней. Можно без преувеличения сказать, что почти все самые основные и коренные наши реакции вырабатываются и создаются в процессе детской игры. Такое же значение имеет элемент подражательности в детских играх: ребенок активно воспроизводит и усваивает виденное им у взрослых, учится тем же отношениям и развивает в себе первоначальные инстинкты, которые понадобятся ему в будущей деятельности.

Один из психологов сказал: "Если вы толпе знать, какая из двух девочек будет лучшей матерью, приглядитесь к тому, какая из них лучше и больше играет со своей куклой" Этим он хотел указать на воспитательное значение для материнского инстинкта игры в куклы. Было бы неправильно думать, что, играя в куклы, девочка учится быть матерью в том смысле, в каком кошка, на игре с мышью, обучается преследованию живой. Здесь отношение между игрой и опытом гораздо более отдаленное и сложное, будущая мать не сохранит и не запомнит ни одного движения, но несомненно, что здесь проводятся основные линии, складываются основные черты ее будущего внутреннего опыта, который поможет ей впоследствии осуществить то в жизни, что ныне занимает ее в игре. Играя в куклы, девочка учится не обходиться с живым ребенком, а чувствовать себя матерью.

Так приходится смотреть на те элементы подражательности, которые вносятся в игру, — они содействуют активному усвоению ребенком тех или иных сторон жизни и организуют его внутренний опыт в том же направлении. Другие игры, так называемые строительные, те, которые связаны с работой над материалом, учет точности и верности наши движения, вырабатывают тысячу самых ценных навыков, разнообразят и умножают наши реакции. Эти игры научают нас ставить перед собой известную цель и так организовывать движения, чтобы они могли быть направлены к осуществлению этой цели. Таким образом, первые уроки планомерной и целесообразной деятельности, координации движения, умения управлять своими органами и контролировать их принадлежат этим играм. Другими словами, они являются такими же организаторами и учителями внешнего опыта, как первые организовывали внутренний опыт.

Наконец, третья группа игр, так называемых условных, которые возникают из чисто условных правил и связанных с ними действий, является как бы высшей школой игры.

Они организуют высшие формы поведения, бывают связаны с разрешением довольно сложных задач поведения, требуют от играющего напряжения, сметливости и находчивости, совместного и комбинированного действия самых разных способностей и сил.

Ни одна игра не повторяет с точностью другую, но каждая из них представляет мгновенно новые и новые ситуации, которые требуют всякий раз новых и новых решений. При этом надо иметь в виду, что такая игра является величайшей школой социального опыта. В игре усилие ребенка всегда ограничивается и регулируется множеством усилий других играющих. Во всякую задачу-игру входит, как непереносимое ее условие, умение координировать свое поведение с поведением других, становиться в активное отношение к другим, нападать и защищаться, вредить и помогать, рассчитывать наперед результат своего хода в общей совокупности всех играющих. Такая игра есть живой социальный, коллективный опыт ребенка, и в этом отношении она представляет собой совершенно незаменимое орудие воспитания социальных навыков и умений... здесь выступает особенно приметно и ясно последняя особенность игры — подчиняя все поведение известным условным правилам, она первая учит разум-

ному и сознательному поведению. Она является первой школой мысли для ребенка. Всякое мышление возникает как ответ на известное затруднение вследствие нового или трудного столкновения элементов среды. Там, где этого затруднения нет, там, где среда известна до конца и наше поведение, как процесс соотношения с ней, протекает легко и без всяких задержек, там нет мышления, там всюду работают автоматические аппараты. Но как только среда представляет нам какие-либо неожиданные и новые комбинации, требующие и от нашего поведения новых комбинаций и реакций, быстрой перестройки деятельности, там возникает мышление как некоторая предварительная стадия поведения, внутренняя организация более сложных форм опыта, психологическая сущность которой сводится, в конечном счете, к известному отбору из множества представляющихся возможными реакций, единственно нужных в соответствии с основной целью, которую должно решить поведение.

Мышление есть всякий раз как бы решение новой задачи поведения путем отбора нужных реакций. Существен при этом момент установки, т. е. той подготовительной реакции организма, при помощи которой он устанавливается на известную форму поведения, и весь механизм отбора сводится ни к чему другому, как к внутреннему, необнаруженному проектированию поведения до известных конечных результатов, которые заставляют отбросить одни формы и принять другие. Таким образом, мышление возникает от столкновения множества реакций и отбора одних из них под влиянием предварительных реакций. Но именно это и дает нам возможность, вводя в игру известные правила и тем самым ограничивая возможности поведения, ставя перед поведением ребенка задачу достижения определенной цели, напрягая все инстинктивные способности и интерес ребенка до высшей точки, заставить его организовать свое поведение так, чтобы оно подчинялось известным правилам, чтобы оно направлялось к единой цели, чтобы оно сознательно решало известные задачи.

Иными словами, игра есть разумная и целесообразная, планомерная, социально-координированная, подчиненная известным правилам система поведения или затрата энергии. Этим она обнаруживает свою полную аналогию с трудовой затратой энергии взрослым человеком, признаки которой всецело совпадают с признаками игры, за исключением только результатов. Таким образом, при всей объективной разнице, существующей между игрой и трудом, которая позволяла даже считать их полярно противоположными друг другу, психологическая природа их совершенно совпадает. Это указывает на то, что игра является естественной формой труда ребенка, присущей ему формой деятельности, приуроченной к будущей жизни.

Основные феномены человеческого бытия. Всеобъемлющая структура человеческой игры¹

Игра объемлет все. Она вершится человеческим действием, окрыленным фантазией, в чудесном промежуточном пространстве между действительностью и возможностью, реальностью и воображаемой видимостью и представляет на учиненной ею идеальной сцене – в себе самой – все другие феномены бытия, да вдобавок самое себя. Подобная всеобъемлющая структура необыкновенно сложна в своем интенциональном строе и предполагает не только сообразную переживанию классификацию пережитых игровых миров различных ступеней, но и взаимопроникновение "возможного и действительного", становящееся прямо-таки проблемой калькуляции. К сказанному следует еще добавить, что игровые элементы присутствуют во множестве форм неигровой жизни, зачастую в виде маленьких увеселений в лощинах серьезного жизненного ландшафта, так что посреди сурового, мрачного и отягченного страданиями человеческого существования всплывают "острова" игрового блаженства. Что было бы с влюбленными с их поистине бесконечной задачей без разграниченной шутки, без радостных сердечных арабесок? Чем была бы война без авантюры, без игровых правил рыцарственности, чем был бы труд без игрового гения, чем была бы политическая сцена без добровольного или недобровольного фарса властителей? Иногда выказываемая во всех этих сферах серьезность есть не более чем хорошо сидящая маска скрытой игры. Именно потому, что игра способна менять облачения, ее присутствие не всегда легко установить. Порой люди застают друг друга за игровыми действиями" которые совсем и не выглядят таковыми. Феноменология шутки как конституирующего социальность фактора все еще не разработана. От всякой игры, открытой и скрытой, как бы замаскированной, следует строго отличать лицемерие с целью обмана, подложную "как бы" модификацию чувств, умонастроений и действий, в которой люди "представляются" друг перед другом, обманывают не только словами, но и образом поведения, поступками, когда, например, "играют в любовь", не ощущая ее, когда, как говорится, устраивают "спектакль". Ложь, которая может быть не только словесной, но и ложью жестов, мимики, даже "молчания", есть жуткая, зловещая тень, ложащаяся на межчеловеческие отношения и угрожающая им. Человеческая ложь – это не мимикрия животных, но хитрость, притворство, коварство зверей в борьбе за добычу, человеческая ложь лишена невинности хищника. По сравнению с животным человек оснастил поведение, имеющееся уже в животном мире, средствами своего интеллекта, когда из доисторического собирателя превратился в охотника, преследующего дичь с помощью всевозможных уловок – ям, приманок и тому подобного. Рафинированные обманные средства охоты затем были перенесены в сферу охоты на людей – в военную борьбу и ее продолжение в политической риторике, вторглись во взаимное приманивание и вечную войну полов. Охота как область хитрости и

¹ Финк Э. Основные феномены человеческого бытия. Всеобъемлющая структура человеческой игры. Ч. 4. М., 1988.

обмана есть поведение, характеризующее животный и человеческий мир, это область своего рода естественной лжи. Но человек отличается от животного среди прочего и тем, что понимает истину как таковую, что он открыт смыслу и способен разделять понятый смысл с другими людьми. Межчеловеческое общение – будь то в мимике, жесте или слове – есть нечто большее, чем сигнал, и существенно отличается от предупреждающего свиста серны или же призыва индюка. Так как человек знает об истине, об истине смыслового и о смысле истины, он знает и о мучительной потаенности сущего, может спрашивать и высказываться, знает о неистинности как проходящей замкнутости вещей, о неистинности как следствия притворства, способность к которому он постигает как власть. Именно потому, что человек определяется через свое отношение к истине, он обладает возможностью лжи. Это опасная, злая возможность – злая не потому, что непрестанно учиняет вред, отравляя ядом недоверия отношения между людьми, но потому, что делает само отношение человека к истине двусмысленным, неверным и ненадежным. Притворное знание хуже незнания, ложь хуже заблуждения. Легче примириться с тем, что – как существо конечное – мы можем познать лишь весьма ограниченный круг вещей, чем вывести ложь и обман со стороны других людей. Лицемерная неподлинность в нагруженных смыслом словах и поступках часто зовется "игрой", а игра противопоставляется подлинному и правдивому, истинному. Конечно, это неправильное толкование зла и злоупотребление понятием игры. И все же между обманом и игрой есть связь. Сама игра – это не обман, но она пользуется иллюзионистскими эффектами, которыми обычно оперирует и обман, игра воспринимает элементы показного – не для того, чтобы выдать показное за реальность, а чтобы использовать его в качестве средства выражения. Маски в игре не должны вводить в заблуждение, они должны зачаровывать, это – реквизит практики волшебства. Игра разворачивается внутри условной "видимости", она ее не отрицает, но и не выдает за неподдельно реальное. Всякая игра связана с иллюзорной, воображаемой "видимостью", но не затем, чтобы обмануть, а с целью завоевать измерение магического. Когда в игровом мире представления "являются" внеигровые феномены бытия, когда в игре борются, трудятся, любят, а то и вовсе умирают, это не значит, что игра, с целью обмана, устроила неподлинный спектакль. Это как раз подлинный театр, подмостки зрелища, выводящего человеческую жизнь перед ней самой. Игра – исключительный способ для-себя-бытия. Это не для-себя-бытие, происходящее от рассудочной рефлексии, не сознательное обращение представляющей жизни на себя самое. ведь игра есть действие, практика общения с воображаемым. В человеческой игре наше бытие действительно отражается в себе самом, мы показываем себе, чем и как мы являемся.

Психология игры¹

"Понятие об "игре" вообще имеет некоторую разницу у разных народов. Так, у древних греков слово "игра" означало собою действия, свойственные детям, выражая главным образом то, что у нас теперь называется "предаваться ребячеству". У евреев слову "игра" соответствовало понятие о шутке и смехе. У римлян "ludo" означало радость, веселье. По санскритски "кляда" означало игру, радость. У немцев древнегерманское слово "sprān" означало легкое, плавное движение, наподобие качания маятника, доставлявшее при этом большое удовольствие. Впоследствии на всех европейских языках словом "игра" стали обозначать обширный круг действий человеческих, — с одной стороны, не претендующих на тяжелую работу, с другой — доставляющих людям веселье и удовольствие. Таким образом, в этот многообъемлющий круг, соответственно современным понятиям, стало входить все, начиная от детской игры в солдатки до трагического воспроизведения героев на сцене театра, от детской игры на орехи до биржевой игры на червонцы, от беганья на палочке верхом до высшего искусства скрипача и т.д."

...Человеческая игра — это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности. Наше предварительное и общее определение близко, хотя и не тождественно, тому, которое дал В. Всеволодский-Гернгросс: "Игрой мы называем разновидность общественной практики, состоящую в действенном воспроизведении любого жизненного явления в целом или в части вне его реальной практической установки: социальная значимость игры в ее тренирующей на ранних ступенях развития человека роли и роли коллективизирующей".

В это определение мы вносим некоторые уточнения. Во-первых, вместо понятия "воспроизведение" лучше употребить "воссоздание"; во-вторых, не всякое воссоздание и воссоздание не всякого жизненного явления является игрой. Игрой у человека является такое воссоздание человеческой деятельности, при котором из нее выделяется ее социальная, собственно человеческая суть — ее задачи и нормы отношений между людьми.

При таком рассмотрении развернутой формы игры возникает возможность понять ее родство с искусством, которое имеет своим содержанием тоже нормы человеческой жизни и деятельности, но, кроме того, ее смысл и мотивы. Искусство, как нам думается, и заключается в том, чтобы особыми средствами художественной формы интерпретировать эти стороны человеческой жизни и деятельности и рассказать о них людям, заставить их пережить эти проблемы, принять или отвергнуть предлагаемое художником понимание смысла жизни.

Именно этим родством игры и искусства объясняется постепенное вытеснение развернутых форм игровой деятельности из жизни взрослых членов общества разнообразными формами искусства. В. Всеволодский-Гернгросс пишет: "Тренирующее, воспитательное значение драматических игр явственно только на самых младенческих ступенях развития человека. Они не могут конкурировать с идеологически насыщенной драмой и, при наличии театра, неми-

¹ Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1978.

