

Светлана НОВОСЕЛОВА

# ИГРА: ОПРЕДЕЛЕНИЕ, ПРОИСХОЖДЕНИЕ, ИСТОРИЯ, СОВРЕМЕННОСТЬ

**И**гра – специфическая, не утилитарная, объективно развивающая способности индивида деятельность. У животных (высших млекопитающих), в том числе у приматов, наблюдаются индивидуальные игры, носящие характер экспериментирования с предметами, с 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 особая эмоциональность играющего, которую можно определить как игривость и комфортность внешнего облика и поведения, а у человека – еще и как

состояние увлеченности (азарта), приподнятого «состояния духа», радостного чувства сопричастности к общему игровому настроению.

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 по инициативе играющего субъекта; интеллектуальные игры, азартные, салонные, а также сексуальные; игры-хобби, обучающие игры, в том числе и деловые, компенсационные, тренинговые, спортивно-зрелищные и празднично-традиционные, инициатива в которых принадлежит обычно 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 игривую позицию (Н.Н. Подъяков) 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 замысло-

ватость. Для игры характерна вероятностность результата и его необязательность, эфемерность.

Не всегда игра является игрой: она может утратить свою игровую сущность в случае смещения мотива на получение нормативного результата, т.е. когда игра перестает быть самостоятельной деятельностью и превращается в действие (способ действия) в структуре иной деятельности. Например, в структуре учебной деятельности игра преобразуется в игровое действие, игровой прием, игровой момент. В спортивной игре такое смещение мотива происходит при денежном вознаграждении за игру, что ведет к профессионализму, т.е. превращению игры в труд, для тех, кто играет, притом что для зрителей игра остается игрой.

Игра достаточно широко исследовалась отечественными и зарубежными учеными в ее специфически человеческих формах у народов, бытие которых сопоставимо с 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



С.Л. Новоселова

характеризующая игры современных детей и развитие этих игр в онтогенезе ребенка.

Литературные материалы, а также наше собственное, более чем двадцатилетнее исследование игры позволяют выдвинуть на правах гипотезы свое видение культурно-исторического пути развития игры. Это видение опирается также на совокупные результаты исследований, проведенных под моим руководством в связи с выполнением научной программы изучения традиционных игр Российского национального комитета ОМЕР (Всемирная организация дошкольного воспитания при ЮНЕСКО). Среди этих работ следует назвать исследования М.А. Нарбашевой (Узбекистан), посвященные проблеме выявления психологического содержания народных игр; Н.Л. Асадулаевой (Дагестан), изучавшей развивающий потенциал архаических и собственно традиционных игр; А.В. Черной (г. Новочеркасск), которая провела исторический, психологический и этнокультурный анализ традиционных игр донского субэтноса. Исследование народных (традиционных) игр проводится нами вместе с И.А. Качановой и активом лаборатории игры Вологодского института развития образования, идет сбор игр в ряде регионов России.

Все эти исследования указывают на определенные культурно-исторические тенденции в развитии игры, на его, в известном смысле, непрерывный характер.

В приводимой ниже схеме развитие игры привязано к определенным

историческим эпохам. Эпоха первобытности, по-видимому, должна охватывать бытие поздних неандертальцев, 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, труды Яна Амоса Коменского и др.

На картине «Детские игры» Питер Брейгель изобразил более 80 игровых сцен своего времени. В играх участвуют как маленькие дети, сопоставимые с современными дошкольниками, так и более старшие, включая подростков. Внимательно рассматривая картину, современный исследователь может увидеть игры в песке, игру-кружение, при которой юбочки девочек напоминают лепестки яркого цветка, игры со строительным материалом – настоящими кирпичами, игры с вертушками на палке, чехарду, катание обручей, подстегивание «коня» верхом на палочке с конской головой, салочки, кидание шапок, что-то вроде «кошек-мышек», игру в кости, игру с волчком; игру-экспериментирование – дутье в пустую бочку, гимнастические игры, игры с кубарями и, наконец, сюжетно-ролевые типа различных процессов, ношения ребенка, торговли. На других картинах этого же худож-



**Питер Брейгель Старший (1525–1569). «ДЕТСКИЕ ИГРЫ» (1560). Масло, дерево, 118x161 см. Вена, Художественно-исторический музей**

ника можно увидеть многочислен-  
ные фрагменты детских игр, напри-  
мер зимних: катание на коньках,  
на санках, игра в снежки и т.п. И все  
это XVI век!

