



История психологии

Анна Черная

ФЕНОМЕНОЛОГИЯ ТРАДИЦИЙ ИГРОВОЙ КУЛЬТУРЫ: ОПЫТ ИСТОРИКО- ГЕНЕТИЧЕСКОГО ИССЛЕДОВАНИЯ

Аннотация. Теоретическая реконструкция условий развития личности в контексте традиций игровой культуры осуществлена через формат реалий предметного, образно-знакового, природного, социально-нормативного мира. Выделены основные направления развития личности, осваивающей аккумулированный в традициях игровой культуры исторически обобщенный опыт игрового освоения человеком мира.

Ключевые слова: развитие личности; традиции игровой культуры; игровые традиции; историко-генетический анализ игры; онтогенетическое развитие.

Abstract. Theoretical reconstruction of play traditions as a condition of personality are represented. Retrospective of historical and contemporary of play culture study as a personality development conditions.

Keywords: personality development; play culture; game traditions.

Реконструкция
условий развития
личности

В рамках задач историко-генетического исследования нами осуществлена теоретическая реконструкция условий развития личности, осваивающей аккумулированный в игровых традициях исторический опыт игрового освоения человеком мира. Феномены игровой культуры в единстве конкретно-исторического и этноспецифического воплощений передаются из поколения в поколение посредством традиций. В этом своем качестве они выступают условием развития человека как личности через контекст общественного опыта.

Теоретическая реконструкция условий развития личности в контексте традиций игровой культуры осуществлена нами с опорой на идеи концепции бытия и развития личности В. С. Мухиной.

Идеи
В. С. Мухиной –
теоретическая рамка
реконструкции

Мы рассматриваем объективированный в содержании традиций игровой культуры опыт игрового освоения человеком мира через контекст выделенных В. С. Мухиной реалий предметного, образно-знакового, природного, социально-нормативного мира. Исто-

рически обусловленные и явленные человеку в качестве условий его развития реальности предметного, образно-знакового, природного, социально-нормативного мира использованы в теоретической реконструкции в качестве формата, посредством которого анализируются условия развития личности в ходе освоения традиций игровой культуры, отражающих вышеназванные реалии.

Для нас важными выступили изложенные ниже положения концепции В. С. Мухиной.

В основе освоения личностью предметного мира в его функциональном назначении и символической функции лежит объективно заложенное в предмете свойство обратимости – от бытия в реальности обыденной жизни к реальности свободного замещения назначений и функций.

Условия игры идеально способствуют отработке в сознании человека всего многообразия образов и знаков культуры, вошедших в поле общественного сознания.

Соприкасаясь с явлениями и предметами природы, играя, мифологизируя и практически используя природу, человек как существо историческое и онтологическое приближается к постижению ее сущности.

Человек постигает сущностные особенности социально-нормативного пространства через разнообразные способы присущей ему активности: игру, фантазирование, искусство и опыт обыденной жизни [1, с. 95, 142, 174, 264].

Теоретическая реконструкция, осуществленная нами на эмпирическом материале об играх и игрушках в исторической ретроспективе и на этапе современности, обозначила основные линии (направления) развития личности в контексте традиций игровой культуры, отражающих реальности предметного, знаково-символического, природного, социально-нормативного мира.

Предметный мир игровой культуры включает многообразии предметов, с которыми взаимодействует играющий: специально изготовленные игрушки; нейтральные предметы, используемые в игре и наделяемые игровыми значениями в смысловом поле игры; игровое оборудование и материалы.

Личность, включенная в традиции игровой культуры, отражающие предметную реальность, развивается в направлении от освоения функционального назначения предмета к овладению потенциально заложенной в предмете символической функции.

Предметная
реальность

Игры-манипуляции с природными объектами и материалами

В играх-манипуляциях с разнообразными природными, бытовыми объектами ребенок получает первый опыт освоения предметного мира игровой культуры. В основе игр-манипуляций лежит система пробующих действий ориентировочно-исследовательского типа с утилитарными предметами. Игры-манипуляции с предметами, осуществляемые в рамках наличных двигательных возможностей руки, создают условия для овладения простейшими предметными действиями – постукивание, бросание, перехватывание, припрятывание. Игры-манипуляции раскрывают перед играющим ребенком многообразную информацию о функциональном назначении предметов, свойствах и качествах материалов.

Предметные игрушки

Предметные игрушки, насчитывающие вековую историю и представленные в игровом арсенале детей младенческого и раннего возраста в традиционных и современных культурах – погремушка, юла, мяч, трещетка, свистулька, жужжалка – фиксируют обращенное к ребенку действие как исторически обобщенный результат освоения человеком функционального назначения предмета. Форма погремушки – одной из первых игрушек, специально изготавливаемой взрослыми для младенческой забавы, «подсказывает» способ предметного действия – размахивания, постукивания, потряхивания, посредством которых извлекается забавляющий младенца мелодичный звук.

Возрастная адресованность игр

Уникальность предметной игрушки – в ее адресованности разным возрастам детства и отрочества. Игры с волчком, одной из древнейших предметных игрушек, популярны среди детей и подростков народов мира. По свидетельству В. И. Даля, волчок, кубарь – пустой шар на ножке, с дырой в боку, который дети спускают для потехи. Зовут кубарем и глухую вертушку, погоняемую плеткой; пустой же кубарь зовется волчком, а пускаемое из рук веретенце с кружком: вертушкой, юлою, дзыгою [2, с. 175].

При всем многообразии игр с волчком все они фиксируют в качестве главного игрового предметного действия вращение как способ сохранения устойчивости предмета на одной точке опоры.

На севере Китая мальчики упражняются в пускании по льду деревянного или металлического волчка «Чоу га», непрерывно подстегивая его нагайкой. Осетинские дети, вращая с помощью кнутика волчок на льду, увеличивают его скорость до тех пор, пока вращение становится незаметным. В этом положении о волчке

говорят, что он стоит, как «невеста». Карачаевские и балкарские дети играют с костяной юлой (хайнук) и кубарем (чинеж), вращая их зимой на льду ремненным или веревочным прутиком. Малазийские дети, запуская деревянные волчки в очерченный на земле круг, выбирают победителем игрока, чей волчок позже всех остановится. В аргентинской игре “The longest spin” (самое длинное вращение) дети соревнуются в длительности вращения нескольких одновременно запущенных волчков. В Колумбии дети играют в игру “The Round Street” (круглая улица), пытаясь сбить своими волчками один вращающийся в кругу волчок [3].