нуемо вымирают". Аналогична, по мнению этого автора, и судьба спортивных игр: "На известном культурном уровне воспитательное значение спортивных игр громадно, и только с переходом к высшим ступеням культуры эти игры вымирают, схематизируются, рационализируются и обращаются в спорт".

На основе этнографических данных мы приходим к выводу, что в современном обществе взрослых развернутых форм игры нет, ее вытеснили и заместили, с одной стороны, различные формы искусства, а с другой – спорт.

Игра в развернутой форме ролевой игры продолжает жить в детстве, представляя собой одну из основных форм жизни современного ребенка. И здесь мы не можем согласиться с мыслью В. Всеволодского-Гернгросса о том, что "в высших культурах, в которых педагогика как таковая оформилась в особый вид общественной практики, человек – будь то взрослый или ребенок – получает нужные ему для его дальнейшего развития навыки при помощи школьной учебы гораздо рациональнее, в кратчайший срок и в высшей степени. Педагогическое, дидактическое значение игры падает".

Если действительно узкодидактическая функция игры и уменьшается, это никак не означает падения ее значения для формирования личности ребенка, особенно в раннем возрасте, до поступления ребенка в школу. Скорее наоборот: по мере того как дети младших возрастов все больше отстраняются от деятельности, совместной со взрослыми, значение развернутых ролевых форм игры для развития детей возрастает.

Уменьшение в процессе исторического развития значения развернутых форм игровой деятельности в жизни взрослых членов общества и увеличение ее роли в жизни детей и привело нас к мысли о необходимости исследовать прежде всего именно эту форму игры, тем более что в отношении такой формы деятельности детей все авторы сходятся в том, что это есть игра...

Итак, можно предположить, что именно роль и связанные с ней действия по ее реализации и составляют единицу игры. Для того чтобы проиллюстрировать и вместе с тем прояснить это положение, приведем отрывок из наблюдений над одной игрой и проанализируем ее.

В большой комнате дети играют в железную дорогу. Игра происходит после того, как во время поездки на дачу дети ознакомились с жизнью железнодорожной станции. До игры руководительница вместе с детьми приготовила некоторые атрибуты: красную шапку для начальника станции, палочку с деревянным кружком (железнодорожный жезл), настоящее печенье для буфета, надпись "Касса" и т.д. Боря – начальник станции, он в красной шапке, и в руках у него деревянная палочка с кружком. Он отгородил себе уголок и пояснил: "Это станция, где начальник живет". Толя, Люся и Лена – пассажиры. Они поставили один за другим стулья и сели. У девочек в руках куклы. Это их дети.

Леня: "Как же мы без машиниста поедим? Я буду машинист". Он пересаживается на первый стул и пыхтит: "Шш-ш-шш". Галя – буфетчица. Вокруг столика она отгородила стульчиками буфет. На столик поставила коробочку, в которую нарвала бумажки – деньги. Рядом на бумагу аккуратно разложила рядыми печенье, предварительно наломав его на кусочки (чтобы было больше). "Вот у меня какой буфет богатый", – говорит она.

Варя: "Я буду билеты продавать... ой, как это называется?" Воспитательница говорит: "Кассир". Варя: "Да, да, кассир. Дайте мне бумаги". Получив бумагу, рвет ее на крупные и мелкие кусочки. Более крупные кладет в сторону. "Это билеты, а это деньги – сдачу давать". Ставит на столик полученное от воспитательницы сделанное из картона окошко с надписью "Касса". Деловито садится за столик.

Боря подходит к Лене и говорит: "Когда я тебе этот круг передам, ты сразу езжай". Леня пыхтит, как паровоз, и изображает руками движения машиниста, пассажиры с детьми сидят на местах. Вдруг Боря, спохватившись, говорит: "Пассажиры без билетов, а поезду уже ехать пора". Пассажиры бегут в кассу, протягивают Варю бумажки и получают билеты. В это время Боря объявляет: "Через пять минут отправляется поезд". Пассажиры быстро занимают места. Боря подходит к Лене и передает ему круг. Леня пыхтит, свистит, и поезд отправляется.

Галя (со скучающим видом): "Когда же покупать придут?" Боря: "Я уже могу идти: поезд ушел, и я могу". (Идет в буфет, просит печенье.) Галя дает ему кусочек и требует: "А деньги?" Боря бежит к воспитательнице, получает у нее бумажки, возвращается и "покупает" печенье. С довольным видом ест его. Варя ерзает на стуле, посматривает на буфет, но не уходит. Потом еще раз смотрит в сторону буфета, на воспитательницу и спрашивает: "А мне когда за едой сходить? У меня сейчас никого нет", – как бы оправдывается она. Леня отзывается: "Ну и чего тебе – иди и все". Варя посматривает по сторонам, нет ли пассажиров, желающих приобрести билет, быстро бежит в буфет. Торопливо покупает и бежит обратно в свою кассу.

Галя одна у буфета, перекладывает печенье с тарелочки на тарелочку. "И я хочу кушать, а мне как – покупать или чего мне?" Боря (со смехом): "Покупать у себя и платить себе". Галя смеется, но берет две копейки, покупает у себя два кусочка и говорит, как бы объясняя воспитательнице: "Они уже раз купали". Воспитательница: "А почему ты так мало купила?" Галя: "Скоро поезд придет, а что я буду продавать пассажирам?"

Леня громко пыхтит и кричит: "Остановка!" Он и пассажиры спешат в буфет. Покупают печенье. Галя (одному из пассажиров): "Купите еще своей девочке, печенье очень вкусное" Один из пассажиров угощает куклу (ребенка): "Ешь, очень вкусное". После этого сам съедает печенье. Боря берет у Лени круг и подает ему снова. Пассажиры усаживаются на свои места. Леня пыхтит, и поезд уезжает.

Зались этой игры дает возможность выделить следующие взаимосвязанные стороны, составляющие ее структуру. Это, во-первых, роли, которые взяли на себя дети, – начальник станции, машинист, кассир, буфетчица, пассажиры; во-вторых, игровые действия, носящие обобщенный и сокращенный характер, посредством которых дети реализуют взятые на себя роли взрослых и отношения между ними; в-третьих, игровое употребление предметов, при котором реальные предметы замещены игровыми предметами (стулья – поезд, куклы – дети, бумажки – деньги и т.п.); наконец, реальные отношения между играющими

детьми, выражающиеся в разнообразных репликах, замечаниях, посредством которых регулируется весь ход игры.

Центральным моментом, объединяющим все остальные стороны, является роль, которую берет на себя ребенок. Она не может быть осуществлена без соответствующих действий. Ребенок именно потому является кассиром, что он продает билеты, начальником станции – потому что он объявляет об отправлении поезда и дает разрешение на отправление машинисту, буфетчиком – потому что продает печенье, и т.д.

Все остальные стороны определены ролью и связанными с нею действиями. Бумажки становятся деньгами и билетами для выполнения роли пассажиров и кассира. Отношения между детьми, которые возникают по ходу игры, тоже определяются ролями. Для самих играющих детей, если судить по их поведению, главным является выполнение взятой на себя роли. Это видно хотя бы из того, с какой тщательностью и щепетильностью они относятся к выполнению действий, в которых находит свое воплощение роль, взятая каждым из детей.

Таким образом, можно утверждать, что именно роль и органически с ней связанные действия представляют собой основную, далее неразложимую единицу развитой формы игры. В ней в неразрывном единстве представлены аффективно-мотивационная и операционно-техническая стороны деятельности. Как показывают экспериментальные исследования, которые будут описаны и проанализированы ниже, между ролью и характером соответствующих ей действий ребенка имеется тесная функциональная взаимосвязь и противоречивое единство. Чем обобщеннее и сокращеннее игровые действия, тем глубже отражен в игре смысл, задача и система отношений воссоздаваемой деятельности взрослых; чем конкретнее и развернутое игровые действия, тем больше выступает конкретно-предметное содержание воссоздаваемой деятельности...

Особая чувствительность игры к сфере человеческой деятельности и отношениям между людьми показывает, что при всем разнообразии сюжетов за ними скрывается принципиально одно и то же содержание – деятельность человека и отношения людей в обществе.

Наш анализ приводит к необходимости различать в игре ее сюжет и содержание. Сюжет игры – это та область действительности, которая воспроизводится детьми в игре. Сюжеты игр, как мы уже указывали, чрезвычайно разнообразны и отражают конкретные условия жизни ребенка. Они изменяются в зависимости от конкретных условий жизни, от вхождения ребенка во все более широкий круг жизни, вместе с расширением его кругозора.

Содержание игры – это то, что воспроизводится ребенком в качестве центрального характерного момента деятельности и отношений между взрослыми в их трудовой и общественной жизни. В содержании игры выражено более или менее глубокое проникновение ребенка в деятельность взрослых людей; оно может отражать лишь внешнюю сторону человеческой деятельности – только то, с чем действует человек, или отношения человека к своей деятельности и другим людям, или, наконец, общественный смысл человеческого труда.

Конечно, конкретный характер тех отношений между людьми, которые находят свое воссоздание в игре, может быть очень различным. Это и отношения сотрудничества, взаимной помощи, разделения труда, заботы и внимания людей друг к другу; но это могут быть и отношения властвования, даже деспотизма, враждебности, грубости и т.д. Здесь все зависит от конкретных социальных условий жизни ребенка.

Обусловленность сюжетов детских игр социальными условиями жизни – несомненный факт, признаваемый многими...

С нашей точки зрения, особая чувствительность игры к сфере человеческой деятельности и отношений между людьми показывает, что игра не только черпает свои сюжеты из условий жизни детей, но что она социальна по своему внутреннему содержанию и не может быть биологическим явлением по своей природе. Игра социальна по своему содержанию именно потому, что она социальна по своей природе, по своему происхождению, т. е. возникает из условий жизни ребенка в обществе. Теории игры, видящие ее источники во внутренних инстинктах и влечениях, фактически снимают вопрос об историческом возникновении ролевой игры. Вместе с тем именно история возникновения ролевой игры может пролить свет на ее природу.

П.М. Ершов

Потребности человека¹

Игровая деятельность в жизни человека

Что такое игра? Это один из труднейших вопросов психологии как человека, так и животных. Мы совершенно точно знаем, что имеем в виду, когда говорим, что котенок, щенок или ребенок играет, но дать настоящее определение этому крайне важному виду деятельности чрезвычайно трудно.

Все формы игры обладают одним общим свойством: они коренным образом отличаются от "серьезной" деятельности, но в то же время в них прослеживается явное сходство с конкретными, вполне серьезными ситуациями – и не просто сходство, а имитация. Это справедливо даже в отношении абстрактных игр взрослых людей – ведь покер или шахматы позволяют им дать выход определенным интеллектуальным способностям. Однако, несмотря на лежащие в ее основе уподобления, "игра" – понятие чрезвычайно широкое. Оно охватывает и чопорный церемониал старинного менюэта и чурки столярничающего мальчугана. Это пишет известный исследователь поведения животных и человека Конрад Лоренц. Далее автор ставит вопрос об *источнике* "потребности играть", "более общем по характеру, чем те частные побуждения, которые в определенных ситуациях обеспечивают энергией эти побуждения". Источник этот может быть определен на основе теории потребностей, опирающейся на исследования академика П.В.Симонова и изложенной в ряде публикаций.

Игра есть одна из трансформаций потребности, присущей всем высшим животным и человеку, – *потребности в вооруженности* (вспомогательной по-

¹ Ершов П.М. Потребности человека. М., 1990.

требности в накоплении и совершенствовании средств удовлетворения своих потребностей).

Специфически человеческая вооруженность делает человека *человеком*. С вооруженности начинается все, чем отличается человек от других живых существ, и она же отличает каждого человека от всех других. Таково следствие неразрывной связи вооруженности с потребностями. Потребность функционирует, пока носитель ее хоть как-то вооружен для ее удовлетворения; а сама вооруженность проявляется именно в обслуживании потребностей.

Живое вооружено изначально, генетически, во-первых, инстинктами – безусловными рефлексам, во-вторых, способностью развития природных задатков. На основе *врожденных* средств и способностей, в процессе их использования возникает, строится и расширяется вооруженность *приобретаемая*. Человек врожденно вооружен способностью к абстрактному мышлению и средствами реализации этой способности. поэтому в его вооруженности возникают *слово* (вторая сигнальная система), *понятия, сознание*; а вслед за применением сознания – *подсознание* и *сверхсознание*. Этим вооружены *все* люди, и этим вооружены *только* люди.

Человечество вооружено наукой. Благодаря ей "человек, бывший когда-то одним из слабейших, физически неприспособленных земных существ... стал сильнейшим из них... Изобретение человеком машины сделало его и на суше, и в воздухе, и на воде самым быстрым и могучим из земных созданий. Благодаря науке он может видеть сквозь толстые стены. Он может проникать взором за пределы Луны. Он может говорить тихим голосом и быть услышанным во всех уголках земного шара".

Столь продуктивная вооруженность человечества оказалась возможной благодаря вооруженности человека сознанием. Оно обеспечивает человека возможностями, которые могут быть более или менее успешно реализованы. Поэтому конкретное содержание сознания каждого человека отличает его от всех других. Вместе с отличиями в сознании возникают отличия в умениях, в навыках, в подсознании и в сверхсознании.

Приобретение вооруженности начинается с *мышечного движения* – с тренировки физической силы. Вслед идет *подражание*. Затем – практическое применение того, что приобретено силой и подражанием. Это применение, все более успешное и свободное, приводит к *игре*, которая тренирует смелое использование навыков и умений в *разных новых и неожиданных* условиях. Мышечное движение, подражание и игра как пути приобретения вооруженности свойственны как человеку, так и животным.

