

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИЗУЧЕНИЯ ТРАДИЦИОННОЙ ИГРЫ

Черная А.В., г. Новочеркасск

Психологические исследования традиционной игры, несущей в своем содержании передаваемые из поколения в поколение игровые способы изображения действительности, направлены на изучение процессов их исторического генеза. Развитие этого направления в изучении традиционной игры открывает уникальные возможности не только для рассмотрения ее уникальной культурной самоценности, но и для анализа процессов ее бытования в игровой культуре современного детства в качестве средства амплификации (по А.В.Запорожцу) психического развития ребенка.

Изучение процессов историко-культурного развития традиционной игры осуществлено нами на материале по играм субэтноса донского казачества. Анализ собранного в экспедициях по городам и станицам материала показывает, что в воспоминаниях современников, равно как и в игровой культуре нынешних поколений играющих, традиционные игры представлены преимущественно как игры тренингового характера: с метанием (с мячом, деревянными палочками, стеклышками, камешками, косточками, черепками), с ориентировкой на местности, игры на смекалку, на развитие глазомера и др.

Вместе с тем, содержательная реконструкция их генеза в культуре этноса дает основание предполагать, что в большинстве своем эти игры несут в себе отголоски древних реалий этнического бытия: языческих обрядов и верований, магических и ритуальных действий, приговоров, закличек.

Часть из них, как это имеет место с хороводами, национальными танцами, осталась практически неизменной, но вытесненной из повседневного употребления и сохраняемой на уровне этнической памяти, становясь атрибутом народных праздников.

Другие игры, сопровождаемые словесными приговорами, закличками, представляют собой продукт детского фольклора, рефлексии на ритуальную деятельность взрослых, но с течением времени утрачивающих магическое ритуальное значение.

Большой психологический интерес представляют игры, сопровождавшие праздничные комплексы русского народа, на примере которых можно отчетливо проследить процесс исторической трансформации взрослых игр, гуляний — в детские игры. Исследуемый нами материал подтверждает высказанную С.Л.Новоселовой гипотезу о присутствии исторической тенденции в развитии традиционной игры, движущейся от развернутой формы сюжетно-ролевой игры, отражающей особенности жизни этноса к обобщению ее сюжета в правило.

Входившие в состав аграрных комплексов славян игры, хороводы, танцевальные прелюдии, словесные формулы и приговоры, сложились на основе древнейших традиций язычников и обогатились в связи с принятием Христианства, празднованием Рождества Христова, Крещения, Троицы, Пасхи, Масленицы.

Обряд «хоронения золота», в основе которого лежат древнейшие языческие представления о магической силе металла, приносящего счастье его обладателю, в XV-XVI веках сохраняется в Святках в форме забавы взрослых парней и девушек (по материалам М.Забылина, Е.Покровского). Вероятно, что такие игры не были чужды и детскому восприятию, постепенно входя в арсенал играющих детей.

В современном варианте игры «Колечко» сюжет «золото хоронить» обобщен в правило, связанное с прятанием простого предмета: палочки, косточки, пуговицы.

В основе сюжета игры «Бояре» лежит традиция древлян, устраивавших игры «меж селы», где во время игрищ и бесовских плясок мужчины выбирали себе невест и умыкали с собой (описаны в летописях Нестора). Сюжет умыкания невест обнаруживает свою связь с сюжетом выбора невесты в русской хороводной игре «Бояре», в которой молодые люди выспрашивают разрешения у барина, перед тем как остановить свой выбор на какой-либо из девушек (по материалам свадебных обрядов и обычаев русской молодежи в XVI-XIX веках – М. Забылин, В. Терещенко).

Сопоставление игр «Бояре» с играми «Разрывные цепи», «Кого вам», «Чью душу желаете» указывает, что эти игры представляют собой более поздний вариант игры «Бояре», в котором сюжет выбора невесты обобщен в правило при строгом сохранении игровых действий. Хотя непосредственная цель играющих подростков – увести к себе как можно больше игроков команды противников в свою, данного рода игры отражают особенности парного выбора на основе предложения, высказываемого игроку противоположного пола.

Развитие традиционной игры шло, подчиняясь механизму обобщения сюжета в правило. Игры, отражающие представления этноса о взаимоотношениях полов и входившие в игровой репертуар детей и взрослых, с течением времени утрачивали свой первоначальный сюжет, оставляя лишь правило, которое часто фиксировалось в названии игры.