Современные дети и подростки активно осваивают игры с волчком и его разновидностями промышленного и кустарного производства – кубарем, тромпо, электронной юлой, китайским волчком, дрейдлом. Для игры в волчок помимо этого приспособляются «неигровые» предметы, форма которых идеально подходит для осуществления предметного действия вращения: орехи, косточки, фишки, конусообразные палочки, шестеренки, рыболовные грузики, монеты.

Индивидуальный опыт игрового освоения предмета

Подбирая новый предмет для игры в волчок, играющий примеривает освоенное действие вращения, прокладывая путь для других инструментально возможных операций, ориентированных на отработку, закрепление и усовершенствование предметного действия. Варьируя правила игры, играющие соревнуются в скорости, длительности вращения, во вращении волчка на ограниченном пространстве – ладони, линейке, блюде; в сбивании вращающегося волчка; в одновременном запуске нескольких волчков. Таким образом, в ходе игры достигается индивидуально приемлемый способ овладения функциональным и многофункциональным назначением предмета, обогащающий предметную культуру личности.

Самодельные игрушки в традиционных игровых сообществах

Детская изобретательность и творчество проявляются в изготовлении самодельных игрушек. По данным Ж. П. Росси, исследовавшего традиционные игры и игрушки детей африканского континента, изготовление игрушек непосредственно включено в процесс игры [4]. В традиционных культурах Кот-д’Ивуара, согласно материалам Ш. Ломбард, процесс изготовления игрушек объединяет детей семи-двенадцатилетнего возраста, изобретающих игрушки в небольших игровых сообществах – playgroup [5].

Самодельные игрушки современных детей

Самодельная игрушка, обязательный атрибут для игры в традиционных культурах, сохраняет свою актуальность и в играх современных детей. Дети и подрост-

Традиционные игры с предметами	<p>ки 1960–1990-х гг. играли с самодельными игрушками – стрелялками, гуделками, духовушками (духариками), жужжалками, фурчалками, свистульками, пистолетами, рогатками, а также игровым «оборудованием», навеянным детской фантазией и приспособленным для игр – шалашами, вигвамами, халабудами.</p> <p>Традиционные игры с предметами – палочками, камешками, косточками, стеклышками, черепками, пробками, пуговицами являются условием овладения системой предметно-специфических и предметно опосредованных (орудийных) действий. Детализация двигательного состава предметно-специфических действий в играх с мячом и предметно-орудийных действий в традиционных играх с палочками с привлечением этнографических материалов показывает их ориентацию на отработку комплекса предметных действий – не отдельных действий, а их групп, «континентов» в определении Н. А. Бернштейна. В играх с мячом это отбивание мяча о стенку с последующей ловлей; подбрасывание мяча вверх и ловля; отбивание мяча поочередно правой и левой рукой, двумя руками. В играх с палочками отрабатывается комплекс предметно-опосредованных – орудийных действий, в которых палка используется как орудие, необходимое для выполнения действия отбивания, подбрасывания, отбрасывания, подбивания, выбивания и др. Развитие каждого из анализируемых действий идет по пути генерализации. Каждый новый акт отрабатывается для того, чтобы быть включенным в действие более высокого порядка.</p>
Пространственные ориентировки и сенсомоторные координации	<p>В играх с предметами формируются пространственные ориентировки и сенсомоторные координация, захватывающие весь комплекс телесно-мышечной и нервной систем: глаз – предмет, глаз – предмет – рука, глаз – рука – предмет, реципрокные координации левой и правой частей тела. Они обеспечивают развитие проксимальных и дистальных мышечных групп плеча, кисти, руки.</p>
Ориентировка в трехмерном пространстве	<p>Другая важная развивающая возможность традиционных предметных игр с правилами в том, что они обеспечивают ориентировку в трехмерном пространстве с учетом траектории движения тела и движущегося предмета (камня, кости, палки).</p>
Эталонный способ действия	<p>Решение игровых задач, требуя от играющего выполнения действий в строгом соответствии с правилами игры, является условием освоения эталонного способа действия.</p>
	<p>Предметные действия, предусмотренные правилами, обеспечивают динамику развития двигательной</p>

сферы на протяжении детства. Для детей раннего возраста, еще не включенных в игру, простейшие манипуляции с предметами, в которые играют старшие дети, обогащают психомоторный опыт. Десяти-пятнадцатилетних отроков игры с предметами упражняют в необходимых для развития психомоторной сферы способах выполнения предметных действий на дальность, меткость, силу удара и т.д., способствуют формированию их тщательности, скоординированности, быстроты и произвольности двигательной реакции.

Смысловое
восприятие
пространства

Игры с предметами и предметами-орудиями и их варианты, этапы (туры) создают целостное игровое поле, в котором каждый играющий имеет возможность приобретения индивидуально обусловленных уровней построения действия.

Важная роль в этом процессе принадлежит смысловому восприятию и расчленению пространства, в котором организуется действие. Осмысление способа решения игровой задачи опирается на предвосхищение результата на основе анализа двигательных средств ее реализации. Для совершения адекватного предметного действия в ситуации отбивания мяча о стенку в играх с дополнительными заданиями, с «осложнениями», перед субъектом раскрывается серия игровых задач, связанных с анализом особенностей пространства, расчетом подходящего расстояния от стены, соизмерением силы удара и времени, в течение которого необходимо успеть выполнить заданные правилами игры «осложняющие» действия. В играх с палочками более сложное – предметно-опосредованное действие предполагает ориентировку в пространстве совершаемого действия, подчиненного логике предмета и орудия, с помощью которого решается искомая игровая задача.