Далее идут отличия. Приобретение вооруженности животными завершается игрой. Человек же, после специфически человеческого многообразия игр, вступает на главный для него и решающий путь – теоретического обучения, приобретения знаний и практического овладения знаниями.

Подобно тому как игра постепенно зарождается в подражании, так и вооруженность человека знаниями и умениями постепенно зарождается в игре; в ней же начинают проявляться и реализовываться человеческие социальные и идеальные потребности. Вооруженность знаниями (образование) начинается в

школе и может сопровождать человека всю жизнь. Но и сама игра, ярко проявляющаяся в детстве и юности, и дальше не покидает человека, выступая в новых сложных и сложнейших формах. Они уже не напоминают игры детей и животных, но и не похожи они и на обучение. Они остаются играми.

Процесс вооруженности знаниями как средствами постепенно сливается с другой специфической исходной потребностью – идеальной потребностью *знания*, которая в человеке существует во множестве своих самых разнообразных трансформаций. Тогда как игра по прежнему остается одним из частых проявлений потребности в *вооруженности*. Потому что она вооружает тем, чем не вооружают знания.

Игрой люди занимаются *на досуге* – в порядке времяпрепровождения; она оказывается следствием потребности в *практической доминанте*. А эта производная потребность возникает от биологической *потребности в экономии сил*. Экономия сил побуждает чем-то заняться, когда угрожает растрата сил на поиски дела, на выбор занятия, на колебания между различными намерениями – побуждениями разных потребностей. Так случается, если все значительные потребности человека в равной мере в пределах нормы удовлетворены, а доминирующая потребность не слишком выделяется среди них и ею субъект в данных условиях не может заняться. Таковы бывают ожидания на вокзалах, в вагонах, на отдыхе, в перерывах между делами и т.п. В подобных ситуациях разные люди занимают свое время разными занятиями, в том числе чтением книг, журналов, газет, спортом, развлечениями (кино, телевидение и игра).

Пока и поскольку человек занят своими конкретными нуждами, он *расходует* силы, применяя имеющуюся у него вооруженность. В том, как человек занимает свой досуг, можно видеть и то, к чему он себя готовит. Использование досуга для игры может служить подтверждением тому, что игра служит именно вооруженности, хотя это ее объективное назначение не осознается самими играющими. Им свойственно думать, что они играют только для развлечения, для *удовольствия*. Впрочем, это естественно – прогноз приобретения повышенной вооруженности неизбежно вызывает положительную эмоцию. Спорт вооружает силой и ловкостью, а чтение и всевозможные зрелища служат самообразованию. Так же и игра служит вооруженности.

Но к игре обычно относятся как к занятию легкомысленному: ее противопоставляют делу – начинанию серьезному. В ее беззаботности проявляется автономность потребности в вооруженности – независимость от потребностей биологических и социальных. Так обнаруживается объективное, особое и специальное назначение игры. Отсюда же и чрезвычайная устойчивость игры в потребностях человека и разнообразие того, что называется игрой. Детские игры "в прятки", "в пятнашки", футбол, теннис, лото, игра в карты, в шашки, в шахматы, игра на рулетке, на бегах, на баяне, на скрипке, на сцене и т.д. и т.п. Игры, близкие к играм животных, – на одном конце этого перечня, на другом – с игрой сочетается борьба за место в человеческом обществе, за власть над людьми (азартные денежные игры) или в игре осуществляются поиски и воплощение истины ("игры" в искусстве). Игра превращается иногда и в болезненную, неудержимую страсть. Теперь ни с социальными потребностями, ни с

потребностью познания она уже как будто не связана, но связана с потребностью в вооруженности. Ведь даже погоня за деньгами в азартной игре есть погоня за вооруженностью так же, как борьба за место в человеческом обществе. Так потребность в вооруженности вытесняет иногда все другие и становится самоцелью. Таково болезненное извращение потребности, по природе своей вспомогательной, какой она всегда остается у животных и у детей. Теперь она уже не похожа на развлечение для удовольствия.

За многообразием и ненасытностью человеческих потребностей следует многообразие вооруженности, необходимой человеку. Поэтому игра сближается иногда с искусством. Может быть, это дало основание Томасу Манну утверждать: "Было время, когда один великан Шиллер мог сказать: человек лишь тогда человек, когда он играет. В такие серьезные и трудные времена, как наше, это звучит фривольно, и все-таки я уверен, что та священная и освобождающая игра, которую называют искусством, всегда будет необходима человеку, чтобы он чувствовал себя действительно человеком".

Многообразие вооруженности человека можно представить в таких контурных очертаниях.

Вооруженность

а) присущая не только человеку, но и животным

1. *Мышечное движение* – физическая сила;
2. Умение пользоваться этими движениями в *повседневной жизни*;
3. То же умение в обстановке *новой, неожиданной*.

б) специфически человеческая

4. Умение пользоваться *понятиями* и теоретическими представлениями в обычном жизненном обиходе;
5. Применение того же умения для *совершенствования* своих знаний и для познания в целом.

Таковы *пять ступеней вооруженности*. Ни одна последующая невозможна без предыдущей, но предыдущая логически ведет к последующей, а в основании каждой лежат врожденные способности (органические свойства) – вооруженность, генетически унаследованная.

На *первой ступени* дети людей и животных тренируют физическую силу мускулатуры: начинают с простейших *движений*, потом бегают, прыгают, кувыркаются, возятся и т.п. Здесь приобретаемая и тренируемая вооруженность – движение как таковое. А.И. Мещеряков пишет: "Видимо, можно говорить о наличии у ребенка с самого начала его появления на свет нужды в движениях, поскольку, родившись, ребенок с первого же дня двигает ручонками и ножками".

Когда механизмы движения освоены и физическая сила налицо, возникает, точнее добавляется, цель. Первоначально – ближайшая. Подчиненность движений цели, наблюдаемая в поведении окружающих, переводит потребность в вооруженности на следующую, *вторую ступень*. Это – потребность *подражания*. Здесь осваиваются умения в пределах стереотипов, бытующих в окружающей среде. Это умение совершенствуется, варьируется и переводит потребность в вооруженности на *третью ступень*. Возникает (опять добавля-

ется) *потребность играть*. Цели играющих фиктивны: назначение игры не в них, а в умении их достигать – в вооруженности как таковой. Животные возятся и как бы дерутся, дети играют в "догонялки", в "пятнашки", "прятки" и т.п. Но уже и на этой ступени возникают различия: у животных нет "ролевых" игр, они почти не пользуются или мало пользуются игрушками, а дети играют в "дочки и матери", в "командиров и солдат", играют в обслуживание кукол, в управление самолетом и т.п. Игрушки им необходимы. Андрей Платонов в повести "Одухотворенные люди" рассказывает, как дети играют в "кладбище" и в "похороны". Дети "играют в смерть". Так в подражании возникает освоение норм. В самых разнообразных детских играх еще много подражания, но его предметом являются уже не только механизмы действий, но и нормы поведения разных людей в различных условиях.

На *четвертой* (уже чисто человеческой) ступени существующий у животных "исследовательский рефлекс" превращается в детское любопытство и любознательность, затем выступает в обучении – в освоении *норм теоретических представлений и мышления*. Эта вооруженность приобретает главным образом в образовании и самообразовании; ступень эту проходят все люди; выступает она и в человеческих играх, тренирующих сообразительность ("смекалку") – умственные силы. Таковы карточные игры – от простейших до "коммерческих". Это – шашки, домино, шахматы. Область освоения норм знания и тренировки мышления обширна. Это – область формирования и развития *сознания*. Свою роль и здесь выполняет игра.

Но в освоении норм знаний и в тренировке мышления, как ни значительно то и другое, неизбежно обнаруживается принципиальное отставание от насыщенности человеческих потребностей. Эта недостаточность сознания ведет к нужде в *сверхсознании*. Таково содержание *пятой* ступени вооруженности. Эта вооруженность, необходимая для создания *нового*, не бывшего в обиходе в окружающей среде, реализуется в творчестве – техническом, художественном, научном.

Тренируется она преимущественно не обучением, а игрой. Теперь она, казалось бы, не имеет ничего общего с детскими играми и игрой животных. Впрочем, переход с четвертой ступени на пятую опять постепенен. Это видно в детском творчестве. Оно не бывает продуктивно в технике и науке как раз потому, что не обосновано четвертой ступенью – достаточным знанием норм. Редко оно бывает продуктивно и в искусстве (но все же бывает, например, в детских рисунках), потому что пренебрежение к культуре (к знаниям и умениям) и у детей не проходит безнаказанно. Ведь так бывает и с профессионалами, претендующими на творчество, минуя профессиональную грамотность.

Но художественному, как и научному, творчеству во всех родах и видах противостоит не только профессиональное невежество (недостаточное знание норм), но и высота ремесленной осведомленности – неукоснительное следование тем или иным нормам (боязнь расстаться с четвертой ступенью!). Именно на пятой ступени вооруженности (в творчестве) игра сближается (или даже роднится!) с искусством, как это отметил Томас Манн. Любое искусство требует

как знания, освоения, так и преодоления норм; игра учит этому преодолению и тренирует его.

Таким образом, игра сопровождает развитие человека, начиная чуть ли не с первых его шагов, когда он отличается от высших животных только своими нереализованными задатками, до вершин его сугубо человеческой деятельности. Но, сопровождая человека на всем его пути, игра не всегда занимает то же место в его потребностях. Роль игры увеличивается от раннего детства до молодости и зрелости. Здесь потребность в вооруженности бывает обычно доминантой. Далее игра постепенно уступает другим трансформациям той же потребности в вооруженности, иногда некоторое время конкурируя с ними более или менее успешно. Но когда эти другие трансформации с успехом выполняют свою роль, игра опять набирает силу – у человека возникает досуг! Именно теперь выступает родство игры с художественным творчеством. Художник во всеоружии мастерства творит, *играя*; высокое актерское искусство не только условно называют игрой, но оно в своей импровизационной сущности действительно подобно игре. Станиславский уподоблял его даже детской игре...

Обязательные звенья игровой деятельности

Что же содержит в себе игра, чтобы выполнять свои столь значительные функции? Начинать с какой-либо конкретной игры, далее перечислять и классифицировать все возможные игры едва ли есть смысл – так их много, так они разнообразны и так много всего в каждой. Целесообразнее присмотреться к тому, что присуще *всем* играм и что необходимо *каждой*.

Первое. Всякая игра требует признания каких-то *правил*. Их множество так же неисчислимо, как разнообразие игр – от игры в лото, в шашки и в "пятнашки" до игры в теннис, игры на бегах, на скрипке, на сцене. Это – принятые и обязательные для каждого играющего нормы. В некоторых играх они крайне просты, в других, наоборот, сложны.

Второе. Игра заключается в точном знании, соблюдении этих норм и в умелом, *изобретательном их использовании* для выигрыша. Изобретательность эта зависит в некоторой степени от сложности правил-норм. Поэтому научиться играть в одни игры легко, в другие – трудно. Так, скажем, в шашки – легче, в шахматы – труднее, а играть на скрипке еще несравнимо труднее, да игра эта и не всем доступна. Но умение использовать правила – изобретательность, мастерство, искусство в игре – не предопределяется сложностью правил. Игра в шашки проще игры в шахматы, но мастерство игры в шашки бывает несравнимо выше умения играть в шахматы. В этом доказательство того, что игра не исчерпывается не только знанием норм (правил), но и умением пользоваться ими.

Третье. Игра возможна, если ее исход нельзя безошибочно рассчитать и предвидеть. Игра перестает быть игрой и уподобляется условному ритуалу, если сама она и ее итог могут быть выполнены по точному, ненарушаемому расчету. В игре всегда большее или меньшее место занимает *случай*. Ее итог должен быть непредвидим. (В этом, между прочим, отличие самой простой детской "ролевой игры" от подражания как способа приобретения какого-либо навыка – вооруженности навыком.) В различных играх случай занимает то или иное место. В карточных играх с него обычно начинается игра: при сдаче карт

та или другая карта случайно попадает к каждому играющему. В игре "в очко", как и в рулетке, случайны финалы. В играх спортивных случайность подстергает играющего в процессе игры – в поведении противника-партнера. Так шахматист строит на доске неожиданные соблазны-"ловушки" противнику. Впрочем, в таких играх каждый ход партнера может быть, а может и не быть случайностью, подлежащей преодолению.

Каждое из трех обязательных условий игры в разных играх выступает по-своему – занимает в ней большее или меньшее место. Если в игре на первом месте знания норм и их соблюдение, то игра эта приближается к подражанию (к "чопорному церемониалу менуэта", упомянутому К. Лоренцом). Эта игра "ролевая". Но чтобы быть игрой, в ней подражание должно быть изобретательно использовано и в ней должен быть случай – нечто непредвидимое.

Таковы всегда бывают "ролевые" детские игры. Игра на сцене, совершенно лишенная импровизации, уподобляется чопорному ритуалу, и ее не следовало бы называть игрой. Это относится ко всем "исполнительским" искусствам: игре на скрипке, игре на рояле, игре на гитаре и т.п. Если в игре на первом месте умелое, изобретательное использование норм, то это игра "интеллектуальная" (как, скажем, шахматы, пасьянс) или "коммерческая" (преферанс, вист). Но и в этих играх необходимы и правила, и соблюдение норм (правил), и в них итог непредсказуем и зависит от случая (как "лягут" или распределятся карты). В зависимости итога от случая заключен *риск*. Если в игре на первом месте именно он, риск, случай, то в ней минимальное место занимают нормы; они предельно просты, и умение пользоваться ими примитивно. Но как бы ни были они просты и примитивны (как, скажем, в "орлянке", в "очко", в рулетке), и они все же необходимы.

