

Методология игровой деятельности

Александр Михайлович Новиков,

академик Российской академии образования, профессор, доктор педагогических наук

НЕСМОТРИ НА ОБИЛИЕ ТЕОРИЙ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ИГРА ОСТАЁТСЯ ЗАГАДКОЙ ДЛЯ УЧЁНЫХ. ОНА ЛЕЖИТ ВНЕ РАМОК ПРОТИВОПОСТАВЛЕНИЯ «МУДРОСТЬ—ГЛУПОСТЬ», НЕ ЗНАЕТ РАЗЛИЧИЯ ИСТИНЫ И ЛЖИ, ВЫХОДИТ ЗА РАМКИ ПРОТИВОПОЛОЖНОСТИ «ДОБРА И ЗЛА». В ИГРЕ НЕ ЗАКЛЮЧЕНО НИКАКОЙ МОРАЛЬНОЙ ФУНКЦИИ — НИ ГРЕХА, НИ ДОБРОДЕТЕЛИ. ВСЁ ЭТО САМО ПО СЕБЕ ЗАГАДОЧНО. НО ИГРА ЯВЛЯЕТСЯ ЖИЗНЕННО НЕОБХОДИМЫМ КОМПОНЕНТОМ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЛЯ ЛЮБОГО ЧЕЛОВЕКА.

Прежде всего необходимо уточнить понятие «игровая деятельность», «игра». Наиболее общее определение игры даёт, пожалуй, Советский энциклопедический словарь: «Игра — вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в её результатах, а в самом процессе».¹

Недостатком всех известных теорий игровой деятельности является их определённая односторонность. Порождение игры они объясняют либо «избытком сил», либо трудовой деятельностью людей или их социальными отношениями, либо как «убегание от жизни» и т.д. А игра чрезвычайно многосторонна и порождается и тем, и другим, и третьим и ещё, очевидно, многим другим.

Но в данном случае в нашу цель не входит построение теории игровой деятельности. Наша цель — попытаться приступить к построению методологии игровой деятельности. Необходимо сделать ряд оговорок относительно того, что мы *не будем* считать игровой деятельностью.

Во-первых, это всё то, что называется играми в математической теории игр и в исследовании операций. Теория игр анализирует профессиональную деятельность, предполагающую в каждом случае наличие определённой цели (достижение определённого результата человеком, фирмой и т.п.), что,

соответственно, не подпадает под определение игры в истинном смысле, поскольку она направлена на процесс, а не на результат.

Во-вторых, это профессиональные имитационные игры: деловые игры, организационно-деловые, управленческие игры и т.д., в которых имитируется какая-либо деловая, производственная и т.п. ситуация, и группа профессионалов (коллектив, команда) должна совместно найти оптимальное решение.

В-третьих, это учебные игры (иногда их разделяют на дидактические, учебные, учебно-дидактические и т.д.). Хотя их и называют играми, они таковыми в строгом смысле не являются, поскольку эти формы деятельности преследуют определённую цель, в данном случае учебную.

В-четвёртых — игротерапия, также преследующая определённую цель, в данном случае лечебную.

Во всех перечисленных четырёх случаях игровые элементы являются лишь некоторым инструментом, встроенным в другие виды деятельности.

Теперь, когда мы сделали эти оговорки, приступаем к

¹ Советский энциклопедический словарь. М.: Советская энциклопедия, 1988.

изложению собственно вопросов методологии игровой деятельности.

Особенности

Выделяя особенности игровой деятельности, мы, в первую очередь ориентировались на книгу Й. Хейзинга²:

1. Всякая игра есть, прежде всего, свободная деятельность. Игра по приказу уже не является игрой. В крайнем случае, она может быть некой навязанной имитацией, воспроизведением игры. Уже благодаря свободному характеру игра выходит за рамки природного процесса. Игра не диктуется физической необходимостью, тем более, моральной обязанностью. Игра не есть задание. Она протекает «в свободное время». И лишь когда игра смыкается с исполнительскими искусствами (театр, исполнение музыкальных произведений и т.д.) или спортом понятия должествования, задания, обязанности привязываются к игре.

2. Игра не есть «обыденная» жизнь и жизнь как таковая. Она скорее выходит из рамок этой жизни во временную сферу деятельности. Даже малый ребёнок знает, что играет лишь «как будто» взаправду, что всё «понарошку». Не будучи «обыденной» жизнью, игра лежит за рамками процесса непосредственного удовлетворения нужд и страстей, прерывает этот процесс. Она вклинивается в него как временное действие, которое протекает внутри себя самого и совершается ради удовлетворения, приносимого самим совершением действия.

3. Игра обособляется от «обыденной» жизни местом действия и продолжительностью. Она «разыгрывается» в определённых рамках пространства и времени. Её течение и смысл заключены в ней самой. Игра начинается и в определённый момент заканчивается. Пока она происходит, в ней царит движение, прямое и попятное, подъём и спад, чередование, завязка и развязка.

рое заранее обозначается, материально или только идеально, преднамеренно или как бы само подразумеваясь. Арена цирка, игровой стол, сцена, киноэкран, шахматная доска — все они по форме и функции суть игровые пространства, то есть отчуждённая земля, обособленные, выгороженные, освещённые территории, на которых имеют силу особенные, собственные правила.

Внутри игрового пространства царит собственный порядок, который имеет непреложный характер. Малейшее отклонение от него расстраивает игру, лишает её собственного характера и обесценивает. В хаотическом мире, в сумбурной жизни игра создаёт временное ограниченное совершенство.

4. Игре свойственно эмоциональное и волевое напряжение, вызываемое неуверенностью, неустойчивостью, неким шансом или возможностью. Чтобы нечто «удалось», требуются усилия. Напряжение игры подвергает проверке играющего: его физическую силу, выдержку и упорство, находчивость, удачу и отвагу, выносливость, а вместе с тем и духовные силы играющего, коль скоро он, одержимый пламенным желанием выиграть.