Пространственный
образ

На основе восприятия и отражения пространства в играх с предметами происходит построение его образа. В системный образ пространства встраивается образ тела, конфигурация которого в зависимости от игрового правила может включать схему только собственного тела, либо схему тела плюс орудие. Пространственный образ строится на основе совокупности образов восприятия свойства объектов, непосредственно воздействующих на органы чувств, по линии взаимодействия «субъект – объект». В условиях взаимодействия с двумя или несколькими объектами, с которыми совершается действие, образ пространства выстраивается по линиям взаимодействия «субъект – объект – объект».

Пространственный образ мира предполагает скоординированность действий в условиях игрового взаимодействия с партнерами по линии «субъект – объект – субъект», и построение соответствующего уровня отражения. Эволюционируя в перцептивные схемы, в значения и символы, образ пространства приобретает субъективное значение пространственной картины мира. Она складывается на основе сложнейших конфигураций взаимодействия субъекта с предметным миром.

В предметных играх с правилами, включаясь в выполнение действия каждого из уровней, субъект совершает не просто набор действий, а смысловые акты, определяемые смыслом решаемой игровой задачи. Смысловое пространство – это уже личностное образование. Личность строит в игре свою гипотезу восприятия и освоения пространства, приобретающую актуальный характер антиципирующего управления системой произвольных предметных действий.

Игры с предметным
замещением

Приобретаемый в ходе взаимодействия с предметом опыт его использования в соответствии с заложенной в предмете функцией является предпосылкой и необходимым условием овладения потенциально заложенной в предмете символической функцией. Эта тенденция развития отношения к предмету от натуралистически-предметного его бытия к символическому значению идеально отрабатывается именно в игровой деятельности, допускающей выраженную свободу замещения. Отличительная особенность игры заключена в возможности использования предмета как знака, обозначающего другой предмет.

Ж. Пиаже связывал значение символической или семиотической функции со способностью представлять отсутствующий объект или событие посредством обозначающих символов или знаков, отличных от того, что они обозначают. Символ как таковой возникает с появлением представления, отделенного от действия. В основе такого представления лежит способность, состоящая в умении представить одну вещь посредством другой [6]. При этом операционально функцию знака выполняет не сам предмет, а совершаемое с ним действие. Согласно Л. С. Выготскому, функцию, придающую предмету смысл, выполняет действие ребенка, его жест [7, с. 171–172].

Замещающее
действие

В игре решающую роль выполняет замещающее (символическое) или условное действие, благодаря которому нейтральный предмет наделяется значением в смысловом поле игры.

Средства
предметного
замещения

Опыт предметного замещения в традиционной культуре ребенок получал от взрослых, которые в ситуации отсутствия специальных игрушек привлекали для детской игры бытовые предметы и природные материалы. Как пишет исследователь игр и игрушек обско-угорских народов Р. Г. Рейнсон-Правдин, когда ели щуку, детей учили играть с ее косточками: щучья голова – целая энциклопедия, каждая косточка имеет свое название: женщина, несущая хворост; весло; полозья саней.

В основе игрового опыта использования предмета как замещающего средства лежит способность к эвристической, поисковой деятельности, посредством которой в предмете играющий способен обнаружить не только его функциональное значение, но и иные, множественные функции, соответствующие игровому замыслу.

В традиционных культурах для изображения бытовых сюжетов из жизни взрослых дети подбирают в соответствии с местной традицией материалы растительного (камешки, палочки, плоды растений, лыко, бересту, тростник, ветки, траву, лозу, камыш, лен, опилки, солому) и животного происхождения (кости и кишки животных, овечью и коровью шерсть, гусиный и куриный зоб, свиной, телячий пузырь, кишки животных), а также бросовые материалы (лоскутки, тряпки, катушки, веревки, спичечные коробки).

Опыт овладения предметным миром игровой культуры, в котором предмет первоначально функционирует как объект манипулирования, затем как орудие действия и, наконец, как замещающее средство, символ обогащает личностную культуру. Приобретенное в раннем онтогенезе эвристическое отношение к предмету сопоставимо с высокими формами творчества, делающего возможным выход за пределы непосредственно заданного в предмете утилитарного способа его использования. Биограф Вазари приводит свидетельства «взрослых» игр Леонардо да Винчи, делавшего искусные игрушки для дворцовых празднеств и торжественных приемов. «Там (в Риме), он тщательно очищал от жира и пищи кишки холощенного барана и доводил их до такой тонкости, что они помещались на ладони и, поместив в соседней комнате кузнечный мех, к которому он прикреплял один конец названных кишок, он надувал их так, что они заполняли собой всю комнату, а она была огромная и всяк, кто в ней находился, вынужден был забиваться в угол. Тем самым он показывал, что эти прозрачные и полные воздухом кишки, занимавшие вначале

Образно-знаковая реальность	очень мало места, могут, как оказывается, занять очень много, и уподоблял это таланту» [8].
	Реконструкция условий развития личности в традициях игровой культуры, отражающих образно-знаковую реальность, осуществлена нами с опорой на общепринятую типологию знаковых систем А. Соломо-ник, согласно которой в культуре выделяются есте-ственные, образные и языковые знаковые системы. Другим основанием проводимой реконструкции яви-лась психолингвистическая концепция знака как пси-хологического феномена, средства внутренней деятель-ности, основанной на использовании специфических знаково-символических действий (Л. С. Выготский, Р. О. Якобсон, Н. Г. Салмина).
Естественные знаковые системы	Базовой знаковой системой, осваиваемой в игре, является схема тела. В традиционной культуре широко представлены телесные игры для детей младенческого и раннего возраста.
Первые телесные игры	Первые телесные игры обращены к маленькому ребенку в комплексе тренирующих, забавляющих, релаксирующих воздействий. Телесные игры для мла-денцев представлены в игровых традициях русских (Е. А. Покровский, И. С. Слепцова), европейцев (К. Бюхер), народов Средней Азии (Т. В. Панкова), Северного Кавказа (К. У. Тайсаев, А. В. Портнов).
	Построенные на единстве живого ритмичного движе-ния (покачивания, поглаживания, подбрасывания) и нашептанного, напетого взрослым слова, телесные игры направлены на овладение с помощью взрослых средствами телесной (кинетической) выразительности, простейшими телесными выразительными движениями и позами (теле-сными знаками), обогащение тактильного опыта ребенка.
Жестовый язык игры	В традиционных телесных играх взрослые «прои-грывали» совместно с младенцем простые выразитель-ные имитационные движения, сопровождая их пестуш-ками, потешками, приговорками – «Сорока летит», «Лунь плывет», «Идет коза рогатая».
Промежуточная роль жеста в генезисе выразительных движений	Особую роль в естественных знаковых системах выполняет жест. Жест, по мысли Л. Бенуаса, как пере-житок древнейшей стабильной деятельности, остается «исследовательским началом», единственным свобод-ным и созидательным элементом, сосуществующим с жизнью и на несколько миллионов лет предшествую-щим слову [9].
	П. П. Блонский указывал на промежуточную роль жеста в генезисе выразительных движений. В антропо-генезе выразительные движения развиваются от дви-