Изобретательность умений и случай выступают в игре взаимно противоположными и дополнительными по отношению друг к другу началами: случай стимулирует изобретательность, дает основание для мобилизации умений; изобретательность и умения направлены на нейтрализацию, на ликвидацию роли случая. В этом столкновении противоположностей заключена *самая сущность* игры как таковой – как одной из трансформаций потребности в вооруженности. Так как в игре случайность часто представлена поведением партнера, то в основе большинства игр лежит борьба – преодоление каждым играющим умений своего партнера, выступающего противником. Если же в игре нет партнера-противника, то преодолеваемая случайность либо создается самим играющим (как, например, перетасовкой колоды карт перед раскладыванием пасьянса), либо подготавливается объективным стечением обстоятельств (рулетка, бега и т.п.). Случайность-препятствие может быть более или менее трудным – партнер в игре может быть противником более или менее сильным. Интерес к игре возрастает вместе с ростом умений, необходимых для преодоления препятствия-случайности. Так в игре возникают острые ситуации, и так игра увлекает и самих играющих, и зрителей – болельщиков. А. Крон назвал это явление "самоутверждением через сопричастность". "Мы как бы входим в долю и становимся пайщиками его (играющего) славы и авторитета, будучи профана-

ми, мы приобретаем право судить да рядить о вещах, нам ранее недоступных"...

Связь игр человека с его сознанием, сверхсознанием и "негативным" сверхсознанием

Так как же конкретно игра служит вооруженности? И чем же она вооружает? Вернемся к составу любой игры.

Правила каждой данной игры (ее нормы) вполне условны. Они ни в чем, кроме данного рода игры, никакого значения не имеют и иметь не могут. (В чем, кроме шахматной игры, могут пригодиться знания ходов шахматных фигур?) Поэтому знания правил игры вооружают человека только для этой игры. Значит, и владение ими вне игры также бесполезно (полезно лишь в той мере, в какой полезна игра...). Игра не вооружает, следовательно, ни знанием норм, ни владением ими.

Игра требует владения средствами, в сущности, бесполезными; но она требует подчинения нормам и *изобретательности* в их применении. Игра приучает к следованию заданным нормам и вооружает преимущественно *изобретательностью*, причем изобретательностью не в том или ином конкретном деле, а изобретательностью *как таковой*. Любая игра только повод для проявления изобретательности в рамках норм и для ее тренировки. Изобретательность – следствие *увлеченности*, а увлеченность усиливается волей – специальной, своеобразной, парадоксальной и вспомогательной потребностью человека в преодолении препятствий и преград (и даже в их нахождении!).

Игра тренирует не только изобретательность как следствие увлеченности, но и дисциплину и волю; в спортивной игре воля – необходимое условие успеха. Поэтому в практической доминанте, побуждающей человека играть, всегда большее или меньшее место занимает воля.

Изобретательность невозможна без мобилизованности сил, в частности тех, что составляют содержание сознания. Когда оно поглощено целью и его возможности оказываются недостаточными, на помощь приходит *сверхсознание*. Поглощенность целью в игре обеспечивается увлеченностью и волей; недостаточность сознания – непредвиденностью случайностей.

Обслуживанием потребностей человека заняты его *подсознание*, его *сознание*, а в случаях надобности – и его *сверхсознание*. Каждый из этих трех "этажей" высшей нервной деятельности вооружается своим путем: *подсознание* – преимущественно подражанием; *сознание* – обучением и самообразованием; *сверхсознание* – искусством (виртуозностью), и еще до этого и кроме этого – игрой. Но главное назначение искусства – идеальная потребность познания, игра же служит вооруженности специально. Всем трем путям вооруженности необходимы резервы наличной силы – энергии. В сознании она выступает *процессом* формирования представлений, умозаключений, образования понятий; в сверхсознании – *вспышками, толчками, внезапными озарениями*.

Вооружая сверхсознание человека, игра делает это согласно природе самого сверхсознания, то есть через напряженную работу сознания, путем его максимальной нагрузки, путем мобилизации всех наличных его средств. Поэтому игра включает в себя обязательными звеньями *знание, умение, изобре-*

тательность. Если в игре любое из этих звеньев выпадает, то и игра превращается в нечто противоположное ей по содержанию и назначению.

Так бывает с азартными играми, такими, как орлянка, очко, рулетка, бега и т.п. В них – не обращение к сверхсознанию через сознание, а, наоборот, отказ от сознания, от знаний и умений вообще, а значит, в сущности, и от сверхсознания. В них – разочарованность в силах сознания, усталость от бесплодности его применения, признание его бессилия перед властью случая.

В азартных играх содержится либо расчет на благосклонность случая, либо фатализм покорности судьбе. В том и в другом – демобилизация сил сознания. Здесь находит себе применение жульничество в игре, специальная подтасовка случая.

Отказ от сознания в азартных играх можно рассматривать как проявление "*негативного*" *сверхсознания*. (В нем выражается превосходство, отказ, отрицание по мотивам, не поддающимся сознанию превосходящим сознание субъекта.) В потребностях идеальных, познавательных, оно проявляется в *смехе* – от беззаботной улыбки до хохота; в потребностях социальных – от иронии до циничного сарказма; в потребностях биологических – во всевозможных видах и оттенках *пренебрежения к своему здоровью* – от употребления наркотиков до самоубийства. Подобно этому в потребности в вооруженности негативное сверхсознание начинает проявляться в недоверии к сознанию, в пренебрежении к вооруженности вообще, в склонности к риску, в *потребности в риске*, отмеченной Достоевским в "Игроке", в удали, в отваге. Оно же видно и в *азарте*. Это такая степень увлеченности, при которой пренебрегают выбором средств, разумностью, рациональностью способов и, наконец, сознанием в целом. Здесь увлеченность превышает границы возможностей, обеспеченных реальной вооруженностью.

Так, в игре ликвидируется ее объективная продуктивность, и она превращается в болезненную и пагубную страсть. Таковую она и описана в рассказе Ст. Цвейга "Двадцать четыре часа в жизни женщины". Но сама смелость отваги, пренебрежение к реальным возможностям выглядят привлекательно. И это закономерно. В ней – притязание на власть над будущим, на подчинение себе будущего вопреки всему. Такова природа всякой страсти, начинающейся с азарта. В ней – ненасытность потребностей, свойственная человеку.

Ту же страсть отмечает Э. Хемингуэй в бое быков. Бой этот есть, в сущности, игра – игра со смертью. "Любой человек может иной раз без страха встретиться со смертью, но умышленно приближать ее к себе, показывая классические приемы, и повторять это снова и снова, а потом самому наносить смертельный удар животному, которое весит полтонны и которое к тому же любишь, – это посложнее, чем просто встретиться со смертью. Это значит быть на арене художником, сознающим необходимость ежедневно превращать смерть в высокое искусство".

Если корриду рассматривать как игру со смертью, а это не менее основательно, чем сблизить ее с искусством, как делает Хемингуэй, то со всей очевидностью обнажается связь ее с потребностью в вооруженности. Но в азартных играх (в отваге риска) потребность эта извращена. В этом можно видеть

подтверждение *вспомогательной роли* вооруженности среди основных исходных потребностей человека. Так же, как в упрямстве извращена другая вспомогательная потребность – воля.

С. Миллер

Психология игры¹

Фантазия, игра-воображение и выражение чувств

Точка зрения о том, что игры (типа "представь себе...") и фантазии выражают индивидуальные чувства и личные желания, главным образом исходит из фрейдийского различия между желающим и рациональным мышлением. Согласно этому взгляду, мышление организуется прежде всего через инстинктивные тенденции и использует символы, которые получают свое значение из их ассоциаций с инстинктами. Рациональное мышление отделено от этого, несмотря на то что воображаемое удовлетворение является недостаточным. Однако неосознаваемые, но в то же время имеющиеся желания продолжают находить выражение в игре, а позже в мечтах – дневных снах.

Некоторые формы личностных тестов, известные как "проективные", для получения своих результатов используют фантазию и игру. Например, испытуемому показывают чернильные кляксы, неразборчивые изображения или дают набор игрушек, предлагая при этом интерпретировать все предложенное или придумать историю о них каким угодно образом. Исходя из того, что такой неясный и расплывчатый материал предоставляет только минимум объективной информации, можно рассчитывать, что индивидуальность личности обязательно отразит его собственные эмоциональные переживания. "Проективные" тесты, включая тесты воображения, где ребенка подталкивают к игре с миниатюрными куклами и игрушками, которые он выбирает, использовались также и психологами школы теории научения. Эта теория предполагает, что игра и фантазия являются примерами поведения, которое отражает общие усвоенные реакции индивида более точно, так как он не находится ни под каким принуждением, для того чтобы вести себя общепринятым образом.

Такие чувства, например, как гнев или фрустрация, влияют на фантазию и на игру воображения. Истории, придуманные студентами, которых перед сочинением специально разозлили, были значительно с более агрессивным содержанием, чем истории студентов, неподвергавшихся никакому раздражению. Игры-фантазии маленьких детей во время фрустрационного опыта становились менее конструктивными и последовательными в ситуации, когда ребенок видит привлекательные игрушки, но играть с ними ему не разрешают, тогда как в прошлом опыте это было можно. Однако отношение между свободным поведением, фантазией и неясностью тестового материала достаточно сложное. Предположение о том, что чем более неясный и размытый тестовый материал, тем больше будет разница между испытуемыми, выглядит достаточно справедливым. Реакции мужчины, который видит скелет в каждом чернильном пятне, вероятно, заставляют больше говорить что-то о человеке, а не о чернильных

¹ Миллер С. Психология игры. СПб., 2000.

кляксах. В то же самое время трудно показать, что эти тесты валидны. Ведь это, может быть, просто робкий человек, который громко кричит в своей фантазии. В целом, чем более неясный материал, тем меньше ответы будут соответствовать показателям группового, открытого поведения и, наоборот. Все эти предположения согласуются с гипотезой Фрейда, или, действительно, можно предположить, что условия для закрытого символического поведения взрослых отличаются от условий для их открытого социального поведения.

Детские игры-фантазии, в которых используются стандартные наборы миниатюрных кукол и соответствующей им мебели, отвечают, с некоторыми оговорками, детскому открытому поведению, происходящему где угодно. Эксперименты с контролем условий, соблюдением необходимых правил и проверкой методов подсчета показали, что игры-фантазии различаются при изменении некоторых условий. Надежность этих методов, т.е. степень согласия между независимыми судьями по кодированию и подсчету моментов поведения ребенка, корреляция между моментами поведения в тех же самых и различных сеансах, настолько велика, что результаты могут восприниматься с большей степенью надежности. Уже очень хорошо исследована агрессия. В экспериментах, когда ребенка просили поиграть или рассказать историю про кукол, подсчитывались такие единицы поведения, как удары, драки одной куклы с другой, брань или наказания игрушек.

Самым первым из обнаруженных факторов, влияющих на игру, было то, что сам "стимульный" материал влияет на какое-то количество проявленной агрессии. Например, если детям дают домик, куклы и мебель уже установленными в каком-то определенном порядке, то игра более агрессивна, чем в случае, когда детям самим разрешали конструировать и устраивать порядок по своему желанию, выбирая все необходимое для этого из кучи частей мебели и кукол. Чем более реалистично и детально разработаны куклы, тем они меньше полезны для игры воображения. В этом случае ребенок проводит больше времени исследуя их, чем конструируя сценки или истории. Куклы в наборах, конкретно соответствующие семье ребенка (отец, мать и необходимое количество братьев и сестер), вызывают больше агрессии, чем неясные фигуры. Важно также присутствие взрослых, их значимость, кем они являются для ребенка, степень их участия в игре или, наоборот, отчужденности. В сравнительно незнакомых условиях лаборатории нормальные дети-дошкольники играют менее агрессивно, когда нет никакой поддержки взрослого человека. Когда присутствует постоянно дружелюбный, подбадривающий и воодушевляющий взрослый, то общий счет агрессивных актов у ребенка увеличивается от сеанса к сеансу, и игра становится менее стереотипной.

Очень короткие игровые сеансы влияют на игру детей от 7 до 9 лет, побуждая их действовать агрессивно или совместно. Одну группу детей предварительно настраивали играть в такую агрессивную игру, как соревнование друг с другом за то, чтобы отстаивать свой пятачок пространства, завоевывая при этом, как можно больше участков у других детей, или, защищая свои игрушки от атаки, в то же время уничтожать, как можно больше чужих. Контрольной группе, напротив, помогали достигать конструктивной совместной работы.

Фрустрация – это один из главных факторов возникновения агрессии. Две группы детей "были фрустрированы" тем, что им показали фильм в сокращенном виде, а затем они должны были вернуть некоторые из сладостей, которые им перед этим дали. Одна группа сразу вслед за этим играла более агрессивно, чем другая - конструктивно тренированная.