5. У каждой игры свои правила, они обязательны и не подлежат сомнению. Стоит нарушить правила, и игра перестаёт существовать. Играющий, который не подчиняется правилам или обходит их, есть нарушитель игры. Играть надо честно, порядочно. Нарушитель игры совершенно не похож на того, кто плутует, лукавит в игре. Плут, шулер лишь притворяется, что играет. Общество играющих легче прощает ему его грех, чем нарушителю игры, ибо этот последний ломает весь их игровой мирок. Не признавая правил игры, он обнажает тем самым относительность и хрупкость этого игрового мирка, в котором он на время замкнулся вместе с другими партнёрами. Он отнимает у игры иллюзию. Поэтому он должен быть уничтожен, ибо угрожает самому существованию игрового сообщества.

6. Исключительность и обособленность игры проявляются самым характерным образом в таинственности, которой игра лю-

Кроме того, любая игра протекает внутри своего игрового пространства, кото-

² Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня / Пер. с нидерл. М.: Изд. группа «Прогресс», «Прогресс-Академия», 1992.

бит себя окружать. Уже маленькие дети повышают заманчивость своих игр, делая из них «секрет» — «это игра для нас, а не для других». Тайна игры наиболее наглядно выражается в переодевании. Здесь достигает законченности «необычность» игры. Переодеваясь или надевая маску, человек «играет» другое существо. Он и есть это «другое существо»!

7. Одной из особенностей игровой деятельности является наличие явления «заигрывания», когда ребёнок или взрослый человек не могут вырваться из «плена» игры. Так, в начале игры ребёнок легко выходит из игровой ситуации. Но если она продолжается достаточно долго, «вывести» ребёнка из состояния игры бывает подчас весьма трудно: ребёнок так «заигрывается», что теряет ощущение реальности. Точно так же взрослые страстные игроки в преферанс могут просидеть за карточным столом по трое-четыре суток. *Азарт* — это такая степь увлечённости, при которой пренебрегают выбором средств, разумностью, и, в конце концов, сознанием в целом.

8. Игра порождает игровые ассоциации людей: дворовые команды, клубы, неформальные объединения болельщиков и т.д. и т.п. Объединяющее партнёров по игре чувство, что они пребывают в некоем исключительном положении, вместе делают нечто важное, вместе обособляются от прочих, выходят за рамки всеобщих норм жизни, — это чувство сохраняет свою силу далеко за пределами игрового времени.

Как видим из этих восьми выделенных особенностей игровой деятельности, **игра стоит обособленно, обняком от всех других видов человеческой деятельности.**

Принципы

Рассмотрим теперь в качестве основания классификации специфических принципов игровой деятельности объекты/субъекты, имеющие отношение к игре. Их в данном случае будет три: объективная реальность, субъект игры (индивидуальный или коллективный), предшествующий опыт игровой деятельности.

Возникает система отношений:

- игра — объективная реальность;
- игра — субъект игры;
- игра — предшествующий опыт игровой деятельности.

Таким образом, выстраиваются три принципа игровой деятельности.

Первый принцип: принцип отражения и преобразования

Отношения: игра — объективная реальность. Здесь мы ссылаемся на мысль С.Л. Рубинштейна о том, что игра начинается с мысленного преобразования реальной ситуации в воображаемую³. Способность перейти в воображаемый план и в нём строить действие, будучи предпосылкой игры, является вместе с тем и её результатом. Необходимая для развёртывания игры, она в игре и формируется.

Игра, как взрослого человека, так и ребёнка, связанная с деятельностью воображения, выражает тенденцию, потребность в преобразовании окружающей действительности. Проявляясь в игре, эта способность к творческому преобразованию действительности в игре впервые и формируется. В этой способности, отображая, преобразовать действительность, заключается основное значение игры.

В игре есть отход от действительности, но есть и проникновение в неё. Поэтому в ней нет бегства в будто бы особый, мнимый, фиктивный, нереальный мир. Всё, чем игра живёт, и что она воплощает в действии, она черпает из действительности. Игра выходит за пределы одной ситуации, отвлекается от одних сторон действительности, с тем, чтобы глубже в действительном плане выявить другие. В игре нереально только то, что для неё не существенно; в ней нет реального воздействия на предметы, и на этот счёт играющий не питает обычно никаких иллюзий. Но всё, что в ней существенно, — в ней подлинно реально: реальны, подлинны чувства, желания, замыслы, которые в ней разыгрываются, реальны и вопросы, которые решаются.

³ Рубинштейн С.Л. Проблемы общей психологии. М.; СПб: ПИТЕР, 2003.

Второй принцип: принцип самовыражения

Отношения: игра — субъект игры. В процессе игры её субъект — игрок, актёр и т.д. *выражает* свой субъективно-личностный мир — субъективную реальность — как самого игрока, так и его изображаемого персонажа. Причём духовный мир игрока несёт в себе наряду с личностной психологией и общественную психологию, выражая в игре, в том числе, общественные идеи, общественные настроения, проблемы, потребности и идеалы, но опять же через призму личностного выражения. И в этом смысле деятельность игрока сродни деятельности художника, художественной деятельности.

Игра возможна, если её исход нельзя безошибочно рассчитать и предвидеть. Игра перестаёт быть игрой и уподобляется условному ритуалу, если сама она и её итог могут быть выполнены по точному, ненарушенному расчёту. В разных играх импровизация и случай выступают по-разному — занимают 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»). Эта игра «ролевая». Но, чтобы быть игрой, в ней подражание должно быть изобретательно использовано и в ней должен быть случай — нечто непредвиденное. Таковы бывают «ролевые» детские игры.