жений всего тела к движениям только руки и лица, и затем к звуковым выразительным движениям. Жесты, многие из которых теперь перестали быть даже символическими движениями и стали простыми автоматизмами, были когда-то развернутыми движениями-действиями [10, с. 284].

В раннем онтогенезе развитие знаковой культуры также идет в направлении от простейших выразительных движений и поз к принятию конвенциональных знаков и от них – к овладению принципиально новыми автономными жестами, создаваемыми свободным личностным творчеством в пространстве игры.

Конвенциональные
игровые жесты

Совместные игры со сверстниками наполнены особым жестовым языком детской субкультуры. Простейшие «жести-дразнилки» – показывание кулака, языка, носа, надувание щек приобретают в пространстве детской игры статус санкционированного игрового кинетического поведения, специфического невербального языка игры. В жестах-дразнилках стереотипизируются способы выражения эмоциональных переживаний.

Конвенциональный характер в игре выполняют жесты, имеющие разную семантическую и языковую окраску. Жест прикосновения, по поводу которого договариваются игроки в салки, прятки, ловишки, догонялки имеет разные языковые значения в пределах конкретного игрового коллектива. В строгом соответствии с правилами игры один и тот же жест прикосновения обозначается разными словами – «квачевать», «кулюкать», «осаливать», «пятнать», «выручать».

Образный язык игры

Овладение образным языком игровой культуры связано с актуализацией совокупности образно-символических средств создания игровой реальности. Согласно Л. С. Выготскому, образный язык возник в родовой культуре из необходимости воздействовать на происходящие в природе события.

Коллективно проигрываемые образные действия участвовали в создании второго плана реальности. С их помощью проигрывались картины реального явления с помощью создаваемых образов. В актах драматической коммуникации – аграрном культе, охотничьем танце, фратрийном поединке, шаманском действе с помощью комплекса образных миметических средств фиксировались значимые события, которые родовой человек хотел повторить, прожить заново, либо предвосхитить желаемое посредством коллективно создаваемых образов.

Драматические игры

В традиционной культуре сохранились пережиточные формы драматических коммуникаций. Они обнару-

живают себя в детских драматических играх – «хорических играх» славян, играх рисоводческой обрядности японцев, шаманских играх. В их содержании, благодаря комплексу знаковых форм репрезентации, проигрываются ситуации реальной жизни, которые служат целям психологической и физической подготовки.

В своей основе драматические игры сопоставимы с развернутыми формами сюжетно-ролевой игры. Создавая «второй» план реальности с помощью специфических образно-символических средств, они многократно проигрывались, выступая условием сохранения и передачи в обобщенной знаковой форме последующим поколениям накопленного группой опыта.

Обобщение
драматического
содержания в
правило

Драматические игры, трансформировавшиеся в результате исторической компрессии в традиционные игры с правилами, дают возможность проследить развитие игры от развернутого драматического сюжета по пути его обобщения в правило. В играх «Колечко», «Разрывные цепи», «Ручеек» развернутые символические действия обнаруживают себя в редуцированном виде. Локус игры переносится с развернутого содержания на средства его репрезентации – игровое действие и на преобразование самого действия в направлении схематизации и обобщения. В связи со свертыванием развернутого драматического смысла традиционная игра с правилом интерпретируется лишь как игра соревновательного характера. На первый взгляд, в игре происходит утрата более богатого психологического содержания. Игра приобретает направленность на выполнение отдельных действий соревновательного типа. Вместе с тем, при рассмотрении вопроса об историко-культурной трансформации игр с правилами мы имеем возможность увидеть нечто значительно большее, чем соревновательный эффект игры. В такого рода играх, обнаруживающих свою тесную связь с древнейшими формами образного знакового поведения, происходит дезактуализация драматического содержания как такового. Главное в этом содержании сохраняется и переходит в другую форму или остается только форма. Правила в данного рода играх – это новая форма образного знака, в которой остается прежнее драматическое содержание, репрезентированное в обобщенном виде. Развивающий эффект игры при этом связан с возможностью овладения правилом как формой образного знака, в котором прежнее содержание подразумевается, представляясь в новом обобщенном виде.

Иконические знаки

Другой вид образных знаков – иконические знаки. Кукла как иконический знак человека занимает важное

место в игровой культуре человечества и пространстве игровой деятельности детей. Сравнительный анализ игр девочек с куклами и кукольными домиками осуществлен нами на материалах, относящихся к разным историческим эпохам и культурам. Темы и сюжеты игр девочек с куклами в традиционных культурах анализировались по материалам Ж. П. Росси об играх с куклой сахарских и североафриканских девочек (1999 г.). Игры с куклами европейских девочек начала прошлого века – по материалам Н. Ф. Михайлова об играх с куклой в народном детском саду г-жи Брандт во Франции (1924 г.); К. Эллиса, Ст. Холла об играх с «простой» куклой английских, шотландских, американских девочек (1925 г.). Материалы Л. И. Элькониновой, М. В. Антоновой об играх с куклой Барби (2002 г.) и автора об играх с куклой Братц (2005 г.) позволили воссоздать темы и сюжеты игр современных девочек с куклами и кукольными домиками.