Некоторые долговременные индивидуальные различия также проявились в "представь себе..."-играх. Например, мальчики были более агрессивны в игре, чем девочки, так же как и в каждодневном поведении. Общее количество агрессивных актов менялось от сеанса к сеансу, но позиция нормальных детей, по количеству агрессивных действий в отношении друг друга или разговоров, значительно не менялась и была похожа на их стандартные показатели в обычной ситуации. Однако экстремальные группы (чрезмерно робкие или ненормально агрессивные дети) не всегда показывали те же самые черты в их играх-фантазиях или придуманных историях по сравнению с обычным поведением. Некоторые из самых робких детей были чрезмерно агрессивны в своей игре с куклами, в то время как другие робкие дети были и в игре точно такими же робкими, как и в реальной жизни. Открыто выраженное беспокойство, что обычно не одобряется, так же принималось во внимание при оценке игры маленьких детей.

Если детям дать возможность придумать агрессивный рассказ, после того как их специально раздражали, то окажется, что этот процесс снижает раздражительность, которая проявится впоследствии. Хотя данное наблюдение соответствует теории "избыточной энергии", возможны и другие интерпретации. Чувство вины или беспокойства могут быть вызваны выражением гнева, так же как и сдерживание его проявления. Когда специфическая реакция начата, то она может продолжаться до своего завершения, т.е. до того момента, на котором она может затем остановиться. В любом случае тот факт, что некоторые задержки работают в сфере фантазии, так же как и в открытом поведении, а на это влияют тренировка, обстоятельства и социальный контекст, делает мало вероятным представление о том, что функции воображения являются лишь компенсаторными. Известно, что наше общество позволяет в контексте игры то, что в другом случае осуждается, и именно это может быть причиной той агрессивности, о которой обычно докладывают после экспериментов с детскими играми-воображениями. Например, 4-летний малыш, после того как ему велели, чтобы он не повторял определенные выражения по отношению к взрослым, сказал: "Но ведь с игрушками я могу это говорить, не правда ли?". Ребенок 2,5 лет, после того как ему сделали выговор за то, что он толкался, сказал: "А это было только понарошку, я сейчас играю". Большинство детей знает о том, что если что-либо запрещено в одной ситуации, то же самое может сойти с рук, когда этому действию придается ярлык игры или притворства.

Тем не менее содержание обычной детской игры-фантазии часто странно и дико. В игре живут демоны и волки, люди-чудовища и катастрофы, девочке-игрушке могут приказывать поджарить мать на печке, а ребенок будет утоплен. Попыток в отношении систематического исследования условий, при которых наиболее часто появляются такие злые символические фигуры и драматические

события в игре, было мало. Психоаналитическое объяснение подобных фантазий состоит в том, что эти фантазии символизируют детские чувства. Чего ребенок опасается, или то, чем возмущается в своей матери реализуется, как "ведьма". Его братья и сестры, являющиеся его конкурентами по отношению к родительским чувствам, могут ощущаться как маленькие, вездесущие надоедливые гномики, а страхи и вина по отношению к своим запретным желаниям, могут проецироваться во вне, становясь людьми-пугалами и т.д. Ребенок не осознает свои чувства или значение символических фигур, потому что они – табу. Пиаже, со своей стороны, считает, что символы такого рода имеют эмоциональное значение для ребенка, потому что детское мышление в течение "периода воображения" еще не логично и основано на аффекте скорее, чем на логических связях между аспектами объектов и событий. Как бы то ни было, мышление бессознательно, потому что ребенок не осознает совершенно ясно, как он чувствует или думает, и никогда не может этого делать, если есть социальное табу, которое не дает ему проверить и адаптировать имеющуюся дологическую схему.

В соответствии с точкой зрения Пиаже, количество игр-представлений в возрасте от 7 до 8 лет снижается, так как уменьшается дологическое мышление, и ребенок становится лучше социально адаптирован. Такие игры – это ассимиляция *parexcellence* (по превосходству). Они изменяют действительность с целью ее соответствия детским интеллектуальным и эмоциональным требованиям. В то время как ребенок становится способен мыслить логически в отношении конкретных вопросов, устанавливается его социальная и эмоциональная компетентность, воображение становится неуместным.

8-летний ребенок, конечно, гораздо устойчивее, чем совсем маленькие дети, он менее зависим и менее эмоционально возбудим. Но фантазия не исчезает и не становится временами менее ужасной, она продолжает существовать и во взрослом состоянии. В возрасте 7-8 лет уже отсутствует открытое выражение в действиях. Фактически исчезают не только игры-воображения, но так же никому не адресованный равномерный поток разговора, сопровождающий действия маленьких детей. Пиаже предполагает, что разговор подобен мышлению, свойство которого быть в первую очередь личностным и идиосинкразийным (идиосинкразия – повышенная чувствительность человеческого организма к определенным веществам или воздействиям). Поскольку речь становится социальной, адаптируемой к информированию других, эгоцентрические комментарии исчезают. Русский психолог Выгодский высказывал гипотезу, что речь у маленьких детей, скорее, не дифференцирована, чем асоциальна. Различия между речью вокальной и грамматической и речью для себя (внутренней, свернутой по форме) для маленьких детей не существуют. Поскольку имеет место эта дифференциация, то непрерывный разговор, сопровождающий действия ребенка, становится не озвученным, преобразованным во внутреннюю речь. Этот процесс совпадает с усилением лингвистических способностей. Объяснить это можно предположением, что процессы регулирования и обратной связи становятся автоматическими, по мере практики, и, таким образом, сокращается маршрут обратной связи через внешнее действие.

Исчезновение игры-воображения может просто обозначать тот факт, что мышление ребенка в отношении предметов, людей и событий стало достаточно квалифицированным, для того чтобы обойтись без проявлений конкретных действий какое бы ни было при этом эмоциональное состояние у ребенка. Это вовсе не означает, что чувства не важны для воображения и фантазии. Голодный человек склонен думать о еде, злой – о насилии, жаждущий секса – о сексе. Детские чувства более сильные, переменчивые, краткие и менее организованные, но дети не всегда страдают от беспокойства и меньше всего тогда, когда они играют. Если будет корректно описать с немногими ограничениями игру-фантазию как мышление в действии, то почти что триумфом будет то, что содержание игры продиктовано текущими интересами ребенка. Любое новое, впечатляющее, связанное с чем-то важным в его жизни; какие-то повторяющиеся модели поведения или что-то особенное, выделяющееся в другом отношении, – все это, вероятно, будет иметь приоритет, чтобы быть отобранным для игры.

Функции игры-фантазии. Игры-воображения и фантазия – это "хорошая вещь" или нет? Так ли то, что замещающий опыт страха и гнева "поднимается и прочищает" эмоции, как предполагал Аристотель, или игра просто поощряет агрессивные привычки и иррациональное поведение? Следует ли нам давать детям игрушечное оружие, чтобы они могли играть в войну и убийство и, таким образом, быть "вне системы детства", или же мы этим просто подстегиваем агрессивность? Вспомним сказки братьев Grimm с их сценами ужасов, заталкиванием мачех в печки или в бочки, полные гвоздей, и раскручиванием их до смерти. Выражает ли все это скрытые желания, которые лучше бы удовлетворить в воображении, чем в реальности, или же эти фантазии поощряют садистские тенденции малышей, или, может быть, наоборот, запугивают их, что тоже совсем не является необходимым? Вряд ли ответ заключается только в "да" или "нет". Эти альтернативы не исключают друг друга. Что хорошо для агрессивного ребенка, который еще не научился чувствовать беспокойство по отношению вреда к себе или к другим, то не подойдет для того, кто подражает своим старшим друзьям, или для мальчика, который чувствует себя скверно в отношении своей вредности, но не знает, что с этим делать, но то же самое означает совсем другое в отношении того ребенка, кому собственная робость идет во вред. Возможность агрессии и защиты изначально дана человеку, как и другим животным. Агрессивным привычкам можно научиться. Нет никакого смысла изготавливать панацею для всемирных болезней за пределами того, что может сделать любая хорошая мать или нянька, когда она хорошо знает ребенка и ситуации, в которых тот находится.

Из обычного наблюдения нет никаких оснований предполагать, что все игры-фантазии однотипны. Это может быть форма исследования. Ребенок может представлять притворный ужас из-за медведей или великанов, преследующих его ("Все в порядке мама, мы просто играем в медведей!"), или он может притворяться будто бы падает с дерева, едва взобравшись на него, если уверен, что ему ничто не повредит. Некоторые детские психологи, включая Валентайна, приводили примеры, которые предполагают, что ребенок исследует свои

ощущения и эмоции преимущественно тем же самым образом, как он исследует восприятия, порожденные внешним миром. Игра в тигров может не слишком отличаться от исследовательской игры, обсужденной в последней главе, кроме того случая, когда она включает в себя притворство и символы. Ребенок вряд ли был бы в состоянии исследовать свои чувства или получать удовольствие от преувеличенного возбуждения, если бы его стал преследовать настоящий тигр.

Другие примеры игры-воображения включают события, которые действительно испугали или возбудили ребенка, 4-летний малыш был очень перепуган, когда обнаружил в своем доме много дыма, возникшего из-за того, что его мама забыла молоко на плите и кастрюля полностью выкипела. Позже он играл в воображаемый дом, полный огня, и спасение из него. Когда эти игры начались, то самый сильный страх от дымящейся кастрюли уже прошел, но повторяющаяся игра в пожар в компании своих старших друзей помогала ребенку еще раз пережить этот опыт. Повторение уменьшает воздействие большинства сильных впечатлений. Наслаждение воображаемыми пожарами может быть связано с их ассоциаций с разрушением, а также иметь некоторый агрессивный смысл.

Некоторые формы воображения определенно, скорее, стимулируют и возбуждают, чем уменьшают возбуждение. Каждая мать знает, что подобная игра может закончиться взрывом смеха, агрессией или слезами, если игрой не руководить. Фантазии могут сами себя стимулировать в скучном окружении. Личностные особенности детей разделяют их по степени, в которой они прибегают к этому занятию. Исследование детей старшего возраста показало, что те из них, кто имеет насыщенную фантазией жизнь, способны сидеть тихо и ждать гораздо больше времени, чем дети с менее богатым воображением, несмотря даже на то что две группы были одинаково умны.

Есть много примеров игр, которые могут быть описаны как желания или компенсаторные игры. Нет никакого сомнения в том, что дети иногда переигрывают события не таким образом, как они происходили, но, так как бы они хотели, чтобы они случились. Это, скорее, факт, чем объяснение.

В таких играх, как "быть в армии" или "быть шеткой дворника автомобиля", наоборот, ребенок, по-видимому, представляет себе конкретность немного озадачивающую, спутывающую выражение или действие. Вероятно, это часть усилий сделать окружающий мир осмысленным. Ребенок испытывает все, что его окружает буквально, в действии. Большая часть игр-фантазий – это повторение того, что ребенок уже испытал. Игры в "дом", "семью", "магазин", "школу" – самые обычные. Но любое впечатляющее событие, такое как путешествие в Италию на самолете, может повторяться в деталях и через год, с частыми обращениями ко взрослым для подтверждения в отношении цвета самолета (теперь представленного кухонным стулом) или точной последовательности событий. Не существует одной единственной функции игры-воображения. Ребенок может исследовать свои чувства, уменьшать свои страхи, увеличивать свое волнение, пытаться понять запутанные события путем красочного представления, искать подтверждения в туманной памяти или изменять событие, чтобы сделать его приятным для себя в своей фантазии.

Представление Пиаже о символической игре, как об "ассимиляции" событий в символической форме, в настоящее время, вероятно, лучше всего объясняют исследования манипулирования, повторения, изменения и подкрепления, а также классификацию впечатлений, событий и чувств, которые могут наблюдаться в детской игре-фантазии. Если так, то игра-воображение принадлежит ко всем тем процессам и структурам, лежащим в основе кодирования, сохранения, проверки и перекодирования информации, которые, кажется, и держат человеческий мозг постоянно весьма занятым. То, что повторение, скорее, открыто, чем закрыто, придает игре-воображению отличительный характер вместе с тем фактом, что повторение редко бывает точным. Пиаже предполагает, что вариации игры являются преимущественно результатом неспособности упорядочить события последовательно и логично. Это, вероятно, только часть истины. В некоторых из своих притворных игр дети требуют от взрослых сотрудничества ("Моя шляпа похожа на шляпу леди, не так ли, мама?"). Но в других случаях ребенок может яростно отвергать любое предположение, что его деятельность - это простое повторение. Детские частушки, перевранные и скомканные, для него - новые поэмы, повторение историй - это его собственные изобретения. Ребенок пытается сделать что-то иное и быть чем-то отличающимся, хотя успехи его и не могут быть великими. Большая часть содержания игр-воображений довольно стереотипная и повторяющаяся. Но ребенок пробует снова играть. Производить изменения и вырабатывать отличительные признаки в процессе адаптации к миру совершенно необходимо также, как и пережевывание информационной жвачки. Мы общаемся больше из экспериментов, чем из простых наблюдений.

Необходимость в искажениях и переделках больше касается попыток новичка перекодировать информацию. Предполагается, что для взрослых события постоянно перекодируются в наиболее экономные формы таким образом, чтобы они могли легче "сохраняться", т.е. быть потенциально доступными для воспоминания. Восхитительный противоположный пример глупого (неэкономного) запоминания - это мисс Бейтс, персонаж романа Джейн Остин "Эмма". Она была не способна ответить на любой вопрос без того, чтобы не пересчитать все вещи, имеющие отношение к делу, от свиней до нижних юбок. Сортировка, перестановка и реконструкция того что было испытано совершенно необходимы для информации, которая будет использоваться в дальнейшем. Процесс пересортировки может быть медленным и трудным не только для очень маленьких детей, вероятно, на другом уровне такими же трудными могут быть перестановки. Совсем не случайно, что игры детей в слова и рифмы имеют тенденцию зависеть, скорее, от ритмических и звуковых ассоциаций, чем от значения слов.