Игра на сцене, совершенно лишённая импровизации, уподобляется чопорному ритуалу, и её не следует называть игрой. Это относится ко всем «исполнительским» искусствам: игре на скрипке, игре на рояле и т.п.

Чувства, желания, замыслы той роли, которую исполняет играющий, — это его чувства, желания и замыслы, поскольку роль, в которую он воплотился, — это он сам в новых, воображаемых условиях. Когда ребёнок играет ту или иную роль, он не просто как бы переносится в чужую личность; принимая на себя роль и входя в неё, он расширяет, обогащает, углубляет свою собственную личность.

На этом основывается значение игры для развития

не только воображения, мышления, воли, но и личности ребёнка в целом, его «самости».

Если говорить о субъекте (субъектах) игры, то они будут двоякого рода. С одной стороны это игрок (игроки в случае коллективных игр, например, в футболе), артист (артисты), исполнители музыкальных произведений и т.д. С другой стороны, это субъекты иного рода — зрители, слушатели, болельщики. Они тоже участники игры. Игра увлекает и самих играющих, и зрителей-болельщиков. А. Крон назвал это явление «самоутверждением через сопричастность»⁴.

Третий принцип: принцип развития и игровой деятельности

Отношения: игра — предшествующий опыт игровой деятельности. Развитие игровой деятельности следует рассматривать, очевидно, в двух плоскостях — *филогенетическое развитие* игр в русле исторического развития человечества и *онтогенетическое развитие* игры в русле индивидуального развития каждого отдельного человека.

В филогенетическом аспекте игра свойственна уже высшим животным. Причём не только детёнышам, как об этом пишет большинство авторов, но и взрослым особям: кошка «играет» с пойманной мышью, часто можно видеть соревновательные игры ворон, взрослая собака часами может играть с хозяином, принося брошенные им палку или мячик.

В первобытном обществе игры взрослых отражали смену времён года, восход и заход созвездий, рост и созревание плодов, жизнь и смерть человека и т.д., т.е. они разыгрывали порядок вещей в природе, как они этот порядок воспринимали. На ранних ступенях развития общества игры выступали в их коллективизирующей и тренирующей роли. В дальнейшем из игры стали выделяться культовые игры и создаваться культы, ритуалы, праздники и т.д. как отдельные явления.

В то же время исследования путешественников и этнографов, содержащие материал о положении ребёнка в обществе, находящемся на относительно низком уровне

⁴ Крон А. Бессонница // Новый мир. 1977. № 5.

исторического развития, дают достаточно оснований для гипотезы о возникновении и развитии детской игры. На ранних стадиях развития общества, когда основным способом добывания пищи являлось собирательство с применением простейших орудий (палок) для сбивания плодов и выкапывания съедобных корней, детской игры не существовало. Дети рано включались в жизнь взрослых, практически усваивая способы добывания пищи и употребления орудий. Усложнение орудий труда, переход к охоте, скотоводству, мотыжному земледелию привели к существенному изменению положения ребёнка в обществе. Возникла потребность в специальной подготовке будущего охотника, скотовода и т.п. В связи с этим взрослые начали изготавливать орудия (ножи, луки и стрелы, пращи, арканы и т.п.), являющиеся точными копиями орудий взрослых, не меньшего размера, специально приспособленные для детей. Возникли детские игры-упражнения, над которыми надстраиваются игры-соревнования, являющиеся своеобразным экзаменом и общественным смотром достижений детей.

В дальнейшем и детские игры, и игры взрослых усложнялись. С усложнением орудий труда и дальнейшим разделением труда в обществе дети постепенно исключаются из недоступных для них сфер производственной деятельности. Сложные орудия труда при уменьшении их размера для детей теряют свои основные функции, сохраняя лишь внешнее сходство. Это приводит к появлению сначала изобразительных игрушек, а затем игрушек, лишь напоминающих предметы, с которыми действуют взрослые. Возникает сюжетно-ролевая игра, в которой ребёнок принимает на себя и выполняет роль, соответствующую каким-либо действиям взрослых. Дети, предоставленные сами себе, объединяются и организуют свою особую игровую жизнь, воспроизводящую в своих чертах общественные отношения и трудовую деятельность взрослых.

Развиваются и игры взрослых. Некоторые из них, например, шахматы, возникли много веков назад и дожили до наших дней. Другие, в том числе многие спортивные игры, например, футбол и хоккей сформировались лишь в XIX–XX веках. В послед-

нее время широкое распространение получили «военные» игры — пейнтбол, стрейкбол, электронные игры (и детей, и взрослых). А также игры в Интернете, в том числе групповые импровизационно-ролевые⁵. На определённых этапах из игры выделились театр, эстрада, профессиональный спорт и т.д. Игра становится искусством и спортом. Искусство, спорт становятся специальностью, профессией, переходят в труд.

В ходе онтогенеза, на разных этапах развития детям свойственны разные игры — в закономерном соответствии с общим характером данного этапа. *Участвуя в развитии ребёнка, игра сама развивается.* В младенческом возрасте первостепенное значение для развития ребёнка имеет общение с ним взрослого. Стремление малыша подражать звукам, жестам, мимике родителей стимулируется игровыми приёмами общения: потешками, прибаутками и т.д. С предметами и игрушками дети совершают различные повторяющиеся действия-манипуляции (бросают, хватают, катают), цель которых — вызвать определённый эффект, добиться результата или познать причину того или иного свойства предмета. Расширение жизненного опыта приводит к развитию воображения, фантазии, что сказывается и на изменении характера игры: дети всё чаще заменяют реальные предметы и ситуации мнимыми, имитируют действия взрослых — возникают сюжетно-ролевые игры. Первые сложные сюжетные игры протекают как игры безролевые или со скрытой ролью. Несложная сюжетная цепочка из 2–3 действий многократно повторяется (например, девочка моет куклу).