Любопытно, пишет известный ис-  
следователь творчества П. Брейгеля  
Гершензон-Чегодаева, что детские  
игры частью искусствоведов понима-  
ются как иносказательные изображе-  
ния художником человеческих поро-  
ков. Такой взгляд неверен, что оче-  
видно, если принять во внимание ши-  
рокое отображение в живописи всех

времен жанровых сцен из жизни  
взрослых. Вероятнее всего, художни-  
ки давно подмечали, что дети отобра-  
жают в своих играх жизнь взрослых,  
а т.к. это отображение было обоб-  
щенным, сконцентрированным на  
главном, то игры детей могли воспри-  
ниматься как гротеск и подчас как ос-  
корбительное для взрослых баловст-  
во. Не случайно в некоторых древних,  
а ныне традиционных культурах игра  
была под запретом.

Однако передовые педагоги все-  
гда видели в игре средство детского

развития и воспитания (Я.А. Коменский, Ф. Фребель и др.).

Новая и новейшая история дают нам 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).

Приводимая ниже схема опирается на три взаимосвязанные вертикали развития: реальная жизнь этноса в его истории; рефлексия этносом событий своей жизни; отражение жизни этноса в игре детей.

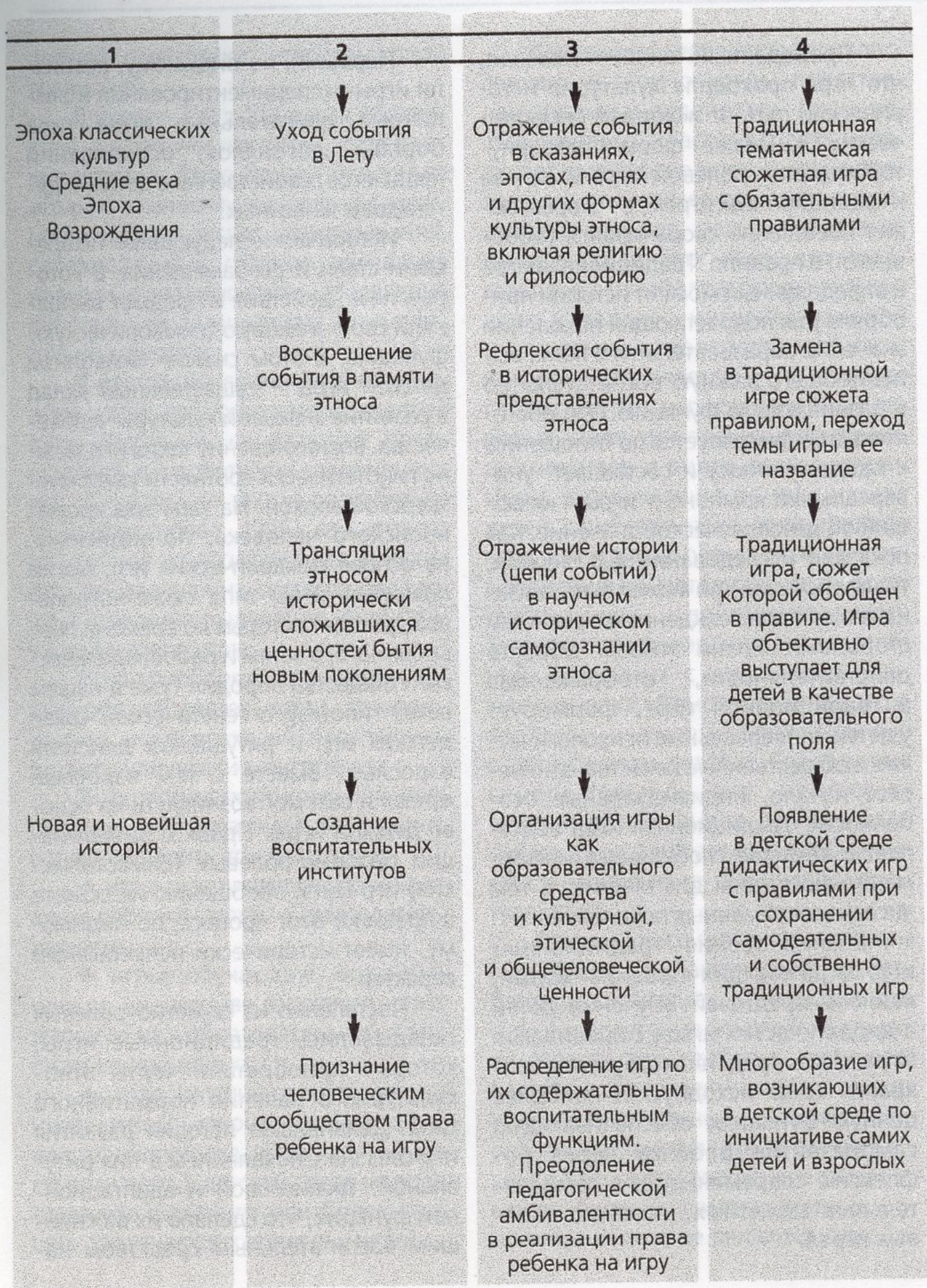
Рассмотрение данных вертикалей позволяет применить закон возникновения игры, сформулированный Л.С. Выготским, к историческим эпохам в развитии игры: игра возникает

