

КУЛЬТУРНО-ИСТОРИЧЕСКИЙ ПУТЬ РАЗВИТИЯ ИГРЫ

Новоселова С.Л., г. Москва

Плеяда блистательных отечественных ученых, заложивших основы культурно-исторического и деятельностного подхода (Л.С.Выготский, А.Р.Лурия, А.Н.Леонтьев, С.Л.Рубинштейн и др.), к числу которых принадлежат А.В.Запорожец, П.Я.Гальперин и Д.Б.Эльконин, оставила нам, их продолжателям, методологию исследования развития деятельности и такого важнейшего вида как игра, вооружив нас генетическим методом (Л.С.Выготский). Этот метод предполагает исследование деятельности и психического отражения в филогенезе, в истории человеческого общества и его культуры, в онтогенезе.

Игра исследовалась достаточно широко отечественными и зарубежными учеными у высших позвоночных, включая млекопитающих и приматов; в ее специфически человеческих формах у народов, бытие которых сопоставимо с исторической эпохой первобытности; проведены многочисленные исследования традиционных игр самых различных народов мира, содержание которых отражает как архаику, так и позднейшие события в жизни этносов; наконец, существует бесчисленная литература, разносторонне характеризующая игры современных детей и развития этих игр в онтогенезе ребенка.

Литературные материалы, а также наше собственное более чем двадцатилетнее исследование игры, начатое с благословения А.В.Запорожца, который особенно ценил и отстаивал самостоятельную игру детей, подчеркивая спонтаннейший характер ее развития, позволяют нам выдвинуть на правах гипотезы как формы обобщения научных фактов, свое видение культурно-исторического пути развития игры. Это видение опирается также на совокупные результаты исследований, проведенных под моим руководством сотрудниками, аспирантами и соискателями, выполнявшими свои работы в лаборатории игры НИИ дошкольного воспитания АПН СССР, а после его реорганизации – в Центре «Дошкольное детство» им.А.В.Запорожца. Среди упомянутых работ особо отмечу исследования Е.В.Зворыгиной, Н.Ф.Комаровой, Л.Пеневой, Е.М.Гаспаровой (Волковой), Н.-Э.Т.Гринявичене, А.Д.Саар, М.А.Нарбашевой, Н.А.Асадулаевой и А.В.Черной, имеющие непосредственное отношение к высказываемой гипотезе.

В приводимой ниже схеме развитие игры «привязано» к определенным историческим эпохам. Эпоха первобытности, по-видимому, должна охватывать бытие поздних неандертальцев и кроманьонцев и весь период до возникновения классических культур древности. Классическая эпоха – первый источник культурных свидетельств об игре детей и юношества. Средние века и эпоха Возрождения изобилуют письменными и художественными материалами, позволяющими представить развитую картину детских игр того времени. Примером могут служить картины Питера Брейгеля (старшего), XVI в., труды Яна Амоса Каменского и др.

Новая и новейшая история дают нам уже современный образ детских игр. Примечательно, что право ребенка на игру человеческое сообщество признало лишь в последней трети XX века (см. Конвенцию о правах ребенка, принятую ООН в 1989 году).

Схема, приводимая нами, опирается на три взаимосвязанные вертикали развития: реальная жизнь этноса в его истории; рефлексия этносом событий своей жизни; отражение жизни этноса в игре детей.

Схема основных тенденций культурно-исторического развития игры.