Ролевая игра развивается у детей к концу 3-го года жизни. Изменяется и тематика игр — от игр на бытовые темы к играм с трудовым, производственным сюжетом, затем — к играм, отображающим общественные явления. Так, детей 2–4 лет привлекает в играх домашняя работа взрослых, лечение кукол и зверей, поездка на транспорте. У детей 4–5 лет популярны игры «в магазин», «в больницу», «в семью» и т.д. В старшем дошкольном возрасте в играх всё большее место за-

⁵ Войскунский А.Е. Групповая и игровая деятельность в Интернете. // Психологический журнал. Т. 20. 1999. № 1.

нимает тема труда: игры в шофёров, лётчиков, поваров и т.д.

В возрасте 8–10 лет дети стремятся к преодолению реальных трудностей, к выявлению в процессе игры собственной смелости, силы, настойчивости. Игра создаёт эти возможности в такой мере, в какой не может создать обычная жизнь ребёнка: ролевая игра становится формой деятельности, в которой ребёнок осуществляет своё стремление к определённым образцам человеческой личности.

Большое значение имеют игры и в подростковом возрасте, особенно у младших подростков (11–14 лет). Наибольшая роль здесь принадлежит играм, наполненным романтическим приключенческим содержанием, связанным с необычной обстановкой, с преодолением физических и интеллектуальных нагрузок и т.д. В этом возрасте игры становятся мощным средством самовоспитания и самоусовершенствования.

Формы игровой деятельности

Каждая игра из всего огромного их многообразия является формой игровой деятельности (как системой её организации).

Ось расположения игр «Личность — Общество» указывает на существование двух основных подходов к рассмотрению игр как феномена культуры, в которых человек обретает свободу, выявляются его личностные особенности, с одной стороны; и построенные в соответствии с жёсткими законами иерархии, направленные на социализацию человека, адаптацию его общества — с другой.

В английском языке существуют два различных слова для обозначения игры: «Play» и «Game». «Play» — это свободная игра, не связанная никакими условиями, правилами, в ней легко могут преодолеваются любые ограничения реальной жизни. Так бурно, бесшабашно, безоглядно играют дети: берутся, толкают, устраивают кучу-малу. Реальный мир относительно такой игры оказывается строго организованным, урегулированным, в нём всё происходит по определённым канонам. А в игре опро-

вергаются его правила, никто никого не стесняет, и всё может быть всем.

«Game» — это игра по правилам, о которых заранее договорились между собой участники, и она внутренне гораздо более организована, чем окружающая жизнь. В ней ценна не свобода выразить себя, а достижение выигрыша и избежание проигрыша. Примеры такой игры — шахматы, футбол, карты и т.д.

Игра импровизированная и игра организованная, «Play» и «Game», имеют совершенно разное обоснование и различное значение для человека в определённые периоды его жизни.

К таким играм, как «Play» приобщаются с раннего младенчества, когда человек ещё нечётко определяет своё индивидуальное «Я» и легко переступает как физические, так и психологические границы, отделяющие его от других людей, животных, вещей.

Но постепенно, вступая в мир чётких социальных и этических дифференциаций, где что-то позволено, в чём-то отказано, человек то и дело наталкивается на границы, суживающие и уточняющие его «Я» и отделяющие от других существ. На этой более поздней возрастной стадии и возникают организованные игры, существенный признак которых — наличие соперника, противника. Если перевоплощение (я — другой) основано на чувстве тождества с миром, то соревнование (я или другой) — на стремлении к размежеванию, отличию. Скрытое отличие доводится до открытого противопоставления, когда один становится победителем, другой — побеждённым. Да и цели в игре у них изначально взаимоисключающие: поставить мат сопернику, забить мяч в чужие ворота и т.д.

Итак, в одном случае игра есть система запретов, отделяющая её от реальности. Сама реальность берётся при этом в противоположных модусах — то как слишком естественная, то как чересчур искусственная, и игра служит как бы регулятором и коррективом реальности, придавая ей то, чего в ней недостаёт, внося в природную стихию начала организации, а в социальный порядок — начала импровизации.