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 реальной жизни этноса и ее рефлексии в детской игре. Игра может в своих исторических формах рассматриваться как практическое размышление ребенка об окружающей действительности (С.Л. Новоселова) и как ее рефлексия, представленная обобщенным, условным, знаковым, игровым содержанием.

### 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
1	2	3	4
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



С.И. Николаев

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 определенный 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. Как показало исследование А.В. Черной, традиционная игра может быть связана своим происхождением с разными сторонами жизни этноса. Область действительности, отображаемая в традиционной игре, формирует у детей универсальные психологические и общественные качества, этническое начало, индивидуальные особенности. Традиционная игра выступает в качестве глобального информационного поля для многих, в том числе и современных поколений.

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

Первыми, по-видимому, возникли игры-экспериментирования и различные двигательные игры типа борьбы, догонялок, оспариваний предметов, свойственные детям и детенышам животных.

Исторически следующими по времени стали игры-замещения, в которых поза, действия и предмет выполняли свою знаковую (символическую) функцию. В этом смысле символизм детской игры – существенный вклад в развитие знаковой культуры человечества. Возникновение таких игр можно гипотетически соотнести уже с мустьерской эпохой. На заре эры кромаignonского человека, по-видимому, на основе символических игр, могли появиться игры типа сюжетно-ролевых, расцвет которых ко времени 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» и сам мог возникнуть на основе детской игры. Процесс ритуализации сюжетно-ролевых (символических) игр вел к обобщению их сюжета в правило. Этот процесс, по-видимому, имеет исторически непрерывный характер.

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 на-

родной педагогики, этнокультурной традицией.

В Европе XVI – XIX веков появляются дидактические игры, содержание которых было близко народным играм с правилами и давало возможности выбора, экспериментирования, соревнования и, главное, овладения новыми возможностями проявления собственной инициативы применительно к детству.

В настоящее время игра продолжает свой культурно-исторический путь. Вертикаль ее развития представлена в репертуаре современных игр. В настоящее время разработана (С.Л. Новоселова, 1995) относительно полная классификация детских игр, основанная на системообразующем принципе выделения инициативы зачинателя игры.