Функции подражательной игры

Мы пришли к точке зрения, что подражание имеет отношение по меньшей мере к пяти различным типам поведения: 1) произвольное воспроизведение действий, увиденных у других людей; 2) произвольное возбуждение сиюминутных чувств, присущих только для текущего состояния других, или, другими словами, "заражение", т.е. передача возбуждения от одного члена

группы к другому; 3) социальное содействие, когда поведение члена группы поощряется, сдерживается или является поводом для подобного поведения других; 4) научение через наблюдение, техника научения чему-то новому с помощью наблюдения за тем, как это делает другой; 5) ролевая игра и повторное воспроизведение событий, когда в повторении затрагиваются модели действий, которые играющий видел или о которых слышал. Мы бы не стали загонять все эти типы в узкие рамки единого объяснения. Классические парадигмы научения: "классическое" условное, инструментальное или "оперантное" научение, а также ролевое научение несомненно по-разному приложимы к этим 5 категориям, несмотря на то что процессы внимания равным образом включены в каждую из них.

Под имитационной игрой подразумеваются в основном ролевая игра и повторное воспроизведение событий. Это, очевидно, относится к повторению "запомнившегося", т.е. значимого, поразившего, впечатлившего или послужившего примером для роли, к тому, что явно наблюдается в игре детей. Мы придерживаемся точки зрения, что эта форма игры является некоторым повторением, которое у взрослых протекает скрытно как часть механизма памяти. В имитационной игре повторяются действия других людей, в которых ребенок обычно не участвовал, а только наблюдал или слышал о них. Ребенок способен подражать настолько, насколько он этому обучен, или насколько он может трансформировать увиденные образы в действия.

Однако ребенок не всегда обучается, наблюдая за ситуациями в игре. Он может использовать действия, включенные в игру, но они будут выбраны в соответствии с имеющимся репертуаром индивидуума или даже переделаны. Для человека и высших приматов способность сравнивать, использовать схемы и образцы, возможно, включена в подражание сложным действиям; если же не обладать чувством социальной разборчивости или сложным ментальным аппаратом, способным справиться со сложной информацией, то останется только со скукой взирать на какие-либо действия другого. В социальной игре действия повторяются на основе того, что поразило ребенка, или в шаблонах и стереотипах, уже имеющихся у него для подобных ситуаций. Социальный характер игры, в определенном смысле, случаен. Ребенок изображает собаку или самолет с тем же интересом, что и отца или молочника, за исключением разве что некоторых людей или событий, которые являются самой впечатляющей частью его опыта.

Вполне возможно, что социальная игра каким-то образом полезна для дальнейшего социального поведения, индивидуум еще раньше использует ее для накопления и усвоения впечатлений, для снижения тревожности, для быстрого понимания правил и санкций своей группы. Впрочем, социальное животное извлечет весьма значительную биологическую пользу от умения поступать так же, как все члены его сообщества. Это не обязательно должно зависеть только от одного рода "механизмов". Видимо, имитационная игра со значением ролевой игры и повторного воспроизведения событий является открытой формой повторения и "принятия" опыта, который нуждается в исследовании, с точки зрения работы механизмов памяти.

Психологические основы традиционных игр¹

Традиционные или народные игры являются важным общечеловеческим культурным достоянием, уходящим своими корнями в толщу исторической судьбы как отдельных этносов, так и всего человечества.

Традиционная игра – средство приобщения ребенка к общечеловеческим (универсальным), этническим и индивидуальным ценностям развития. В системе психологических исследований складывается целостное представление о ней на основе анализа условий её происхождения в истории культуры и места в жизни ребёнка.

1. Традиционная игра в истории культуры

Эволюция игры в истории цивилизации происходит под действием законов развития культуры. Культура всегда гордится древностью своего происхождения, она всегда – культ предков (Д.С. Лихачёв).

Игровые раритеты

Благодаря многочисленным археологическим раскопкам наука располагает свидетельствами о подлинных игровых раритетах: предметах для игр, скульптурных изображениях играющих, игровых сюжетах, изображённых на фресках.

Во время раскопок на территории современного Ирака обнаружены игровые предметы древней шумерской культуры, зародившейся около трёх тысяч лет до н.э.: инкрустированная игральная доска, сделанная из раковин, кости, лазурита и красного известняка с набором игровых фишек.

Игральные кости найдены в гробницах египетских фараонов. Среди предметов домашней утвари и обихода, покоившихся в одном из захоронений викингов в Йорке, археологами найдены фигурки для настольной игры "гнефатль", а также пара игровых костей. Набор игровых костей, всего 44 разновидности, с кожаным мешочком для их хранения были обнаружены в поселении "баскетмейкеров" – корзинщиков, представителей культуры Анасази (1100 г. до н.э.). Все эти находки свидетельствуют о том, что игровая культура зародилась в толще древнейших цивилизаций и история игры берёт начало в истоках истории человечества.

Представители древнейших цивилизаций не только создавали игровые предметы, но и использовали простые предметы – камни, раковины, плоды растений, кости животных, наделяя их магическим содержанием.

Совершая агонистические пляски, которые по сути своей – игровые действия, древний человек пытался укротить стихии, изгнать злых духов, предвосхитить удачную охоту. Все эти действия также носили игровой характер. Игра в данном случае как бы пристраивалась к реальным требованиям жизни: живя охотой, готовясь к войне, представители первобытного племени плясали охотничий, военный танец, мимически предвосхищая то, что совершится наяву.

¹ Черная А. Психологические основы традиционных игр // Развитие личности. 1999. № 4. С. 86-98.

Будучи не однажды сыгранными, игровые, магические (по Л.С. Выготскому) действия оставались в памяти людей как некое творение или ценность, передавались последующему поколению как традиция, элемент культуры.

Человечество издавна начинает ценить игру. Некоторые виды игр становятся исключительной привилегией знати и вождей: стрельба из лука на о.Таити, определённые виды охоты на островах Тонга и Гавайях, петушинные бои, игровые вооружённые схватки и турниры на Гавайях.

Человек изображает игровые сюжеты и сцены в произведениях искусства

Стремясь к запечатлению волнующих моментов игры, человек изображает игровые сюжеты и сцены в произведениях искусства. Отдельные древнегреческие амфоры расписаны сценами кулачных боев. Минойское искусство и скульптура, корни которого ведут к бронзовому веку (3000–2000 лет до н.э.), изобилуют сценами игр с быком, сопровождавших крупнейшие празднества минойцев. На многочисленных фресках и рельефах погребального дворца в Кефали изображены ритуальные пляски и игры с быком, сцены ловли диких быков, использовавшихся в атлетических турнирах и развлечениях юношей и девушек с о. Крит (по материалам археологических экспедиций А. Эванса). Волнующие эпизоды атлетических игр, бывших частью погребального обряда знати в Греции, а позже в Риме, запечатлены на жертвенных чашах и блюдах, на стенах гробниц.

Описания игр находят свое отражение и в произведениях художественной литературы. Первые письменные упоминания об игре встречаются в древнегреческой мифологии. Согласно одной из легенд Древней Греции, дети царицы Ниобы играли в камушки. Гомер, описывая героя троянской войны Патрокла, свидетельствует, что тот ещё мальчиком приводил в гнев своих товарищей, обыгрывая их в "пять камешков".

Шарль де Костер в "Легенде об Уленшпигеле" описывает игры маленького Тилля со сплетенной из ивовых прутьев погремушкой, со сделанным из отцовского башмака корабликом, с самодельной вольнойкой.

Л.Н. Толстой в воспоминаниях о своём детстве приводит описания замечательных игр со своим братом Володиёв в "швейцарского" Робинзона, в "путешествии в зимней карете", в "муравьиное братство".

Эти и многие другие описания игр в художественной литературе служат прекрасным подтверждением мысли, высказанной Е.А. Покровским об общности и сходстве игр у детей разных народов: "Из рода в род, из века в век, от одного народа к другому передаётся в детских играх что-то общее, занимательное и поучительное для детей всех рас и племён, всех религий и ступеней культурного развития".

Обширные этнографические материалы также свидетельствуют о том, что большая часть игр детей разных народов мира отличается поразительным сходством. Любимая детьми и распространённая во Франции игрушка Sabot, "род деревянного волчка, приводимого в движение кнутом, состоящим из тростниковой палочки с привязанной к ней полоской высушенной кожи угря" напоминает немецкую игрушку "бильбоке".

Описанная Д. Колодца игра итальянских мальчиков "Прыганье камешков по воде" аналогична игре немецких детей "Рикошет", дагестанской народной игре (по материалам Н. Асадулаевой), игре детей на Дону (данные автора).

Любимая во Франции игра мальчиков в шарики величиной с орех, сделанные из стекла, мрамора, алебаstra, очень сходна с русской игрой в катание яиц и заключается в сбивании одного шарика другим по разнообразным правилам.

Игры каждого народа отражают специфику жизни в этносе

При всей схожести тематики и наличии одних и тех же групп игр и игрушек у различнейших народов, игры каждого народа своеобразны и отражают специфику жизни в этносе. По свидетельству Е.А. Покровского, многие детские игры представляют большую оригинальность в соответствии со свойствами и образом жизни народа.

Э. Тэйлор отмечает, что дети северо-американских индейцев упражняются в натягивании тетивы, чтобы подальше выпустить стрелы, дети эскимосов играют в постройку домиков из снега, молодой островитянин с берегов Южного океана бросает тростник в катящееся кольцо.

С глубокой древности игре принадлежит важное место в жизни детей. Найденные в гробницах египетских фараонов куклы, деревянные фигурки животных, каменные и кожаные мячи, кубари, кегли принадлежали к числу наиболее любимых забав египетских детей. Детство древнегреческих девочек и мальчиков было богато играми и игрушками, к которым они относились с большим трепетом и, достигая юношеского возраста, обыкновенно посвящали их богам: "Филокл посвящает тебе, о Гермес, свой прыгающий мячик, звучную трещотку из самшита и бабки, которые он так любил, и быстрый кубарь – игрушки своей юности".

Древние греки кроме множества самодельных игр и игрушек с различными домашними животными, в хороводы, с водой, пускание жуков на нитке, создали целую игрушечную индустрию для детей всех возрастов: обручи, качели, деревянные коньки, повозки для мальчиков, глиняные и восковые куклы для девочек.

Интерес взрослых к играм и игрушкам детей не только отражает отношение к игре как важному средству воспитания, но и показывает глубинную эмоциональную включенность взрослых.

2. Традиционная игра – значимый компонент культурного развития в онтогенезе

Подобно другим видам деятельности, которые, по мнению В.В. Давыдова, представляют собой форму исторического культурного творчества, традиционная игра возникает и развивается как индивидуальное творчество ребёнка, вбирающее в себя коллективное творчество всей цивилизации. Подобно другим видам деятельности, которые, по мнению В.В. Давыдова, представляют собой форму исторического культурного творчества, традиционная игра возникает и развивается как индивидуальное творчество ребёнка, вбирающее в себя коллективное творчество всей цивилизации.

Каждая эпоха, каждый народ имеют, по мнению Е.В. Субботского, свою концепцию детства, которая определяет образ жизни ребёнка и практику его воспитания. Концепция детства в определённой этнической среде формирует не только представление о соционормативном образе ребёнка и мира детства в целом, но и механизмы, с помощью которых этот образ реализуется. В этой связи традиционная игра представляется в качестве одного из механизмов трансляции этносом своего культурного опыта. В игре происходит передача социокультурного опыта на постфигуративном уровне, когда дети учатся у своих сверстников (М. Мид) и присвоение основополагающих этнических ценностей (И.С. Кон), в ней ребёнок учится проверять и воспроизводить реальность взрослых представителей этноса через модели и ситуации их непосредственной жизни в обществе (Э.Эрикссон).

Говоря об игре как форме присвоения культурного опыта, исследователи вводят термин "детская традиция", "детская субкультура" (В.С. Мухина). Здесь делается акцент на то, что игра трансформирована сознанием ребёнка и более хрупкая в отличие от взрослых традиций. Это даёт ей право на определённое внимание и защиту.

Определяя традиционную игру, А.Н. Леонтьев исходит из того, что она может быть неоднократно повторена, при этом правила игры остаются неизменными, например, в игре в "классы". Другие игры могут возникать в определённом детском сообществе и однажды будучи сыгранными, не повторяются. При таком отличии игр, все они раскрывают возможности познания мира взрослых. Традиционная игра строит образ взрослого в сознании ребёнка, задавая перспективы его будущей жизни. Возникая по инициативе этноса, который в традиционной игре обнаруживает своё культурное представительство, игра знакомит ребёнка с традициями, обычаями, образом жизни народа, в толще которого он живёт и развивается.

