

ИГРЫ И ИХ КЛАССИФИКАЦИЯ

*С. Л. НОВОСЕЛОВА, к.п.н, центр «Дошкольное детство» им. А. В. Запорожца,
г. Москва*

Игра — специфическая неутилитарная, объективно развивающая способности индивида, деятельность животных и человека. У животных (высших млекопитающих), в том числе у приматов, наблюдаются индивидуальные игры, носящие характер экспериментирования с предметами и самим собой (ловля хвоста, например), а также совместные игры: игровая борьба, погоня, удержание, передвижение, нарочно затрудненное самим субъектом; оспаривание предмета или места пребывания.

В игре всегда присутствует также особая эмоциональность играющего, которую можно определить как игривость и комфортность внешнего облика и поведения, а у человека еще и как состояние увлеченности (азарта) и приподнятое «состояние духа».

В человеческом обществе различают игры взрослых и детей. Игру как деятельность, отличную от других, определяет то, что ее мотив (по А. Н. Леонтьеву) лежит в ней самой. В игре в полной мере выражает себя принцип единства аффекта и интеллекта (Л. С. Выготский). В определенном смысле игра является практической формой размышления человека (ребенка) об окружающем мире и как таковая она — прообраз теоретической деятельности. В игре формируется и реализуется символическая функция мышления (Ж. Пиаже). Эти конституирующие особенности роднят игру с творчеством, придают ей поисковый, познавательный характер.

Для взрослых характерны игры личного свободного времени, возникающие обычно по инициативе играющих субъектов: «интеллектуальные игры», азартные, «салонные», спортивные, а также сексуальные, игры-хобби; игры обучающие, в том числе и деловые, компенсационные, тренинговые; спортивно-зрелищные и другие, инициатива в которых принадлежит организатору игры. Показатель инициативы в игре часто имеет переменный характер.

В культурологии круг деятельностей, определяемых в качестве игры, значительно шире: это и война, и политика, и многие другие формы соперничества и выражения амбиций. В литературе и в бытовой речи слово «игра» используется с различными смысловыми оттенками: играть своей судьбой, играть судьбами других людей, играть взглядом, играть в детские игры, играть на бирже, жить играя, занимать игровую позицию и т. п.

В искусстве это — театральная игра во всех ее видах, игра на музыкальных инструментах; игра красок, игра света и тени и т. д.

Семантика понятия «игра» всегда фиксирует некоторый отлет от реальности и шаблонной нормативности. Игра — это не настоящее, а нечто условное, модель, некоторая замысловатость. Для игры характерна вероятностность результата и его необязательность, эфемерность, прожективность.

Не всегда игра является игрой: она может утратить свою игровую сущность в случае смещения мотива на получение нормативного результата, т. е. когда она перестает быть самостоятельной деятельностью и превращается в действие (способ действия) в структуре иной деятельности. Например, в структуре учебной деятельности (обучения) игра преобразуется в игровое действие, игровой момент.

В спортивной игре такое смещение мотива, например, при введении денежного вознаграждения ведет к профессионализму, т. е. превращению игры в труд для тех, кто играет при том, что для зрителей игра остается игрой.

Исторически первыми, по-видимому, возникли игры-экспериментирования и различные двигательные игры типа борьбы, догонялок, оспаривания предметов, свойственные именно детям (детенышам). Исторически следующими по времени стали игры-замещения, в которых поза, действия и предмет выполняли свою знаковую (символическую) функцию.

По-видимому, уже на этапах позднего антропогенеза законом возникновения игры как социально-психологического явления, свойственного человеческому детству, является положение Л. С. Выготского о разрешении противоречия между желанием ребенка действовать, как взрослый, и его возрастной незрелостью (в широком смысле слова) в форме игрового замещения (палочка, камень, оружие, шкура медведя или кусочек меха — сам медведь).

Возникновение таких игр можно гипотетически соотнести с мустьерской эпохой. На заре эры кроманьонского человека, по-видимому, на основе символических игр, могли появиться игры типа сюжетно-ролевых, расцвет которых ко времени сложившегося первобытного, а затем и рабовладельческого общества породил (уже в нашем веке) гипотезу о генетической связи детских игр и ритуальных действий взрослых. Вместе с тем взрослый «знак» мог возникнуть сам на основе детской игры. В этом смысле символизм детской игры — существенный вклад в развитие знаковой культуры человечества.

Процесс ритуализации сюжетно-ролевых (символических) игр ведет к обобщению их сюжета в правило.

Постепенно из сюжетно-ролевых складывались традиционные игры, которые приобретали черты этнокультурного явления нормативного типа.

Дальнейшая история развития игр связана с появлением в них ритуальной, тренинговой и адаптационной функций, что сделало их важнейшим воспитательным средством народной педагогики, этнокультурной традиции.

В Европе эпохи XVI-XIX веков появляются так называемые дидактические (обучающие) игры, строение которых было близко народным играм с правилами, и содержало возможности выбора, экспериментирования, соревнования и главное — овладения новыми знаниями и умениями. Окончательно дидактическая игра как педагогическое средство сложилась благодаря усилиям выдающихся педагогов Ф. Фребеля (XIX в.) и М. Монтессори (начало XX в.) и получила к концу XX века широкое развитие, будучи представлена в практике воспитания и обучения детей всего образовательного пространства планеты.