«Простая» кукла

Традиционная «простая» кукла, изготавливаемая взрослыми и самими девочками из природных и бытовых объектов обладает достоинством самостоятельно изготовленной, что дает толчок воображению, открывая ему больший простор, чем законченная кукла. Живость анимистической, одушевленной фантазии позволяет девочкам использовать в качестве куклы различные предметы. Ничто не препятствует детскому инстинкту изобрести или сделать куклу из чего угодно, из таких предметов, которые не имеют ни одной черты лица, конечностей или головы, и все же они заменяют куклу [11, с. 16–17].

Кукольные домики

Культурный контекст кукольной жизни дополняют «кукольные дома», «кукольные наборы». В традиционной культуре русского севера кукла-мама и кукла-младенец живут в «домике» в виде корытца с детской люлькой или кроваткой. Кафрские дети строят для своих кукол небольшие хижинки – точные копии настоящих жилищ, оборудованных маленькими циновками, глиняной утварью, камнями для перемалывания зерна. Эвенкийская кукла живет в берестяной колыбельке «бэбэкэн» с чехлом из тонкого меха, со спальными меховыми мешками и одеялами. Японские обрядовые куклы владеют кукольными домиками с роскошной домашней утварью: лакированными комодиками с ящичками, кукольными столиками и шкафчиками, обсыпанными золотой пылью, ширмами, зеркалами, музыкальными инструментами. Семейство Барби располагает кукольными домиками с набором американской кукольной мечты: мебелью, автомобилями, одеждой, посудой.

Культурные
контексты
кукольной жизни

Образы современной куклы отражают социальные реалии сегодняшнего дня. Кукольные дизайнеры и производители берут на себя функции кукольного имён-наречения; определяют «профессиональный статус» кукол, их «этническую принадлежности»; обогащают кукольный мир атрибутами кукольной жизни, кукольными друзьями, подружками, кукольными детьми. Ребенок, имея дело с заданным взрослыми образом куклы, жестко ограничен в возможностях его интерпретации. Куклы 1980-х гг. – Айболит, Красная шапочка, Гном, Клоун, Бармалей, Рассеянный – предписывают стандартный набор сказочных сюжетов. Профессиональные куклы – Парикмахер с набором, Ванюша Солдат, Планеристка, Стюардесса, Маленькая хозяйка, Альпинистка, Дворник, Летчик, Футболист и многочисленные «профессиональные» Барби – водолазы, дантисты, космонавты ориентируют на разыгрывание профессиональных тем и сюжетов.

Темы и сюжеты игр девочек с куклами отражают социальные отношения, значения и смыслы взрослого мира, идеализированной взрослой жизни, представленные традиционными «вечными» сюжетами: дочки-матери, рождение, свадьба, похороны и их новым звучанием: «Путешествие в Голливуд», «Вечеринка на танцполе», «Посещение супермаркета» и т.д.

Языковые знаковые
системы

Языковые знаковые системы представлены в традициях игровой культуры разнообразными жанрами детского игрового фольклора. В детском игровом фольклоре отчетливо обнаруживает себя «самоопределение» детской субкультуры, рубеж между культурой взрослых и культурой детей. Многие жанры детского игрового фольклора – хороводные и качельные песни, считалки, заклички, бывшие некогда привилегией взрослых, перешли в сферу детского пользования. В основе детских традиционных хороводных песен – трудовые песни взрослых, сопровождавших пением тяжелый монотонный труд – сельскохозяйственные работы, ткачество, плетение кружев. Сохранившись в детском игровом репертуаре, они приобрели развлекательный характер.

Детские игры-
заклички

Детские игры-заклички сохранили отголоски заклинаний взрослых, обращенных к объекту клича, на который хотели воздействовать словом, ритмическими движениями. Детские заклички-обращения ко временам года, праздникам, природным явлениям, животным и растениям – Весне-Красне, дождю, радуге, солнцу, заклинание куликов, жаворонков, обращение к улиткам, птицам распространены у детей разных наро-

дов, идут из глубокой старины и представляют пережитки заклинаний, от которых остались только песенка, но давно уже утратилось воспоминание о том обряде и тех верованиях, которые были соединены с ними [12].

Сохранившие свою привлекательность в игровом репертуаре современных детей, игры-заклички «Дождик», «Солнышко», «Самолет» построены на развернутых словесных обращениях-просьбах и императивах. Сопровождаемые ритмичными движениями (хлопками, скандированием, раскачиваниями) и речитативной речью, они выражают настроение и отношение детей к происходящим в мире явлениям, приобретая очарование сказочности, загадки, тайны.

Детские считалки – традиционный инструмент справедливого распределения ролей перед началом игры.

Детская мифология

Детские фольклорные традиции, детская мифология – страшные истории, игровые рассказы, (пугалки), былички, пародии, анекдоты, садистские стишки – преодолевает ограниченность индивидуального опыта, отражающего субъективные эмоциональные переживания детей в детском коллективном творчестве. Они приходят к ребенку не только благодаря прямой (от старших детей к младшим), но и опосредованной передаче. Многие современные тексты детского игрового фольклора навеяны сюжетами комиксов, видеоклипов, фильмов.

Развитие личности в традициях игровой культуры, отражающих реальность образно-знакового мира от жестов до значений и смыслов слов, осуществляется в направлении от овладения символическими жестами и их значениями и смыслами, мифологическими образами к принятию системы конвенциональных знаков и принципиально новых автономных образов.

Природная реальность

Природная реальность представлена в традициях игровой культуры системой игр, которые ориентированы на освоение опыта хозяйственной деятельности взрослых во взаимодействии с природной и социальной средой. У оседлых народов основное ядро таких игр отражает земледельческие традиции и реалии мира земледельца.

В русской традиционной культуре это игры, направленные на ориентацию в земледельческой деятельности взрослых, особенностях взаимоотношений крестьянина с природой, освоение обобщенных представлений и понятий о росте и развитии растений и сельскохозяйственной деятельности взрослых по их выращиванию; о

характерных признаках, повадках животных и взаимоотношениях человека с миром животных.

В традиционной культуре скотоводческих народов ведущее место занимают игры, отражающие реалии скотоводческого быта. У адыгов – это игры «Пастух буйволов», «Пастух крупного рогатого скота»; у хакасов – «Жеребец с табуном». У рыболовов и охотников – «Олени и пастухи», «Лучший охотник»; у рыболовов и промысловиков – «Ловля тюленя», «Загарпунь кита», «Прыжки горностая».