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

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 по предложению взрослого или более старших, уже знающих эти игры, 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. Этот класс игр представляется наиболее продуктивным для развития интеллектуальной инициативы, творчества ребенка, которое проявляется в постановке себе и другим играющим новых игровых задач; для возникновения новых мотивов и видов деятельности. Игры, возникающие по инициативе детей, наиболее ярко представляют игру как форму практического размышления на материале знаний об окружающей действительности, значимых переживаний и впечатлений, связанных с жизненным опытом ребенка. Самодеятельная игра является ведущей деятельностью в дошкольном детстве. Содержание самодеятельных игр «питается» опытом других видов деятельности ребенка и содержательным общением со взрослым, в том числе и виртуальным.

Второй класс игр включает игры обучающие (дидактические, сюжетно-дидактические, подвижные и др.) и досуговые, к которым следует отнести игры-забавы, игры-развлечения, интеллектуальные, празднично-карнавальные, а также театрально-постановочные игры (не игры в театр, а сам театр). Все эти игры могут быть и самостоятельными, но они никогда не являются самоде-



тельными, 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. Досуговые игры в значительной степени тяготеют к празднично-игровой культуре, обогащая и нормализуя ее содержание. Эти игры знакомят детей с культурой досуга, праздника.

Воспитательное и развивающее значение данного класса игр огромно. Они формируют культуру игры; через игровую культуру этноса 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 яркие впечатления, полученные знания.

Третий класс игр – традиционные или народные. Исторически они лежат в основе содержания 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 площадках. Исследования, проведенные в последние годы, показали, что народные игры способствуют формированию у детей универсальных родовых психических способностей человека (сенсомоторная координация, произвольность поведения, символичес-

кая функция мышления и др.), а также важнейших черт психологии этноса, создавшего игру.

Уже с момента рождения ребенок устремлен в будущее. Он будет играть и овладевать культурой взрослого мира, в котором живет. 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.

Одной и, возможно, наиглавнейшей составляющей этого процесса является участие детей в тех празднично-игровых акциях, которые в своем содержании фиксируют исторически сложившиеся универсальные (общечеловеческие) и этнические (национальные) ценности бытия. Игровая культура заявляет о себе не только в пышных формах карнавала, всенародного гулянья, игровых телепередачах и тому подобных массовых явлениях. Игра становится и сама по себе праздником, когда является откликом на радостное состояние души участников. Входит как праздничный или досуговый элемент во многие счастливые моменты человеческой жизни.

Празднично-игровая культура уходит своими корнями в далекое прошлое народов, когда игры, которые мы сейчас именуем традиционными, выполняли функцию специфич-

ческого образовательного пространства для детей и молодежи. Это ценнейшее образовательное пространство обеспечивало всестороннее воспитание, наличие зоны ближайшего и перспективного психического, в том числе личностного, развития, необходимый минимум (возможно, максимум?) образованности подрастающего поколения.

В наши дни традиционная игра изживается из детской жизни. В обществе, в образовании, на всех его ступенях, и особенно дошкольной, совершается грубейшая антиисторическая ошибка: занятия вытесняют игру. И как следствие теряется мотив стремления к знанию, к достижению, к творчеству. Утрачивается культура производства игрушек и прочих игровых средств, без которых игра минимизируется под диктовку обстоятельств.

Между тем работы ученых показывают, что игра, в том числе и традиционная, с успехом может обогатить современное пространство дошкольного и начального школьного образования.

Опыт работы экспериментальных пло-

щадок лаборатории игры и развивающей среды Центра «Дошкольное детство» им. А.В. Запорожца в Москве, Институтов развития образования в Вологде и Пензе показывает, что самодеятельные, обучающие и традиционные игры входят в сокровищницу игровой культуры и существенно обогащают (амплифицируют) личность современного ребенка. Не случайно в базисной программе развития ребенка-дошкольника «Истоки» нет раздела, где бы не присутствовала игра.



© Ф. Лемкуль, 2003