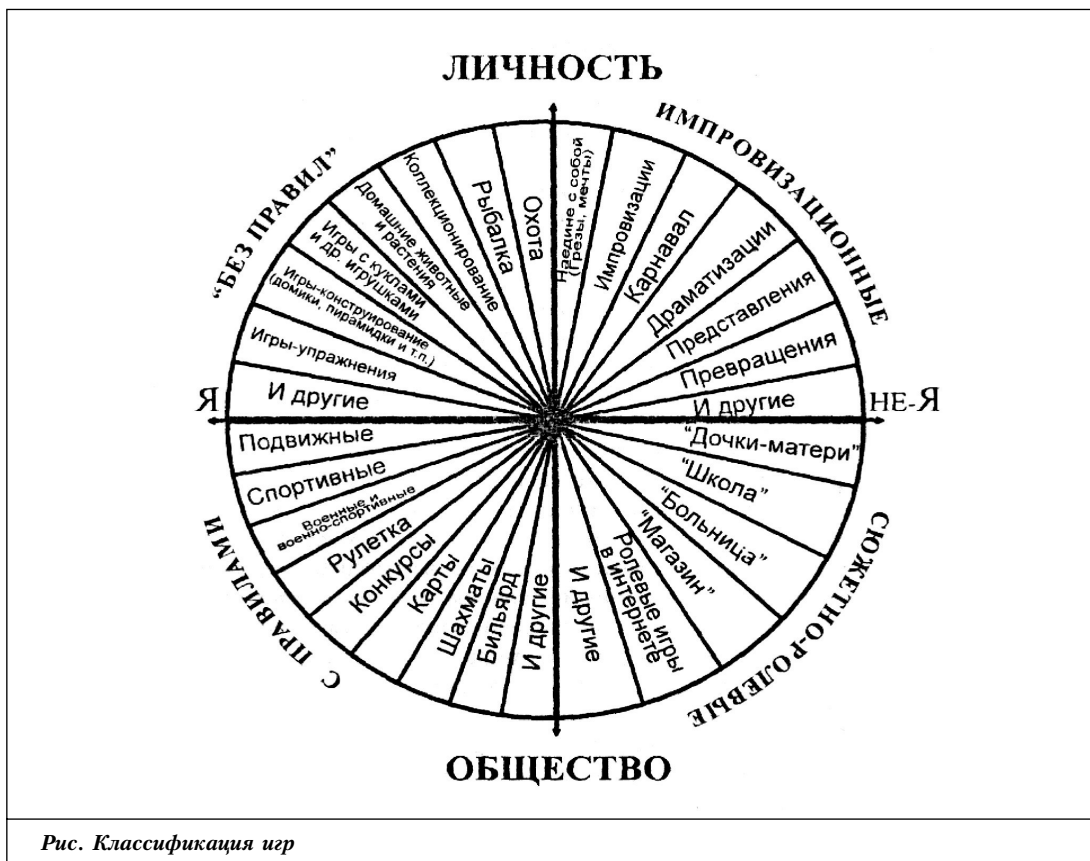


Рис. Классификация игр

Ось расположения игры «Я» — «не-Я» — игра в себя и игра в другого (см. рис.). В реальной жизни человек не может менять свои роли подобно тому, как актёр меняет маски во время спектакля. Людям свойственно вживаться в образы других, брать на себя их роли или «проигрывать» чужую жизнь через сопереживание.

Маска — это не-Я, это нечто, не имеющее ко мне отношения. Маску надевают, чтобы скрыть своё подлинное лицо, освободиться от социальных условностей, обрести анонимность или присвоить себе другое, не своё обличье. А с другой стороны, человеку, чтобы обрести себя, надо «проиграть» ту тысячу лиц, которая слита в нём одном.

Многорольная наполненность личности была предметом раздумий немецкого писателя Германа Гессе. Художественно-образным средством он решил задачу, которая сейчас сформулирована как социально-психологическая, и опередил своё время прогнозированием внутренней «лаборатории» личности, где расшифровываются,

«проигрываются» для себя (в сознании) поведенческие коды и совершается выбор, обретение себя, своей позиции, отношения к людям, миру в целом⁶.

Таким образом, мы можем выделить четыре типа игр: с правилами, «без правил», сюжетно-ролевые и импровизированные.

Сюжетно-ролевые игры, как и игры с правилами, входят в социум, в действительность, где человек живёт с другими и для других. Интересно, что среди игр, в которые играют дети разных стран, обычно имеют место «Дочки-матери», «Больница», «Школа», «Магазин», «Война». По-видимому, через эти игры происходит освоение основных типов человеческих взаимоотношений: воспитание, обучение, уход, обмен, конфликт. Таким образом осваиваются социальные стереотипы поведения, социальные роли и нормы отношений, которые помогают человеку адаптироваться в обществе.

⁶ Гессе Г. Игра в бисер. Роман. Новосибирск: Новосибирское книжное издательство, 1991.

Обратным по своему действию являются игры импровизированные и «игры без правил». Они заставляют человека выйти из реальной ситуации. В них человек тоже может принимать на себя роли, но не социальные, а игровые. И назначение их совершенно иное: быть другим: (не-Я) или найти в себе другого (Я).

В этой классификации необходимо прежде всего уточнить само понятие «игра без правил». Поскольку «...везде, где есть мнимая ситуация в игре, везде есть правило. Не наперёд формулированные и меняющиеся на протяжении игры правила, но правила, вытекающие из мнимой ситуации....правило, есть внутреннее правило, т.е. правило внутреннего самоограничения, самоопределения, как говорит Пиаже, а не правило, которому ребёнок подчиняется, как физическому закону»⁷.

Выражение «игры без правил» не означает, что правила вовсе отсутствуют. В данном типе игр нет правил в привычном понимании: как заранее кем-то написанные и утверждённые инструкции, каким образом следует поступать или действовать в том или ином случае. В играх «без правил» правила создаются участниками, которые ими самостоятельно выделяются и осваиваются.

Чем более жёсткие и определённые правила заданы в игре, тем более ясна и представима будущая деятельность. Чем шире область собственно игровой деятельности охвачена правилами, тем меньше неожиданных поворотов, неучтённых ходов. В игре с правилами играющий всегда имеет дело с ограниченной и фиксированной

зоной последствий. И, наоборот, чем меньше определены правила, чем уже область собственно игровой деятельности, охваченная правилами, тем менее очерчена зона возможных последствий, тем большее число различных вариантов развёртывания деятельности нужно

просчитать в рефлексии, в «уме», до осуществления игрового хода⁸.

Причём необходимо отметить, что и в играх с правилами, и в играх без правил, с «внутренними правилами» правила являются неотъемлемой частью *формы игры*. Стоит изменить хотя бы один пункт правил или его часть — мы получим совсем иную игру.

Методы

Для рассмотрения методов игровой деятельности воспользуемся двумя классификациями:

- деление методов на *теоретические методы* и *эмпирические методы*;
- деление методов на *методы-операции* и *методы-действия*.

Теоретические методы-операции, также как мыслительные операции: анализ и синтез, сравнение, обобщение, конкретизация и т.д., с одной стороны, в детском возрасте *формируются*, в том числе, в процессе игровой деятельности, с другой стороны, посредством их игровая деятельность и осуществляется. Игровое действие всегда обобщено⁹. Ребёнок, воображая себя в игре шофёром, воспроизводит то, как действует, может быть, единственный конкретный шофёр, которого он видел, но само действие ребёнка есть изображение шофёра вообще, не данных конкретных его действий, наблюдавшихся ребёнком, но вообще действий управления автомобилем, конечно, в пределах доступного ребёнку осмысления и обобщения их. Именно обобщённость игровых действий есть то, что позволяет игре осуществлять в неадекватных предметных условиях.