Локальные игровые традиции

Обобщенный опыт взаимодействия человека с природой аккумулирован в локальных игровых традициях. Ходьба на низких ходулях, прыжки с шестом появляются из жизненной необходимости проживания в болотистой местности. Поднятие тяжестей, метание, меткая стрельба из лука, прыжки через препятствия, быстрый бег обнаруживают связь с охотой и имеют место в играх киргизов, казахов, народов Северного Кавказа, Северо-Востока. Упражнения и игры с веревкой, метание гарпуна, аркана, бола распространены у рыболовов, охотников и типичны для хакасов, коми, якутов, эвенов, хантов, манси.

Тренинговые игрушки – модели орудий труда

К особенностям жизни в особых природных условиях в контексте реальной производственной деятельности взрослых приобщали традиционные тренинговые игрушки – модели орудий труда, оружия, средств передвижения, утвари. Они способствовали развитию качеств выносливости, наблюдательности, ловкости, быстроты реакции, меткости, необходимых в производственной деятельности взрослого.

Копии и модели традиционных орудий труда в соответствие со средой обитания изготавливали взрослые и сами дети. Русские дети играли с сохами и боровами. Дети остяков и самоедов устраивали вокруг своих юрт «пленки», «слонцы» для ловли зайцев, «морды» для ловли рыб, «садки» для ловли уток. Черногорец в колыбель своего сына кладет пистолет и ружье, а дочери – веретено и прялку. Североамериканский краснокожий индеец дарил своему сыну вместо игрушки маленький лук и стрелы. В распоряжении детей севера взрослые давали удочки, лодки, лук и стрелы, копьа, пращи, палки, арканы, бола, ловушки, а также ножички из кости, скребки, орудия из гальки, крючки из костей морских животных или рога оленя, дротики, рогатки. Мальчики для охоты вырезали деревянные свистульки-дудочки, рогатки, самострелы (материалы Е. А. Покровского).

Традиционные игры, отражающие реальности взаимодействия человека с природным миром как вид социальной практики, демонстрируют возможности осознания ребенком природной действительности и формирования обобщенных представлений о явлениях природы.

Эвристическое отношение к природе

Игры детей с природными объектами и материалами – песком, водой, глиной, плодами растений, распространенные во всех культурах мира, создают условия для познания природы на двух уровнях: *явном*, когда ребенок включен в конкретные ситуации, в реальные взаимоотношения с природными объектами и *скрытом*, когда существующая ситуация высвечивает целый спектр других, проблемных, поисковых, не открытых непосредственному восприятию. Такого рода ситуации способствуют формированию творческого отношения к природным объектам.

Поисковые ситуации

Проиллюстрируем это на примере традиционной русской зимней забавы. Для катания с горы в русских деревнях использовались застывшие ледяные формы – ледянки – с добавленной в воду соломой или древесной стружкой. Стихийная народная мудрость содержит интереснейшую поисковую ситуацию, ставящую перед играющим вопросы: почему в воду необходимо добавлять солому, что будет, если этого не сделать?

Подбор предмета для игры

Итальянская игра «Прыганье камешков по воде» (Д. Колоцца), аналогичная русской игре «Рикошет» (Е. А. Покровский), алеутской игре «Бросание камешков» (А. Н. Фролова), игре дончаков «Зайчик» (данные автора) требует от играющих выбора плоских камешков, которые, стоя на берегу, играющие бросали в воду, добиваясь подпрыгивания камешка по поверхности воды. Достижение успеха в данной игре зависит от умения путем многократных проб и ошибок выбрать подходящий по форме и весу камешек и освоить способ его бросания, которые обеспечат длительность скольжения камешка по поверхности воды.

В играх в кости играющие самостоятельно подбирают биты (биток, бич, леденец, цаку, гонку) из крупных и тяжелых овечьих косточек. Удачный подбор биты обеспечивает успех в игре.

Игры с веревочкой, запуск бумажного змея, волан, бильбоке создают ситуации, которые открывают перспективы самостоятельного поиска, генерирования познавательных гипотез, самостоятельной исследовательской деятельности, ориентированной на выбор соответствующих материалов для игры, отработку действия.

В игре «Мыльные пузыри» играющие экспериментируют с вариантами ситуаций, как лучше пустить мыльные пузыри. Если дуть быстро, не будет никаких пузырей; если сделать глубокий вдох и дуть быстро, получается много пузырей; если вдохнуть глубоко и дуть медленно, то можно надуть большой пузырь.

Развитие личности в традициях игровой культуры, отражающих природную реальность, осуществляется в направлении от овладения антропоморфным отношением к природным объектам и системой значений природных констант к ценностному экологическому отношению к природе.

Социально-
нормативная
реальность

В освоении социально-нормативной реальности, представленной в традициях игровой культуры, можно условно выделить два направления онтогенетического развития: 1) усвоение социально-нормативных отношений, зафиксированных в содержании игр, отражающих специфику этнического уклада, «этническую» тему, своеобразную «игровую биографию» этноса, его жизненную концепцию; 2) усвоение социально-нормативных отношений в играх с правилами.

Этническая игровая
биография

В своей совокупности традиции игровой культуры, отражающие этническую тему, встраивают личность в систему социально-нормативных отношений в этнически родственном коллективе.

Военизированные игры грузин поддерживали социальные нормы института мужских собраний пехони, ориентируя мальчиков-подростков на военно-физическую подготовку, мужественное поведение. Физические упражнения и игры адыгов, карачаевцев, балкарцев, черкесов с преодолением препятствий ориентировали на социально значимые качества отваги.

Традиционные игры дончаков («Ссыпчины», джигитовки, военные поединки и игрища со стрельбой из лука, рубкой виноградной лозы, метанием дротиков в движущуюся цель), соответствовавшие этапам истории донского казачества, когда военный быт составлял «предмет всех желаний казака» экстраполировали ценности казачьего братства, удальства.