Примерное обозначение исторической эпохи	Реальная жизнь этноса в его истории	Рефлексия этносом событий своей жизни	Отражение жизни этноса в игре детей
Эпоха первобытности	Событие ↓ Повторение события ↓ Непрерывное повторение события	Отражение события в сознании и чувствах взрослых и детей ↓ Отражение события в обряде и ритуале ↓ Отражение события в вековых характерах и обычаях этноса	Отображение события в игровой символической форме ↓ Сюжетно-ролевая игра ↓ Сюжетно-ролевая игра тематического типа
Эпоха классических культур Средние века Эпоха Возрождения	↓ Уход событий в лету ↓ Воскрешение события в памяти этноса ↓ Трансляция этносом исторически сложившихся ценностей бытия новым поколениям	↓ Отражение событий в сказаниях, эпосах, песнях и других формах культуры этноса, включая религию и философию ↓ Рефлексия событий в исторических представлениях этноса ↓ Отражение истории (цепи событий) в научном самосознании этноса	↓ Традиционная тематическая сюжетная игра с обязательными правилами ↓ Замена в традиционной игре сюжета правилом, переход темы игры в ее название ↓ Традиционная игра, сюжет которой обобщен в правиле. Игра объективно выступает для детей в качестве образовательного поля
Новая и новейшая история	↓ Создание воспитательных институтов ↓ Признание человеческим сообществом права ребенка на игру	↓ Организация игры как образовательного средства и культурной этической и общечеловеческой ценности ↓ Распределение игр по их содержательным воспитательным функциям. Преодоление педагогической амбивалентности в реализации права ребенка на игру	↓ Появление в детской среде дидактических игр с правилами при сохранении самостоятельных и собственно традиционных игр ↓ Многообразие игры, возникающих в детской среде по инициативе самих детей и взрослых.

Определение данных вертикалей позволяет применить закон возникновения игры, сформулированный Л.С.Выготским, к историческим эпохам в развитии игры. По Л.С.Выготскому игра возникает как разрешение противоречия между желанием ребенка быть «как взрослый» (участвовать в событиях взрослой жизни) и возрастной неспособностью реально в них участвовать.

Данные антропологии (Я.Я.Рогинский, В.И.Кочеткова и др.), археологии (С.А.Семенов и др.), этнографии (М.Мид, Н.Н.Миклухо-Маклай и др.) и культурологии (Й.Хейзинга и др.) позволяют понять содержание горизонтальных детерминирующих связей реалий жизни этноса и ее рефлексии с детской игрой. Игра может в своих исторических формах рассматриваться как практическое размышление ребенка (детей) об окружающей действительности (С.Л.Новоселова, 1989) и как ее рефлексия, представленная обобщенным, условным, знаковым, игровым содержанием.

Проведенный анализ показал, что игра проходила культурно-исторический путь от исходных символических (Ж.Пиаже) форм к развернутой сюжетно-ролевой игре и от нее – к традиционным играм, в которых сюжет постепенно сворачивался (обобщался) в правило. Традиционная игра в этот момент истории приобрела для подрастающих поколений значение образовательного поля, выполняющего важную воспитательную и развивающую функцию. Это обстоятельство фиксируется по отношению к каждому этносу и составляет универсальный компонент игры, имеющий общечеловеческое значение.

Возникновение традиционных игр с правилами стало предтечей обучения детей в дидактических играх с правилами. Игра становится средством обучения, сохраняя свою исходную и наиболее ценную функцию, обеспечивающую саморазвитие ребенка через рефлексию им современности в самостоятельных сюжетных, сюжетно-ролевых играх.

В настоящее время игра продолжает свой культурно-исторический путь. Вертикаль ее развития представлена в репертуаре современных игр. В настоящее время разработана (Новоселова С.Л., 1995) относительно полная классификация детских игр, основанная на системообразующем принципе выделения инициативы зачинателя игры: игры, возникающие по инициативе самих детей (самостоятельные игры), по инициативе взрослых (обучающие, досуговые игры), игры, возникающие в силу исторической инициативы этноса, транслирующей современным детям исторически сложившиеся общечеловеческие (универсальные) и этнические ценности бытия.

Игра приобрела статус развивающей детской деятельности, функционально моделирующей перспективы развития личности в онтогенезе.

ФЕНОМЕН ПЯТИ ЛЕТ

Обухова Л.Ф., Каданкова Н.Н., г. Москва

В основе любой образовательной системы лежит представление о развитии личности. В западной культуре это представление осознанно или неосознанно связано с психоанализом. Согласно этой концепции развитие личности завершается к пяти годам так как к этому времени дифференцируются все структуры личности и ребенок вступает в латентную фазу своего развития, которая продолжается от 5 до 12 лет. Согласно психоанализу это время – наиболее благоприятно для обучения. Именно поэтому во многих странах Европы и Америки обучение начинается с пяти лет.