Наряду с операциями логического мышления и теоретическим методом — операциям игровой деятельности можно отнести также (возможно условно) *воображение* как мыслительный процесс по созданию новых представлений и образов его специфическими формами *фантазии* (создание неправдоподобных, парадоксальных образов и понятий) и *мечты* (как создание образов желанного)¹⁰.

Что касается **теоретических методов-действий**, таких как анализ систем знаний,

⁷ Выготский Л.С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка // Вопросы психологии. 1966. № 6.

⁸ Щедровицкий П.Г. К анализу топики организационно-деятельностных игр / Препринт. Пушкино, 1987.

⁹ Леонтьев А.Н. Психологические основы дошкольной игры. Избранные психологические произведения: В 2 т. Т. 1. М., 1983.

¹⁰ Платонов К.К. Краткий словарь системы психологических понятий: Учеб. пособие. М.: Высшая школа, 1981.

теорий в функции метода и т.п., то в отношении игровой деятельности о них вряд ли можно говорить, за исключением, возможно, таких сложных игр, как шахматы.

Рассмотрим теперь **эмпирические методы-операции**. В первую очередь, это, очевидно, *наблюдение* и *эксперимент*. Эксперимент в данном случае — рассматривают естественно не в научном значении (как строгая научно-исследовательская процедура), а как синоним опыта, как попытка осуществить что-либо, вызвать какие-либо изменения во внешней среде. Наблюдение — это и эксперимент в данном смысле — две стороны одной медали. Наблюдение — это как бы поиски ответа на вопрос «что происходит?». Эксперимент — «что произойдёт, если сделать то-то?». Манипуляции малыша с предметами: хватает, бросает, катает и т.д. — это эксперименты, направленные на познание свойств предметов. Ребёнок ломает игрушечные сооружения и игрушки — это естественное проявление исследовательского рефлекса. Проказы подростков — что-то взрывать, поджигать, хлопать и т.д., что вызывает частенько раздражение взрослых — это тоже эксперименты, свойственные этому возрасту.

Наконец, соревновательные игры: кто сильнее? кто быстрее? кто ловчее? кто сообразительнее — это тоже эксперименты в виде испытаний. Даже при игре в одиночку, например, при раскладывании пасьянса (это тоже испытание себя — «получится у меня, или не получится»).

Приятное чувство удовлетворения повышается от присутствия зрителей. Любитель пасьянса испытывает двойную радость, если кто-нибудь наблюдал его игру. Существенным для всякой игры, связанной с экспериментом, испытанием является тот факт, что своей удачей можно похвалиться перед другими. Удильщики, охотники, рассказы которых стали «притчей во языцах» представляет собой, пожалуй, наиболее яркие примеры такого бахвальства.

Упражнение. Как известно, упражнение строится на многократном повторении определённых движений, действий с целью формирования и совершенствования уме-

ний и навыков. Рассмотрим такой пример. Малышу впервые удалось открыть и закрыть дверь. Для него это достижение, удача. Действие переходит в игровой план: ребёнок раз за разом в течение длительного времени открывает и закрывает дверь — это действие радует его как выражение его успехов. Но что означает многократное повторение этого действия? По сути, это и есть *упражнение* для закрепления достигнутого умения. Детям свойственно повторять многократно одни и те же освоенные действия, так что взрослых удивляет — как это ребёнку не надоедает такое однообразие? Но это однообразие имеет определённый смысл — это закрепление достигнутых успехов, упражнение. Когда действие становится привычным, повседневным, ребёнок утрачивает к нему интерес — действие освоено и закреплено.

Конструирование — создание самых разнообразных сооружений. Сначала это «куличики» из песка, «строительство» домиков, пирамидок из кубиков, затем игры со всевозможными конструкторами, впоследствии создание моделей самолётов, судов и т.п.

Метод примера. Ребёнок, подросток постоянно ищут опору в людях, которые олицетворяют формирующиеся идеалы: мать, отец, старшие братья и сёстры, сверстники, герои книг и кинофильмов и т.д. Люди, их поведение становятся предметом детских игр: «в папу», «в маму», «в космонавтов» и т.д.

Имитация (синоним подражание). Ребёнок начинает подражать взрослым вслед за овладением мускульными движениями. И подражает им во всём — в мимике, походке, в произношении слов и т.д. В дальнейшем подражание, имитация перерастает в роль — в детской ролевой игре. Роль, маска делает человека «другим», «не этим». «Маска — это не я, это нечто, не имеющее ко мне отношения. Маску надевают, чтобы скрыть своё подлинное лицо, освободиться от социальных условностей, обрести анонимность или присвоить, но не своё обличье»¹¹. Но, как говорится, ребёнок, подросток должен «поиграть тысячу ролей», чтобы об-

¹¹ Кон И.С. Люди и роли // Новый мир. 1970. № 12.

рести своё собственное лицо, осознать себя как неповторимую личность.

Имитация, роль, маска во взрослом состоянии — это уже прерогатива профессиональных артистов. За исключением, пожалуй, праздничных карнавалов, а также неискренних, подлых людей.

Этим и ограничивается перечень эмпирических методов — операций и игровой деятельности.

Что же касается **эмпирических методов-действий** игровой деятельности, то их, наверное, можно выделить два основных. Это *моделирование* и *импровизация*. Методы действия строятся на использовании методов-операций. В данном случае методы-действия: моделирование и импровизация строятся на использовании наблюдения, эксперимента, упражнения, конструирования, примера и имитации в их различных сочетаниях.