Впервые в истории человечества право ребенка на игру осознано как общечеловеческая ценность и утверждено «Конвенцией о правах ребенка», принятой Генеральной Ассамблеей ООН в декабре 1989г.

Применительно к детству психологический критерий инициативы, побуждающей к игре, позволяет выделить три класса игр:

— игры, возникающие по инициативе ребенка (детей) — самодеятельные игры;

— игры обучающие, возникающие по инициативе взрослого, внедряющего их с образовательной и воспитательной целью;

— игры, идущие от исторической инициативы этноса — народные или традиционные игры, которые могут возникать в детской среде как по предложению взрослого, так и более старших детей.

Каждый из перечисленных классов игр, в свою очередь, представлен видами и подвидами. Так, в состав первого класса входят: игра-экспериментирование и самодеятельные сюжетные игры — сюжетно-отобразительная, сюжетно-ролевая, режиссерская и театрализованная. Этот класс игр представляется наиболее продуктивным для развития интеллектуальной инициативы, творчества ребенка, которое проявляется в постановке себе и другим играющим все новых игровых задач; для возникновения новых мотивов и видов деятельности. Именно игры, возникающие по инициативе самих детей, наиболее ярко представляют игру как форму практического размышления на материале знаний об окружающей действительности, значимых переживаний и впечатлений, связанных с жизненным опытом ребенка. Именно самодеятельная игра является ведущей деятельностью в дошкольном детстве. Содержа-

ние самодеятельных игр «питается» опытом других видов деятельности ребенка и содержательным общением со взрослым.

Второй класс игр включает в себя игры обучающие (дидактические, сюжетно-дидактические, подвижные и др.) и досуговые, к которым следует отнести игры-забавы, игры-развлечения, интеллектуальные, празднично-карнавальные, а также театральные постановочные игры (не игры в театр, а сам театр). Все эти игры могут быть и самостоятельными, но они никогда не являются самодеятельными, так как за самостоятельностью в них стоит выученность правил, а не исходная инициатива ребенка в постановке игровой задачи. Часть игр этого класса может быть отнесена к определенному виду тренинга.

Воспитательное и развивающее значение подобных игр огромно. Они формируют культуру игры; служат в дошкольный период жизни естественной формой передачи детям знаний; способствуют усвоению социальных норм и правил; и, что особенно важно, являются, наряду с другими видами деятельности, основой самодеятельных игр, в которых дети могут творчески использовать полученные знания.

Третий класс игр — традиционные, или народные. Исторически они лежат в основе многих игр, относящихся к обучающим и досуговым. Предметная среда народных игр так же традиционна, как они сами, и чаще представлена в музеях, а не на детских игровых площадках. Исследования, проведенные в последние годы, показали, что народные игры способствуют формированию у детей универсальных родовых психических способностей человека (сенсорно-моторной координации, произвольности поведения, символической функции мышления и др.), а также важнейших черт психологии этноса, создавшего игру.

Игра меняет свое психологическое содержание на протяжении детства. В раннем возрасте для нормального онтогенеза, протекающего в благоприятной социальной среде, характерны игры с игрушками, мотивацию которых задает мать и другие близкие ребенку люди. Игра носит ознакомительный характер. Ребенок исследует свойства игрушки, что ведет к освоению заложенного в них веками принципа предметной опосредованности действия. В результате годовалый младенец овладевает в игре предметом как средством и осваивает социальную сферу назначения вещей.

Самодеятельные сюжетно-отобразительные игры ребенка раннего возраста (до 3-х лет) — это игры с назначением предмета. За назначением предмета стоит роль того, кто предмет использует в ситуации игрового моделирования, социального взаимодействия. Трехлетний ребенок уже готов к отражению в игре не только назначения, но и значения предмета.

Следующий этап развития — это сюжетно-ролевая игра (игра со значением, по Д. Б. Эльконину), которая, как и режиссерская, является самостоятельной. Она — ведущая деятельность ребенка-дошкольника, в которой возникают новые психические образования, такие, как, например, способность наделять себя, партнера, предмет или действие игровым значением в смысловом поле игры, а также складываются предпосылки возникновения мотива учебной деятельности через стойкие познавательные побуждения, возникающие в игре. В дошкольном возрасте сюжетно-ролевая игра меняет свое психологическое содержание и порождает мотив новой познавательной деятельности — учебной.

Игры, возникающие по инициативе ребенка, являются самостоятельными (А. В. Запорожец), судьба их в онтогенезе определяется внутренними «спонтаннейшими», т. е. внешне детерминированными законами саморазвития. Одним из показателей развития сюжетно-ролевой игры, являющейся ведущей деятельностью в дошкольном возрасте (Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев, Д. Б. Эльконин), выступает способ решения «игровой задачи», приобретающий все большую обобщенность и условность.

Игра, значение которой в жизни дошкольника Л. С. Выготский сравнивал с девятым валом, в младшем школьном возрасте становится деятельностью, рефлексивной приобретаемой ребенком знания (в широком смысле слова). В подростковом возрасте игра — арена мифологизации значений и чистилище ценностей взрослеющего человека.