Игра – форма эпической письменности

Исторически построенная на единстве действий, операций и значений, традиционная игра выступает в качестве носителя обобщённого опыта деятельности, по значимости не уступающего письменности и другим знаковым формам передачи опыта. Сначала до письменности, потом параллельно с письменностью, сейчас как форма эпической письменности, традиционная игра служит текстом, носителем вековой информации о характере родовой деятельности человека и человечества в целом. От того, каким игровым опытом обладает ребёнок, зависит, как он может ориентироваться в тексте игры, а следовательно, и в тексте жизни. В этом смысле опыт каждого последующего поколения играющих исторически старше опыта предшествующих поколений. В социогенезе развитие каждого последующего поколения происходит через поиск новых путей, через сознание нового, через творчество. Достаточно упомянуть наличествующие в игровом опыте современного ребёнка компьютерные, виртуальные, электронные, электрические игры и игрушки, и становится очевидным, что традиционная игра, увы, постепенно уходит из игрового репертуара ребёнка, особенно городского. Вместе с тем человек – субъект истории, антиципирующий связи между прошлым и будущим. Традиционная игра в этом отношении

значительно больше, чем другие виды деятельности обогащает представление о будущем в индивидуальном развитии ребёнка. Она представляет собой переведённую в идеальную, знаковую текстовую форму карту реальной жизни, быта и отношений к миру. Традиционная игра, таким образом, осуществляет функцию пролепса, упреждающего предвосхищения прошлого в настоящем и будущем.

В процессе присвоения зафиксированного в идеальном плане обобщённого опыта предшествующих поколений у ребёнка формируется важная функция сознания – идеальный план деятельности, теоретическое отношение к миру. Теоретическое отношение к действительности позволяет ребёнку выйти за пределы повседневного быта, за рамки конкретных ситуаций и занять место в широком круге событий, происходящих в большом мире. Все это позволяет говорить о традиционной игре как о развивающей системе.

3. Этническая доминанта в психологическом содержании традиционных игр (на примере игр донского региона)

Психологический анализ традиционных игр субэтнуса донского казачества осуществлен нами с опорой на литературные источники по истории, этнографии, культуре, быту Дона, а также экспедиционные материалы, собранные в 1995-1998 гг.

Возникновение и развитие традиционных игр Дона связано с историческим периодом формирования субэтнуса донского казачества, точкой отсчета которого является XIV-XV вв., а также процессами его этнического генеза, происходившим до этого времени.

Во многом драматическая судьба донского казачества складывалась под влиянием геополитическим факторов.

В XV-XVI вв. российское государство выгодно использовало донское казачество как единственного гаранта своих южных границ, объединяя разрозненные казачьи общины и становища в особые казачьи полки для оберегания "побережных мест". В этот период донское казачество приобрело дух свободы и воли, равенство казаков стало практическим принципом в управлении и частной жизни, регламент которых устанавливается Войсковым кругом. В эпоху Петра I это право было попрано и в XVIII-XIX вв. казачество находилось в полном подчинении Российской империи, представляя собой военное сословие.

Вся жизнь военного, служилого казака происходила в определённом взаимодействии с многообразной окружающей средой, и в результате этого взаимодействия складывался коллективный взгляд изнутри, из глубин этноса. Этот взгляд отражал причастность человека к родовым видам деятельности, определяя "вековые психологические типы, вековые характеры" (Я.Я. Рогинский).

Предпосылки "вековых характеров" казаков заложены в генотипическом облике народов, кочевавших и осваивавших территорию Дона в периоды, предшествовавшие XIV в., когда начала свой отсчёт времени история донского казачества. Блестящую характеристику этих народов дал Н.М. Карамзин: "Восточная страна Российской монархии в продолжение многих столетий ужасала Европу грозными явлениями народов, которые один за другим выходили из её обширных степей, различные, может быть, языком, но сходные характером, об-

разом жизни и свирепостью. Все были кочующие, все питались скотоводством и звериной ловлей... Скифы не знали никаких искусств, кроме одного: везде настигать неприятеля и везде от них спастись... Гунны, коренастые и безбородые, приросшие к коням, воюют только на конях, используют лук со стрелами и аркан... Печенеги славилась быстротою коней своих, вооружённые копьями, луком, стрелами, мгновенно окружали неприятеля и мгновенно скрывались от его глаз.

Впоследствии вековые характеры казаков оттачивались под влиянием объективных условий их кочевой, рыцарской жизни (XVI-XVII вв.) и были predetermined необходимостью борьбы с неприятелем. В результате постоянной поддержки, начиная с раннего возраста традиций вольного и бесстрашного казачества, формировался особый тип казака-воина, верой и правдой служившего Отечеству и "отличавшегося от прочих казаков ловкостью, исправностью оружия и добротой лошадей".

Коллективное представление об этнических чертах характера казаки выражали триадой: "Казакom нужно родиться, казакom нужно быть, казакom нужно стать", подчёркивая тем самым признание генетически наследуемых и передаваемых из поколения в поколение качеств казачьей принадлежности; наличие социальных установок, которые в течение многих лет шлифовали вековые характеры, а также присутствие перспективы приобретения этнических черт психики. Стать казакom – это значит приобрести социально значимые в казачьей среде качества. В этой связи традиционные игры являются одним из факторов сохранения, поддержки и приобретения вековых психологических типов, концентрируя в себе вековой опыт этнической группы.

В этнографических материалах XIX в. по культуре и быту Дона представлена игровая биография казака

Большой исследовательский интерес для изучения этнического в психологическом содержании традиционных игр представляют этнографические материалы по традиционным играм в литературных источниках XIX в., благодаря которым составлена своеобразная игровая биография этноса, отражающая важные вехи его исторического бытия: военного, гражданского, семейного.

Многочисленные военные поединки и игрища взрослых казаков и детей, проводившиеся в донских станицах в прошлом и зафиксированные "бытописателями" Дона отражали военные настроения казаков и особенности их военного быта. Эти игры складывались в периоды истории, когда военный промысел обеспечивал казаку его существование.

"Сыпчины", игрище взрослых казаков, удалое празднество в честь казачьего братства, угроза утраты которого существовала в реальной жизни, служило основой для проигрывания актуального для субэтноса социального содержания.

Кулачные бои, джигитовки, скачки на мишень, поединки "стенка на стенку", военные "шермищи" (упражнения) с ружьями, пиками, дротиками, стрелами открывали перед взрослыми казаками возможность померяться силами. Близкие по содержанию игры юношей-малолеток, подростков, детей более младшего возраста поддерживались взрослыми.

Подросткам-победителям войсковой атаман или старые казаки вручали трофеи – лук со стрелами, дротик, копьё, нарядные уздечки, сёдла, сбруи. Поощряя участие в таких играх и игрищах, взрослые инициировали приобретение детьми опыта социально активного, подлинно казачьего поведения, приоткрывали перед детьми перспективы их будущей жизни. Качества отваги, удалства приобретали для казачат лично ожидаемый характер. В сжатом виде модель такого социально активного поведения можно проиллюстрировать на примере стихотворения "Казачонок", текст которого цитирован из "Донской хрестоматии" 1918 г.:

С печи стрыгнувши на лавку, (необходимость вооружаться)

Отстрогал он пикой палку.

Камышинку оседлав,

(готовность к немедленному

С гиком бросился стремглав.

участию в походе)

Что не встретит – колет, рубит: (моделируется ситуация поведения
Кур, индеек и гусей, на поле брани)

И победу громко трубит

(проектируется лично

Гордый силою своей.

ожидаемый момент достижения)

По существу, в данном стихотворении описана режиссерская игра маленького казачонка, вооружённого подручными средствами, лихого наездника, сражающегося с "потешными войсками" кур, индеек и гусей, замещающих в игре неприятеля. В игровых способах действия, описанных в стихотворении, представлена своего рода программа формирования вековых характеров, соответствующая социальным установкам донских казаков.

Другие игры – в мяч, кости, бабки, айданчики, шапки, способствовали приобретению навыка "быть шибким" и были в большом почёте среди взрослых, юношества и даже стариков.

"Мирные" игры казаков с темами сватовства, выбора невесты, а также отражающие особенности земледельческой деятельности и крестьянского быта, построены на единстве военного и гражданского начал. В играх "Казачок удалой" и "Дон Иванович" переплетены особенности семейно-бытовых отношений и мировоззренческих установок казака-воина. Этнокультурный контекст семейного быта отчётливо виден в играх "Коршун", "Игра в детки", ценность которых заключена не только в том, что с их помощью ребёнок составлял программу своей взрослой семейной жизни, но и в том, что в них идёт диалог – размышление о глубинных социальных и нравственных аспектах семейного бытия.

Актуальность детских игр, отражающих особенности земледельческой деятельности взрослых объясняется тем, что время их распространения соответствует переходу казаков к осёдлому образу жизни.

Среди детей были популярны игры, в которых сюжет отсутствует и на первый план выступают движения и действия с предметами (тренинговые игры). Во многих из них сохранились, чаще всего в названиях, отголоски более древних житейских эпизодов, смысл которых утрачен. Это игры "Бандура",

"Курарепка", "Шагардай", "Сороковка". Все тренинговые игры были ориентированы на физическую подготовку казачат к жизни, включали элементы бега, разновидности метания, прыжки. В них дети приобретали ловкость, быстроту, прыгучесть, меткость.

Вся палитра представленных в литературных источниках игр – это своеобразный этнический по своему содержанию текст, в постоянном диалоге с которым происходила передача последующим поколениям определённых ценностных установок к этнически востребованным видам деятельности, реализация которых становилась возможной при определённых способах поведения в этнической среде, соответствующих "вековым характерам" донских казаков.

4. Традиционная игра в контексте формирования образа мира ребёнка

Динамика процесса развития традиционной игры в культурном пространстве этноса выступает как исторически непрерывная трансформация этнически значимого сюжета, как обобщение его в правило.

Таков путь обобщения, но, может быть, и потери, поскольку традиционная игра сегодня интерпретируется преимущественно как игра соревновательного характера, что неизбежно приводит к утрате её более богатого психологического содержания, заданного этническим геномом. В игре происходит дезактуализация традиционного этнического содержания как такового. Главное в этом содержании сохраняется и переходит в другую форму или остаётся только форма. Правило в традиционных играх – это та форма, которая сохраняет прежнее содержание, представленное в новом, обобщённом виде. Характерно, что в названиях многих игр акцентируется их центральное правило: выбора партнера противоположного пола на основе предпочтений ("Кого вам", "Чью душу желаете"), прятания предмета ("Хоронение золота").

Эти названия дают возможность гипотетического представления об их прежнем содержании.

Вместе с тем традиционные игры с этнически значимым сюжетом и те, в которых он с течением лет обобщён в правило, представляют единый игровой универсум. Традиционная игра, представленная во всём своём объёме, свойственном этносу, выступает в качестве исторически необходимого образовательного института. В этом игровом пространстве, предшествовавшем образовательным системам цивилизованного мира, дети эпохи традиционных игр получали все необходимые представления, знания, которые адаптировали их к жизни.

Уже в примитивных обществах, как отмечал Дж. Брунер, дети в своих играх постоянно имитировали действия, совершаемые взрослыми с орудиями, оружием, другими предметами. В результате такой практики в форме игр, построенных непосредственно по образцу моделей поведения взрослых, ребёнок постепенно приобретал необходимые для жизни навыки. Играя в вождей, в домашнее хозяйство, в дочки-матери, "каждый мальчик знал все, что нужно знать для жизни мужчины, каждая девочка – то, что надо знать для жизни девочки: хозяйственные навыки, обряды и мифы, обязанности и права".

Традиционная игра задавала ребёнку ту или иную, но всегда обобщённую модель мира. Образ мира, складывающийся в традиционной игре, всегда вы-

полнял универсальную ориентирующую функцию центрального психологического звена в деятельности и вместе с тем обеспечивал приемлемость поведения субъекта в обществе, адекватность его поведения задачам этнического бытия.

Стереометричность, нелинейность, непланиметричность мира традиционной игры, отражающей реалии жизни этноса, задаёт стереометрический характер движения сознания ребёнка в этом мире и его образа.

В традиционной игре ребёнок прежде всего имеет дело с глобальным информационным полем военной, семейной, праздничной жизни этноса. Этот уровень глобальных значений уровня мира – жизненная концепция этноса, представленная через систему ценностных ориентиров. Зафиксированные в традиционных играх ценностные этнические ориентиры обеспечивают субъекту высокий уровень адаптивности, при котором мир воспринимается не как чуждый и противостоящий человеку в своей объективности, а как непосредственно свой, мир человека, мир его "Я", подкреплённый опытом предшествующих поколений.

Психологический уровень информационной достаточности в глобальном информационном поле определяется не количеством и внушительностью объёма, как отмечал Дж. Брунер, а стратегией пользования ею.

С одной стороны, информационное поле традиционной игры, отражающей центральные моменты жизни этноса, инвариантно, стратегия действия в нём задана заложенными в нём компонентами векового опыта деятельности этнической группы, определённым образом ограничивающим содержание и механизмы овладения ребёнком этим опытом. С другой стороны, границы индивидуального информационного поля, индивидуального образа мира значительно шире тех, которые заложены в историческом опыте, они индивидуально вариативны.

Движение от глобального к индивидуальному в образе мира – это подтверждение его личностной значимости и адекватности, своего рода "примерка" к индивидуальной стратегии деятельности и поведения. В конкретных игровых ситуациях ребёнок приобретает индивидуально обходимый образ пространства, событий, других людей, оценивая своё место в этих ипостасях своего бытия. Образ мира, представленный в традиционных играх, вместе с тем не сводим к совокупности отдельных образов и ситуаций, развёрнутых в каждой игре, а представляет собой картину внеситуативного, глобального, целостного мира, своего рода схему мироздания. В традиционной игре происходит деятельность смыслового, символического, образного освоения действительности и построения на этой основе индивидуальной модели образа мира.