Моделирование. В самом общем виде моделирование определяется как создание, построение образа некоторой системы. В таком понимании игра — это согласно принципу отражения и преобразования (см. выше) есть деятельность в мысленно преобразованной реальной ситуации в воображаемую. Таким образом, любая игра — это некоторая модель деятельности¹². Но это модель особого рода. Как добровольное действие или занятие, совершаемое внутри установленных границ места и времени по добровольно принятым, но обязательным правилам с целью, заключённой в нём самом, в его процессе и сопровождаемое чувством напряжения и радости, а также сознанием «иного бытия», чем «обыкновенная» жизнь.

Импровизация как быстрое и гибкое реагирование участника игры на возникающие в её ходе ситуации также является одним из основных методов-действий игровой деятельности. Игра невозможна без импровизации,

выдумки, изобретательности, творчества. Даже в игровых искусствах игра артиста в одном и том же спектакле каждый раз осуществляется несколько по-разному — это живая игра в отличие от кинофильма, где игра, единожды сыгранная, умерла, на экране мы видим прошлую игру.

Моделирование и импровизация — это, очевидно, основные методы-действия в игровой деятельности. Кроме того, к методам-действиям можно отнести организацию и проведение сложных массовых игр. Как, например, детская военная игра «Зарница», сложноорганизованный стрейкбол или сложноорганизованные ролевые игры в Интернете. В таких случаях организация и проведение игры уже имеют все черты *проекта*¹³.

Кроме того, к разряду методов в игровых искусствах можно отнести индивидуальный *стиль* артиста как его творческая манера. Индивидуальный стиль артиста — это результат сложного опосредования множества факторов — как эстетических, так и других — моральных, исторических, национальных, биографических и т.д. Кроме того, в игровых искусствах используется понятие *системы* игры — например, система К.С. Станиславского. Как стиль, так и система игры являются, очевидно, прямыми аналогами методологического, исследовательского подхода в методологии научной деятельности. Действительно, актёрский стиль, система игры отражают исходную позицию актёра (а также режиссёра и т.п.), их убеждения, что также можно отнести, как и исследовательские подходы в науке, к *методам*. Но к методам особого рода — *надметодам* или *сверхметодам*.

Средства

Как известно, **средства** — это то, с помощью чего осуществляется деятельность. Средства деятельности классифицируются по пяти группам: материальные, информационные, языковые, логические, математические¹⁴. Рассмотрим средства игровой деятельности по каждой из этих групп.

Материальные средства. Говоря о материальных средствах, необходимо отметить

¹² Арстанов М.Ж., Пидиасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Проблемно-модельное обучение. Вопросы теории и технологии. Алма-Ата: Мектеп, 1980.

Брунер Дж. Психология понимания. М.: Прогресс, 1977.

¹³ Бурков В.Н., Новиков Д.А. Как управлять проектами. М.: Синтег-ГЕО, 1997.

¹⁴ Новиков А.М. Методология образования. М.: Эгвес, 2002.

то обстоятельство, что для игры должно быть специально выделенное и ограниченное (хотя бы мысленно) пространство: шахматная доска, карточный стол, театр, цирк, стадион, экран телевизора или компьютера, стулья, составленные одни за другим и изображающие поезд и т.д. и т.п. Даже когда мальчишки играют во дворе «в прятки», они заранее обговаривают — дальше каких мест убегать и прятаться. То, что за их пределами — «вне игры».

Что же касается материальных предметов, используемых для игровой деятельности, то при анализе всей их совокупности мы наталкиваемся на определённые сложности построения единой их классификации. Казалось бы, что предметы игровой деятельности — это *игрушки*. *Игрушки* определяются как «специально изготовленные предметы детских игр»¹⁵. Действительно, мир игрушек чрезвычайно широк. Их детальная классификация приведена в вышеупомянутой статье. *Игрушки* могут быть самыми разнообразными и по назначению, и по масштабам, и по стоимости. От крошечных «киндерсюрпризов» до такого экзотического примера как потешные полки юного Петра I, его потешную флотилию на Плещеевом озере. Это были *игрушки* в полном смысле слова.

В то же время представим себе такой пример — мальчик взял в руки прутик. Прутик может в его играх быть и саблей, и лошадкой, на которой он скачет, и чем угодно ещё. Для него это *игрушка* — но *не специально изготовленная*. Или «специально изготовленный» кубик для строительных игр в воображении ребёнка может быть и лошадкой, и грузовиком, и медицинским шприцем. Происходит то, что психологи называют «игровым замещением предметов»¹⁶.

Далее представим себе такие примеры. Дети играют в «школу». При этом они используют настоящие авторучки и карандаши. Для них это *игрушки*, но эти предметы были изготовлены совсем для других целей. Более того, в играх взрослых реальные предметы могут стать *игрушками*. Например, коллекционирование. Если коллекционирование не имеет научных или художественных целей, то это разновидности

игры. Тогда предметы коллекционирования становятся *игрушками*: почтовые марки, монеты, этикетки спичечных коробков и т.д., вплоть до автомобилей, танков и даже кораблей. Но эти предметы не были созданы *специально для игр*, тем более не для детских игр.

Кроме того, есть материальные предметы (их целые классы), специально созданные для игры, но которые назвать «*игрушками*» не поворачивается язык: шахматная доска с комплектом фигур, колода карт (а в них играют и дети), бильярдный стол, игровые автоматы, удочка, спиннинг для любительского лова рыбы, охотничье ружье и т.д., вплоть до театрального реквизита.

Кроме того, живые «*игрушки*»: комнатные растения, домашние животные, если они не выполняют служебных функций (кошки, собаки, рыбки в аквариуме, птицы в клетках и т.д.).