Прецедентные
формы поведения

Социально-нормативные отношения, представленные в традиционных для определенного этноса темах и сюжетах игр, претендуют на то, чтобы дать образцы поведения на все случаи жизни. В обобщенном виде они транслируют этнически значимые способы взаимоотношений человека с окружающей социальной средой, взгляд на внешний мир изнутри, из глубин этноса. Этот взгляд в обобщенном виде кристаллизует жизненную

концепцию этноса, его менталитет в системе глобальных ориентиров поведения и деятельности. Отдельная личность, включенная в игровую биографию этноса, становится сопричастной реалиям этнического бытия. Ценностные этнические ориентиры, с которыми личность имеет дело в традиционной игре, обеспечивают достаточный уровень социальной адаптивности, при котором мир воспринимается не как чуждый и противостоящий в своей объективности, а как непосредственно свой, мир собственного «Я».

Универсальные ценности бытия

Другой пласт традиций игровой культуры, в которых отражена социально-нормативная реальность, представлен темами и сюжетами, основная прагматическая функция которых – моделирование социально нормативных форм поведения в универсальных ситуациях человеческого бытия – рождение, смерть, вступление в брак, прохождение этапов половозрелости.

Игры парного выбора

Игры парного выбора – «свадебные» хороводы славян, башкирские гуляния «Киске уйын», свадебные юролы (благопожелания ольхонских бурят), свадебные игры подростков-нганасан «иняку», татарские конные игры-соревнования включают соревнования за право обладания невестой, испытания на зрелость и соответствие общественным идеалам и ценностям в период выбора брачного партнера. Их функция – моделирование ситуации выбора партнера, гармонизация межличностных отношений с представителями противоположного пола.

Игры совершеннолетия

В игры совершеннолетия, выполнявшие роль переходных возрастных инициаций, включены социально санкционированные испытания на подтверждение половой и социальной зрелости.

Социальные нормы игр с правилами

Прецедентные и психологически значимые формы социально-нормативного поведения представлены в играх с фиксированным правилом, играх с «двойной задачей» (в определении А. Н. Леонтьева).

Представляя собой результат исторической компрессии реальных социальных ситуаций межличностного взаимодействия, игры с правилами фиксируют наиболее приемлемые формы поведения в данных ситуациях.

Состязательные игры

В состязательных играх отражен социальный контекст отношений с противником. По характеру решаемых игровых задач, состязательные игры можно условно разделить на три группы. Во-первых, это игры, в которых членами каждой состязющейся группы одновременно решаются задачи, установленные правилами

Социальная
практика
взаимодействия
с противником

игры для достижения коллективной победы – взятие в плен, похищение знамени, взятие крепости. Каждый из участников вносит свой вклад в решение игровой задачи и достижение победы над противником. Во-вторых, это игры, в которых игровая задача выполняется по типу эстафеты в условиях последовательно сопряженных действий играющих, нацеленных на коллективную победу. В-третьих, это игры, в которых состязаются два противника.

В состязательных играх моделируются социальные формы поведения, требующие максимальной мобилизации каждого для достижения общей победы. Коллективные состязательные игры с правилами создают условия для принятия личностью социальной позиции «мы и они».

Условия игровой деятельности, когда каждый осознает, что есть свои (наши) и чужие, которых необходимо победить, способствуют слаженности совместных действий для достижения победы над командой противника. Таковы командные состязательные игры «Знамя», «Крепость», «Казачьи разбойники», «Царь горы», «Башни» с различными вариантами действий противоборствующих команд, и многочисленные варианты игр в «войну» «Гзири (палач)», «Шамиль», «В поход», «Полководцы», «Чапай», «Война в Афганистане», отражающие события Отечественной истории. Сложившись в русской культуре, они сохраняют свою значимость в игровом репертуаре детей и подростков на протяжении XX века.

Историческая
трансформация
состязательных игр

Анализ тематики состязательных игр иллюстрирует общую историческую закономерность перехода коллективных игр, в которых соревнуются две партии, к дуальным, парным состязательным играм и от них к индивидуальным, в которых соперничают два игрока. В современном игровом пространстве данная тенденция усугубляется вытеснением игр, в которых разворачиваются ситуации противоборства с реальным противником, играми-состязаниями с виртуальным противником. В таком противоборстве реальное межличностное взаимодействие микшируется, приобретает качества неаутентичности, неподлинности, вытесняя реальный контекст отношений виртуальным.

Состязательные игры, предусматривающие соблюдение жестких социальных правил и соответствующих им действий, приобретают важность в формировании игрового коллектива, в котором личность осваивает позиции социальной центрированности и социальной периферийности (обособленности).

Межличностные взаимодействия в играх с правилами

В играх с правилами решается комплекс задач, регулирующих межличностное взаимодействие в игровом коллективе.

Канонические правила

В содержании игр с прятаньем предмета отчетливо обнаруживаются три уровня правил и соответствующих им игровых задач межличностного общения.

Первый уровень – канонические правила, связанные в решении типовых игровых задач. В данном случае это игровые задачи прятанья и отыскивания предмета. Канонические правила предполагают ориентацию в системе игровых знаков, принимающих в игровом сообществе характер конвенциональных. Относительно них играющие договариваются заранее, строго следуя игровым традициям или видоизменяя их. Посредством конвенциональных игровых знаков определяются или уточняются названия игры, ее варианты, туры, маркируются игровые предметы, места для игры, обговариваются способы выполнения игровых действий, жеребьевки, игровых зачинов, обсуждаются условия выигрыша и т.д.

Способы выполнения канонических правил

Второй уровень правил регламентирует конкретные способы реализации канонического правила. Для игр с прятаньем предмета на данном уровне имеют значение правила расположения участников (в кругу, сидя на полу, на корточках, стоя); правила подбора предмета (у русских это жгут, платок, в Средней Азии – тюбетейка, в Китае, Японии – уголек); правила прятанья предмета (в ладонях, во рту, за спиной). На данном уровне в каждой конкретной локальной игровой традиции устанавливается регламент дополнительных социальных правил.