Таков путь обобщения, но, может быть, и потери: традиционная игра интерпретируется лишь как игра соревновательного характера, и, следовательно, происходит утрата ее более богатого психологического содержания, заданного этническим генезом. Игры в таком случае приобретают направленность на выполнение отдельных физических упражнений. Вместе с тем, при рассмотрении вопроса об историко-культурной трансформации игр мы имеем возможность увидеть нечто значительно большее, чем соревновательный эффект игры. В такого рода играх, обнаруживающих свою теснейшую связь с древнейшими обрядами, происходит дезактуализация традиционного этнического содержания как такового. Главное в этом содержании сохраняется и переходит в другую форму или остается только форма. Правило в данного рода играх – это та форма, в которой остается прежнее содержание, презентуемое последующим поколениям играющих в новом обобщенном виде.

Таким образом, мы имеем дело с исторически заданным перманентным процессом, в котором этнос осуществляет коллективную деятельность по переводу содержательных моментов своего бытия в идеальный культурный текст игры. Традиционная игра при этом выступает гарантом сохранения культурного представительства этноса в новой универсальной форме. Процессы исторической трансформации игры сопоставимы с внутренней логикой перехода внешней развернутой игровой деятельности ребенка в идеальный план. Отметим важнейшее обстоятельство: обобщение сюжета в правило не только не обедняет развивающий потенциал игры, но и обогащает его за счет концентрации социального опыта в правиле и в условиях закрепленной в нем задачи.

Индивидуальный опыт последующих поколений, играющих в традиционные игры, обогащается за счет концентрации в нем опыта предшествующих.

Для ребенка такие игры важны в том отношении, что решение игровой задачи не исчерпывается выполнением движений (бег, прятки, прыжки) и действий с предметами (нахождение и прятание, подбрасывание и ловля и т.д.) Данного рода игры обеспечивают поведенческий тренинг, помогающий овладеть

социальным пространством, приобретением навыков общения в коллективе играющих, формируют способность оценивать себя и свои взаимоотношения с партнерами по игре. Игры приобретают статус игр с двойной задачей (по определению А.Н.Леонтьева).

Таким образом, заключенная в правиле традиционной игры универсальная поведенческая модель, воплотившая весь исторический опыт этноса, является мощным средством обогащения психического развития ребенка.

На примере анализа культурно-исторических процессов, сопутствующих традиционной игре, мы пытались показать, какое место занимает изучение их генеза в комплексе исследований психологии традиционной игры. Можно полагать, что такой подход является важным условием психологического анализа развивающих возможностей игры для развития современного ребенка ценностями родового человеческого уровня.

ДЕЯТЕЛЬНОСТНО-ПОЗИЦИОННЫЙ АНАЛИЗ СПОСОБНОСТИ РЕБЕНКА К ИГРЕ

Акопова Э.С., г. Москва

Игра, как ведущий тип деятельности в дошкольном возрасте, является важнейшим фактором развития ребенка. Между тем, в настоящее время не все дети умеют играть. Игра как естественная форма жизнедеятельности, к сожалению, уходит из жизни современных детей. Приходится говорить об обучении игре, то есть о специальном педагогическом воздействии на ребенка. Деятельностно-позиционный анализ игры позволяет, с одной стороны, по-новому увидеть причины «неспособности» ребенка играть, а, с другой стороны, поставить новые педагогические задачи.

Игровая форма деятельности в развитом виде может быть представлена как структура позиций, которые разные дети могут осваивать постепенно, двигаясь в своей индивидуальной последовательности.

Первая позиция или первый тип работы в игре отвечает за видение и описание образца в разных аспектах. Образец деятельности или поведения представлен ребенку феноменально. Строго говоря нечто виденное станет образцом, если будет использоваться в функции образца для воспроизведения — повторения. Когда-то виденный ребенком пример осуществления деятельности или поведения, так же как и представленный в воображении, чтобы стать образцом должен быть каким-либо образом описан. Даже для взрослых описание деятельности является сложной работой, и можно говорить о наличии разных языков описания. Так, обычный человек — свидетель произошедшего — опишет феноменально поведение, возможно, присовокупив свое мнение о мотивах действующих лиц. Эстетически-чувственно настроенный — даст картину чувств, сомнений и терзаний. Художник запечатлеет игру света и тени или выразительность движений. Музыкант выразит в движении звуков движения души. Методолог будет описывать материал деятельности, цели, средства и процедуры действий, а методолог мыследеятельностного подхода опишет еще понятия, способы, даст характеристику мышления. Можно увидеть только превращение исходного материала деятельности в конечный продукт, а можно — отношения между людьми по поводу осуществляемой деятельности или поведения. То, каким образом взрослый может представить увиденное зависит от его практических целей и способностей. Аспект описания, его глубина и детализация зависят от того, зачем оно делается и где будет дальше использоваться.