В условиях современного образования традиционная игра рассматривается прежде всего в качестве важного средства приобщения к истокам национальной культуры. В последние годы усилиями учёных (лингвистов, этнографов, психологов, педагогов) осуществляется поиск способов приобщения к этнической культуре, историческим традициям жизни, быта этноса. Традиционная игра имеет то преимущество, что делает это рефлексивно, раскрывая

перед нынешними поколениями "сумму минувших в культурном отношении" (В.О. Ключевский).

Такой подход к традиционной игре стремится закрепить за ней функцию трансляции этнического опыта, этнических констант. Традиционная игра в своём современном виде, в котором подчас этнически важный сюжет обобщён в правило, выступает фактором построения обобщённого, универсального образа мира. Компоненты образа мира, представленные современному ребёнку в традиционной игре – это уже компоненты универсального порядка. Обеспечивая колоссальную плотность упаковки многообразных, не только этнически значимых сведений о мире, традиционная игра демонстрирует возможности амплификации образа мира.

Н. Шуть

О выигрышах в детских играх¹

Выигрыш как проблема

Выигрыш в игре – это реальное или воображаемое приобретение, достижение, преимущество. В детских сюжетно-ролевых играх выигрышем служит сам деятельный процесс. Главная установка в игре – ориентация на честную победу, достойную конкуренцию, рыцарское отношение к сопернику по игре.

Нужно опасаться возникновения у игроков рефлекса играть лишь на материальный приз. Так воспитывается жажда овладения чем-то, желания победить любым способом, стимулируется нездоровый азарт (по выражению В. Жемчужникова: "Азарт – это состояние, в которое мы входим, выходя из себя"). Настоящий игромастер будет воздерживаться от подобного стимулирования, ведь он помнит про то, что игра – это прежде всего "мастерская" по налаживанию человеческих отношений, пропаганда высокоэтичных норм общения.

Конечно, дети могут получать определённые призы и поощрения за участие в игре, а тем более за победу. Однако ценность этих призов – в подкреплении рефлекса "удовлетворённости", чувства "активного деятеля". Дать почувствовать удовольствие от своей активности, наслаждение быть победителем. Вполне уместной будет тирада игромастера: "Мне очень хочется, чтобы вы запомнили эту минуту! Смотрите, как сияют глаза ваших болельщиков, как громко они рукоплещут! Вы сегодня – победители! И мы приветствуем вас!"

В перечне наиболее демократичных призов и поощрений для детей мы можем обнаружить: сладости (главное, не переборщить с количеством), книги, настольные игры, надувные шарики, игрушки, канцелярские приборы, спортивное оборудование, фирменные футболки, флайеры и прочие ценные вещи из мира ребёнка. Желательно, чтобы участие игрока отображалось в грамотах, дипломах, свидетельствах, похвальных листах, бейджиках и прочих памятных предметах. Расположенные дома на видном месте, они эффективно подталкивают к новым усилиям и содействуют укреплению позитивного отношения к своим возможностям. Похожим образом действуют руководители предприятий,

¹ Шуть Н. Волшебные ключи игромастера. СПб., 2008.

создавая в офисах "доски почёта", где представлены все награды и другие результаты достижений.

Обсуждая проблему выигрыша, нужно обязательно остановиться на двух моментах: умении быть победителем (и подготовке игроков к выигрышу) и умении справляться с проигрышем, быть побеждённым. Умение быть победителем – это эффективный механизм не только в игре, но и вообще в жизни. Человек-победитель чувствует себя счастливым, он получает дополнительные "крылья" для новых взлётов в любой сфере. Зафиксированное состояние победителя можно включать в себе во время невзгод, и возобновлённые жизненные силы направят человека к оптимальным вариантам достижения его целей.

Настоящий игромастер будет учить игроков радоваться за победителей. Успех одного игрока нужно сделать успехом группы, команды, всей аудитории. Флюиды счастья должны охватить всех присутствующих. Это вдохновляет, объединяет, вызывает прилив сил.

Что делает победителя в минуту победы? Он подпрыгивает, подымает руки высоко вверх, кричит от счастья, выпуская остатки теперь уже лишней энергии, поднимает высоко вверх свою награду, демонстрируя её всем собравшимся. "Звёздный час" нужно утвердить, впечатать в эмоциональную память. Иногда победителя качают. Кстати, этот ритуал можно рассматривать как попытку представить победителя солнцу. И если почувствовать себя немножко древними египтянами, то в победоносном крике "Ура!" можно услышать свидетельство об этом: "у Ра" – тот, кто приближен к Солнцу, достоин его.

Настоящий игромастер найдёт минутку-другую, чтобы провести определённые ритуалы для победителей. Предложим некоторые из них.

Ритуалы победителей

Качание. Команда встаёт в две колонны лицом друг к другу, перекрещивает руки и в такой колыбели качают победителей (возможно, по очереди). Скандирование слов или коротких фраз с параллельным ритмичным рукоплесканием: "Браво", "Молодцы", "Спасибо за победу", "Вы – лучшие, мы – лучшие" – и всё такое.

Ручеёк. Пропуская победителей через колонну (дети стоят лицом друг к другу по двое), машут руками, будто лаврами, и выкрикивают "Ура" и т.п.

Хоровод. Поставив в центре победителей, ходят по кругу, и многократно повторяют слова: "Поздравляем, желаем успехов".

Тактильные поздравления. Игромастер предлагает учтиво подойти к победителю и коснуться его (но позаботьтесь о безопасности, не налетайте и не налегайте!), чтобы тому было приятно. Зато и частичка его счастья перейдёт к вам.

Тактильные контакты, позитивные эмоции, подбадривающие контакты взглядов – всё это утверждает рефлекс победителя.

А что же проигравшие?

Настоящий игромастер обязательно развяжет проблему проигравшей стороны. И никогда не будет использовать совсем пустого и никчёмного педагогического штампа в виде фразы "Победила дружба". Во-первых, дружба не может победить, потому что не играла. Во-вторых, целью игры не провозглашалось

достижение дружбы. Была установлена конкретная цель и задача игры, с которыми кто-то справился лучше, кто-то хуже. В-третьих, победителями являются конкретные игроки или команда.

В игре, как и в жизни, всегда есть победители в чём-то и в чём-то побеждённые. Правде жизни нужно учить именно в игре! Другого пути и более благоприятного момента не будет.

"Важно не то, проигрываем ли мы в игре, важно, как мы проигрываем и как мы благодаря этому изменимся, что нового вынесем для себя, как сможем применить это в других играх. Станным образом поражение оборачивается победой" (Ричард Бах).

Не нужно бояться проигрыша, нужно опасаться раздражения, несправедливого отношения к конкурентам, некорректной оценки собственных возможностей. Нужно учиться красиво проигрывать и радоваться за других! Эта заповедь крайне нужна людям; мы с вами постоянно оказываемся свидетелями удивительных метаморфоз со взрослыми людьми, которые так и не научились этому важному качеству. Отсюда корни всех грехов: зависти, злобы, обид. Настоящий игромастер найдёт возможность предотвратить появление этих качеств. В худшем случае он сделает попытку противодействовать возникновению таких негативных реакций.

Противостоять им и поддержать, утешить тех, кто проиграл, можно с помощью определённых ритуалов для побеждённых. В чём их смысл? Наказанного отдают от себя, пытаются дистанцировать (отойди от меня, я не подам тебе руку, не подходи ко мне). Побеждённый сам ощущает свою "вину" и не хочет идти ко всем, наоборот – желает уединиться. Настоящий игромастер в такой ситуации постарается максимально приблизить его к другим, доказать первым, что мы не отрекаемся от тех, кто сейчас проиграл, мы разделяем горечь поражения, мы прекрасно понимаем – каково это, проиграть; мы знаем, что силы были равны и выиграть мог каждый, но сегодня проиграл именно он. В самом проигрыше ничего страшного нет. Конкуренты были на этот раз немного более ловкими, более активными, более внимательными. Вот в следующий раз вы покажете, на что вы на самом деле способны. А теперь порадуемся за победителей, покачаемся на волнах их радостных эмоций (под песню победителей раскачиваемся все вместе).

Настоящий игромастер найдёт и сфокусирует внимание собравшихся на позитивных моментах игры и тех, кто выиграл, и тех, кто проиграл – на их достижениях, пусть даже и на фоне поражения. В любом случае следует согреть друг друга своим дыханием, вниманием, объятиями, взглядом, жестом, словом, действиями. Всё перечисленное может стать предметом игры. Мы же предлагаем несколько разработанных нами ритуалов утешения.

Ритуалы утешения

Наши звёзды ещё засияют! Встать в круг, поставить пальцы рук указанной буквой (например, сомкнуть большие пальцы и отставить в сторону мизинцы), теперь сойтись, объединиться в звёздном кругу и сказать: "Наши звёзды ещё засияют!".

Скандирование. Взявшись за руки выкрикиваем: "Мы – всё равно молодцы", – делая на каком-то слове рывки руками вниз.

Добрый улей. Становимся в круг, перекрещиваем руки на уровне плеч, достаём до пальцев рук соседей, закрываем круг и гудим будто пчёлы "Уууу", начиная с низкого звука и повышая интонацию.

Коллективное утешение. Став в круг, кладём руки на головы соседям и осуществляем подходящие движения – сочувственно гладим.

Несчастливая кошка. Члены проигравшей команды выбирают пары, обнимаются, кладут голову друг другу на плечо и говорят: "Бедная, бедная киса!". После этого ищут другого партнёра и утешения повторяются. Исполняется несколько раз, в идеале – столько, чтобы охватить всех присутствующих.

Разгладить "складочки души". Проигравшие становятся во внутренний круг, поднимают руки ладонями вверх и, потихоньку следуя за солнцем, дают возможность остальным детям погладить их по рукам, плечам, голове, спине, локтям.

Мы хотим тебе подарить. С этими словами каждый присутствующий дарит на счастье проигравшим что-то нематериальное, желательно оригинальное и очень приятное.

Литература

1. Выготский Л.С. Педагогическая психология. М., 1991.
2. Ершов П.М. Потребности человека. М., 1990.
3. Кант И. О педагогике. М., 1986.
4. Мидлер С. Психология игры. СПб., 2000.
5. Платон. Законы. М., 1999.
6. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия. Всеобъемлющая структура человеческой игры. Ч. 4. М., 1988.
7. Хейзинга Й. Homo Ludens. Статьи по истории культуры. М., 1997.
8. Черная А. Психологические основы традиционных игр // Развитие личности. 1999. № 4. С. 86-98.
9. Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании. М., 1957.
10. Шуть Н. Волшебные ключи игромастера. СПб., 2008.
11. Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1978.

**ПРОГРАММА КУРСА
"ТЕХНОЛОГИЯ ОРГАНИЗАЦИИ ДОСУГА ДЕТЕЙ"**

РАЗДЕЛ 1. Технология организации досуга детей и подростков: направления, функции, формы, содержание деятельности

Тема 1.1. Технология организации досуга детей и подростков: целевые ориентации, методики деятельности социального педагога и воспитанников, типы досуговых центров: информационно-теоретические; наглядно-демонстрационные, учебно-инструктивные; поисково-творческие.

Тема 1.2. Функции ТОДД: воспитывающая, развивающая, обучающая, развлекательная, релаксации и т.д.

Требования к организации досуга детей и подростков: актуальность, адекватность возрастным и психологическим особенностям и т.д.

РАЗДЕЛ 2. Игровая деятельность как форма организации досуга детей и подростков

Тема 2.1. Игра как социально-психологический феномен. Социально-психологические особенности игры как деятельности. Значение игровой деятельности в процессе становления личности. Значение игры в профессиональной деятельности социального педагога. Особенности моделирования игровой деятельности детей и подростков в различном возрасте. Педагогические игры и их социально-педагогический потенциал.

Тема 2.2. Классификация игр. Имитационные игры (ролевые, деловые). Подвижные игры. Игры на местности. Развивающие и интеллектуальные игры.

Тема 2.3. Структура и конструкция деловых игр. Теория ролей. Структура ролевой игры. Требования к организации и проведению деловой игры. Проблемы проведения деловых игр. Цели и задачи развивающих и интеллектуальных игр. Структура развивающей игры. Особенности конструирования развивающих и интеллектуальных игр в разных возрастных средах.

РАЗДЕЛ 3. Работа социального педагога в детских оздоровительных центрах

Тема 3.1. Особенности работы социального педагога в ДОЦ. Формы работы социального педагога в ДОЦ. Основные направления деятельности социального педагога в ДОЦ.

Тема 3.2. Взаимодействие социального педагога с детскими и молодежными общественными организациями по организации досуга детей в ДОЦ.

РАЗДЕЛ 4. Формирования навыка организации игровой деятельности детей и подростков

Тема 4.1. Проектирование досуговой деятельности детей и подростков.

Тема 4.2. Тренинг эффективного взаимодействия с детьми и подростками. Тренинг эффективного взаимодействия родителей с детьми.

Тема 4.3. Оценка результатов деятельности социального педагога по организации досуга детей и подростков. Тренинг уверенности в себе. Тренинг развития жизненных целей.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
Раздел 1. Практическое задание по выявлению особенностей организации досуга детей различных возрастных групп	4
Раздел 2. Практическое занятие. Анализ фильма "Игра" с точки зрения теории и практики организации игр	5
Раздел 3. Практическое задание по разработке квеста (поисково-приключенческой игры)	5
Раздел 4. Сценарии игр для практических занятий по курсу	7
Раздел 5. Практическое задание по изучению произведений философов, психологов и педагогов об игре	15
Приложение	67