Так что же тогда, какой класс предметов можно назвать «*игрушками*»? Единственная классификация, которая напрашивается исходя из сказанного относительно материальных средств игровой деятельности, это:

- средства, специально созданные (или заведённые, например, декоративные домашние животные), для игры, возможно, самим играющим и используемые строго по назначению;
- средства в виде подручных игровых предметов — игровое замещение предметов в воображении играющего (играющих);
- материальные предметы, созданные для иных целей и используемые в качестве средств игры.

Информационные средства. В последнее время широкое распространение получили игры и игрушки с использованием информационных средств — микропроцессоров, Интернета.

Языковые средства. В играх, вплоть до понятного, исполь-

¹⁵ Российская педагогическая энциклопедия. В 2-х тт. М.: Большая Российская энциклопедия, 1993–1999.

¹⁶ Краткий психологический словарь / Сост. Л.А. Карпенко / Под общ. ред. А.В. Петровского, М.Г. Ярошевского. М.: Политиздат, 1985.

Психологический словарь. / Под ред. В.П. Зинченко, Б.Г. Мещерякова. 2-е изд. М.: Педагогика-Пресс, 1996.

зуются языки — как естественные, так и искусственные. В том числе, в детском возрасте игры являются средствами развития языка. Дети, играя, обмениваются своими запасами слов и взаимообогащают свой словарный запас. Правда, к сожалению, зачастую и выражениями, что называется, далёкими от норм литературного языка.

Кроме того — интереснейшее явление — ребёнок, попавший в иноязычную среду, в играх с детьми буквально мгновенно овладевает иностранным разговорным языком, для чего взрослым требуются большие и длительные усилия.

Развитию естественного языка способствуют такие многие специальные игры: «в слова», «отгадай слово», знаменитая игра «Эрудит» и т.д.

Кроме того, в играх используются и искусственные языки. Колода карт — пример искусственного языка. Или записи шахматных ходов: «гроссмейстер пошёл Е2-Е4» — другой пример. Не говоря уже о специальных языках игровых искусств, например, языке музыки.

Логические средства. Многие игры требуют применения логического аппарата, подчас довольно мощного. Например, шахматы, преферанс. В то же время в детском возрасте игры способствуют развитию логического мышления ребёнка. Например, различного рода головоломки, «Кубик Рубика», многие компьютерные игры и т.п.

Математические средства. Вряд ли придется говорить о применении математических средств в игровой деятельности. Если, к примеру, начинается вычисление вероятностей выигрыша в тех или иных ситуациях, то у такого «вычислителя» наличествует стремление не играть, а выигрывать, т.е. это становится разновидностью профессиональной деятельности, но не игрой.

Итак, мы рассмотрели логическую структуру игровой деятельности, её формы, методы, средства. В следующем, последнем разделе мы рассмотрим её временную структуру.

Организация процесса игровой деятельности

Приступая к рассмотрению временной структуры игры, прежде всего, попробуем выделить её *единицу*.

Известно, что общепринятой единицей деятельности вообще является *действие* как относительно целостная и завершённая её часть. Если во всех видах человеческой деятельности её единицей является действие, то почему в игровой деятельности должна быть «единица» какой-то другой природы? Невольно напрашивается вывод: **единицей игры является игровое действие.** И любая игра членится на эти игровые действия:

- в футболе, хоккее этими действиями является атака, а также штрафной, пенальти, угловой;
- в лёгкой атлетике — забег;
- в картах — раздача, в других играх — кон;
- при игре в прятки, салочки — кон;
- в шахматах, бильярде — партия;
- при конструировании — изделие («куличик» из песка, пирамида и т.д.);
- в театре — мизансцена;
- в кино — кадр

и так далее.

В сложноорганизованных играх, в первую очередь в исполнительских искусствах и спорте, длительность игры членится на определённые части: в театре — это сцены и действия (акты), в кино — серии, в спорте — таймы и т.д. В большинстве же случаев длительность игры ограничивается лишь желаниями и временными возможностями игроков, у детей ещё требованиями режима дня и т.д.

Как и в любой деятельности, игра может иметь *подготовительную фазу, технологическую фазу* (собственно проведение игры), *заключительную (рефлексивную) фазу*.

В некоторых случаях подготовительная фаза может быть достаточно длительной и сложной — например, подготовка костюмов и масок для карнавала занимает подчас времени больше, чем само проведение карнавала. В других случаях — весьма короткой — например, при игре «в прятки»

это «считалочки». В третьих случаях игра (большинство) начинается без предварительной подготовки — игра в карты, рулетку и т.д.

Отдельный вопрос — заключительная, рефлексивная фаза игры. Важнейший её момент — момент *самооценки*. Особенно для ребёнка. Ребёнок оценивает себя — свою ловкость, свои умения, свои успехи — сравнительно с другими. В этой игре ребёнок первый, а в другой игре первыми бывают другие дети: они лучше, чем он, умеют выполнять требования игры и т.д. Из этого сравнения и вытекает самостоятельная сознательная оценка ребёнком своих конкретных возможностей. Это уже совсем другое, чем оценка, получаемая им от окружающих; здесь впервые ребёнок начинает оценивать свои действия сам.

Также важна самооценка в игре и для взрослого человека. Причём в рефлексивной фазе игры важное значение имеет *рефлексия* и *первого рода* (что представляю собой я сам, каково было моё поведение в игре и т.д.), и в случае групповой, коллективной игры — *рефлексия второго рода* как понимание межличностного общения, как понимание игроком других игроков, а также выяснение того, как другие игроки понимают его, его поведение в игре, личностные особенности и т.д. Что позволяет игроку в дальнейшем корректировать не только своё поведение в игре, но и всю свою деятельность в целом. То есть рефлексия игры является мощным средством самовоспитания. □