Регламент дополнительных правил

В узбекской игре «Солой – Солой» (прятанье платка) дополнительные правила регламентируют поведение во время игры – не оглядываться, не подсказывать, кому подбросили платок. В хакасской игре «Хазых сугузуп» или «Хазых чазырып» (прятать астрагал) дополнительное правило связано с особым положением играющих. Сидящие в кругу берут друг друга под руки, делая практически незаметным процесс передачи предмета из рук в руки, усложняя тем самым задачу обнаружить игрока, в чьих руках оказался астрагал. В игре «Колечко» у бурят и калмыков играющие прячут уголек или колечко во рту, что требует от участников дополнительного внимания к лицу. По правилам русской традиционной игры «Колечко» и польской игры «Образка», колечко надевается на гладкую веревочку или тесемку со связанными концами. Играющие, сидя в кругу, берутся обеими рука-

ми за веревочку и беспрестанно передвигают кольцо по веревочке друг другу, что также усложняет задачу обнаружения «владельца» кольца.

Правила игры в данном случае представляют собой стереотипизированный способ фиксации, удержания и передачи опыта социально-нормативного поведения в конкретных социальных ситуациях. Санкционированные коллективом, который их поддерживает, аккумулятивные игровой традицией, правила игры моделируют типовые задачи межличностного взаимодействия.

Правила игрового коллектива

Третий уровень правил санкционирован конкретным игровым коллективом. Данный уровень правил устанавливает строгий регламент, зависящий от количества играющих, их возраста, пола, тем самым ориентируя личность на принятие индивидуальных стратегий социального взаимодействия, презентацию индивидуально-личностного стиля поведения. В играх с прятанием предмета потенциально заложены несколько стратегий социального поведения в зависимости от занимаемой ролевой позиции. Стратегия игрока, «отыскивающего» предмет, строится на способностях социальной аттракции, тактиках распознавания, предвосхищения намерений противника по выражению его лица. Данная стратегия требует поисковых операций, построения игровых гипотез с опорой на анализ невербальных проявлений другого, наблюдательность по отношению к невольным или неумело скрываемым проявлениям. Стратегия «прячущего» предмет ориентирована на репрезентацию актерских способностей, тактик социальной хитрости, когда «прячущий» стремится обхитрить соперников, незаметно спрятать предмет или симитировать прятанье.

Выполняемое правило несет в себе развивающий потенциал, открывающий перед личностью возможность отработки индивидуально приемлемых стратегий социального поведения в игровых ситуациях.

Социальный тренинг

Выполнение правил игры не ограничивается решением конкретной игровой задачи. В играх с правилом осуществляется широкий социальный тренинг, обеспечивающий завоевание социального пространства, успех которого зависит от адекватности ориентировки в условиях общения. Социально значимая информация приобретается участниками игры в ее пределах, создавая условия для исследования личностью социальной среды, приобретения знаний о тактике взаимоотношений в коллективе, отношениях партнерства,

товарищества, реального социального диалога с непосредственными игровыми партнерами.

Развитие личности в традициях игровой культуры, отражающих социально-нормативную реальность, связано с освоением социально-нормативных отношений, зафиксированных в игровых сюжетах и правилах игры. Овладение тактиками реального межгруппового общения (рефлексией, социальной аттракцией, инициативностью, соревновательностью) способствует переходу от подчинения игровым правилам к произвольному управлению социальным поведением; от ориентации на социальные ожидания и нормативность к потребности быть как все и одновременно быть лучше, чем все.

Игровые традиции –
условие развития
личности

В данном исследовании обозначен принципиально новый подход к рассмотрению развития личности в контексте традиций игровой культуры, заключающийся в теоретической реконструкции условий, явленных человеку в исторически совокупном опыте игрового освоения реальностей предметного, образно-знакового, природного, социально-нормативного мира. Единство традиций игровой культуры и осваивающей их личности выступило ключевой идеей предпринятого нами исследования. Осуществленная теоретическая реконструкция условий развития личности в контексте традиций игровой культуры высветила приоритетность многоуровневого подхода к анализу исторического и культурного контекста условий сложения игровых традиций.

Статус традиций игровой культуры как условия развития личности делает возможным дальнейший научный поиск в этом направлении исследования, связанный с разработкой системы психологического сопровождения развития средствами игровой деятельности.

Традиции игровой культуры выступают условием формирования внутреннего психологического пространства личности, обеспечивают возможность проявлять то основное человеческое свойство, которое создало культуру, – творческое отношение к действительности, способность не только использовать данное в окружающем мире, но и изменять среду, создавать соответственно своим потребностям новые предметы и орудия, новые знаки и образы, новые социальные отношения.

1. Мухина В. С. Личность: Мифы и Реальность (Альтернативный взгляд. Системный подход. Инновационные аспекты). – 2-е изд., исправл., доп. – М., 2010.

2. *Даль В. И.* Кубарь // Толковый словарь живого великорусского языка: в 4 т. Т. 2. – М., 2001.
 3. *Черная А. В.* Развитие личности в контексте традиций игровой культуры. – 2-е изд., испр. и доп. – Ростов н/Д, 2010.
 4. *Rossie J. P.* Moroccan children's toys between yesterday and today. BRIO Prize. Lennart Ivarsson Scholarship Fund. – Osby, Sweden, 2004.
 5. *Lombard Ch.* Village training / School training: comments on the manufacture of toys in the present society of the Ivory Coast // Newsletter The Association for the study of play. – 1982. – Vol. 9. – № 1. – P. 18–22.
 6. *Пиаже Ж.* Избранные психологические труды: Пер. с англ. и фр. – М., 1994.
 7. *Выготский Л. С.* История развития высших психических функций // Собрание сочинений: в 6 т. Т. 3. Проблемы развития психики. – М., 1983.
 8. *Фрейд З.* Леонардо да Винчи. Воспоминания детства. Тотем и табу. – М., 1998.
 9. *Бенуас Л.* Знаки, символы и мифы: Пер. с фр. – М., 2006.
 10. *Блонский П. П.* Избранные педагогические и психологические сочинения: в 2 т. Т. 2 / Под ред. А. В. Петровского. – М., 1979.
 11. *Эллис К., Холл Ст.* Исследование о куклах // Очерки по изучению ребенка: Пер. с англ. – [Б. м.], 1925. – С. 11–68.
 12. *Капица О. И.* Детский фольклор. Песни, потешки, дразнилки, сказки, игры. Изучение. Собрание. Обзор материала. – Л., 1928.
-

