
Народная игра (фольклор) как психокоррекционный ресурс юридической психологии¹

Чернушевич В.А., доцент кафедры юридической психологии факультета юридической психологии МГППУ (vasiha@mail.ru)

В работе рассматривается феномен народной игры (фольклора) как технологический ресурс специалиста-психолога, ведущего профилактическую и коррекционную работу с асоциальным поведением детей и подростков. Рассматривается связь игры с культурной традицией народа, особенности и проблемы трансляции игрового опыта. Игра рассматривается как динамическая модель социальных отношений в рамках культурной традиции, инициирующая весь спектр базовых эмоций, сопровождающих эти отношения, и позволяющая участникам освоить их культурные формы. Помимо правил игры неотъемлемым фактором трансляции игры является подражание и заражение от носителя игрового опыта. Правила относятся к технологичным свойствам игры, ведущее значение носителя игры делает ее нетехнологичной. Рассматривается опыт организации учебного курса, цель которого освоение студентами различных форм игропрактик (игра, игра с куклой, сказки).

Ключевые слова: народная игра, культура, культурная традиция, трансляция игрового опыта, базовые эмоции, воспроизводство культуры, подражание, заражение, игропрактика, технологичность игры.

Введение

Феномен игры известен с незапамятных времен и у всех народов. Поэтому вопрос «для чего существует игра?» сродни вопросу «зачем растут деревья?» и относится этот вопрос скорее не к феномену игры, а к нашему его пониманию, к нашему стремлению его осмыслить и использовать в своих целях, в частности, в предмете юридической психологии. Игра же как таковая существует как естественная для человека форма его жизнедеятельности и, мы бы сказали, – неотъемлемая (атрибутивная) форма. Сегодня мы сталкиваемся с тем, что культурная форма игры уходит из повседневной жизни, прежде всего детской, заменяясь различными суррогатами. Развивается коммерческая эксплуатация человеческой необходимости в игре. Озабоченные этим, мы стараемся больше внимания уделить и игровой практике, и осмыслению возможностей игры, в частности, при организации психопрофилактической и психокоррекционной работы с детьми и подростками.

¹ Статья подготовлена к печати в рамках проекта МГППУ "Детство под защитой: германо-российский обмен опытом в области ювенальных технологий" по гранту Гете-института в рамках Года Германии в России 2012/13.

Каковы возможности народной игры?

Чтобы показать их многообразие, возьмем как феномен всем известную игру «Каравай» и отнесем к ней аналитически (ниже использованы материалы Е.С. Натуры, студентки факультета юридической психологии, которая стала лауреатом на лучшую практическую работу в области юридической психологии 2011 г.).

«Психологический анализ народной игры "Помните ли Вы с детства игру Каравай"»

В этой игре моделируются ситуации, в которых ребенок может переживать самые разные чувства и эмоции. Моделируются они следующим образом: все игроки встают в круг (каравай), держась за руки, один ребенок встает в центр круга.

Переживания начинаются уже в момент выбора того, кто встанет в центр, ведь желающих, как правило, много. В этом случае лучше всего воспользоваться считалочкой, чтобы дети знали, что все справедливо. При этом следует заметить, что не все дети готовы стать центром всеобщего внимания, некоторые не могут выйти в круг (невзирая на то, хотят они этого или нет) даже с родителями. В хороводе, смешавшись с толпой, они чувствуют себя комфортно, эмоционально безопасно.

Находясь в центре круга, ребенок может испытывать:

- радость от чувства "избранности" (именно его выбрали);
- радость от того, что он находится в центре внимания;
- чувство значимости (теперь он будет выбирать)

или он может испытывать:

- смущение и тревогу от того, что он в центре внимания;
- страх сделать что-нибудь не так (боязнь, что в правилах что-то недопонял);
- тревога за то, как его воспринимают окружающие (боязнь собственной неловкости и незнания, как реагировать на действия хоровода);
- страх перед тем, что его выбор не оценят.

Одинаково бесполезна как чрезмерная уверенность, так и неуверенность в себе.

Опыт игры позволяет ребенку найти социально и лично приемлемую меру этих чувств. Стоит помнить, что для ребенка важна реакция окружающих (особенно взрослых). При этом важно, чтобы взрослые сами принимали участие в игре, чтобы дети не видели в них надзирателей и контролеров. Именно взрослый видится детям эталоном поведения. Поэтому насколько внимательным, доброжелательным,

тактичным, справедливым, заинтересованным игрой будет взрослый, настолько благополучной будет игра».

Добавим, что и обида, и злость (не выбрали, а хотелось!), и зависть (выбрали не меня!), и ревность (выбрали другого!) так же могут находить проявление в этой игре и находить приемлемую форму своего выражения. То есть «простая» народная игра оказывается очень непростой. Если внимательно отнестись к чувствам ребенка-участника (да и не только ребенка), то окажется, что многие основные базовые эмоции (разные в разных типологиях) получают возможность проявиться и окультуриться в этой игре.

Предметизация

Мы видим, что в народной игре в естественной форме происходит столкновение человеческих желаний, ожиданий, опосредованное нормой – определенными и незыблемыми правилами игры. Оно и порождает весь спектр эмоциональных состояний. Игра позволяет приобрести опыт их социально приемлемого переживания. В игре, таким образом, приобретается опыт взаимоотношений с другими людьми (участниками игры) и с социальной нормой (правилами игры). Нарушение такого типа отношений и их нормализация собственно и является моделью предмета юридической психологии.

Размышления о возможностях и особенностях ИГРЫ

Вымывание игры из народного обихода – следствие цивилизационного процесса, ориентированного на «иметь», а не на «быть». Устремленность на обретение всего мира (деньги, вещи, власть) закономерно ведет к забвению, что ценой приобретения является сам человек. Тем и ценна игра, что в ней человек существует и переживает здесь и теперь, и не для каких-то внешних целей, а ради именно этих переживаний, ради самого процесса. Это и является основной особенностью народной игры, источником ее психокоррекционных и психопрофилактических ресурсов. Этим игра отличается от тренингов, учебной, профессиональной деятельности, где участник живет прошлым (при анализе события) или будущим (при проектировании будущего события), а не здесь и теперь.

Игра – это особое отношение человека к норме, правилам игры. С одной стороны, уважительное, с другой, – творческое. Возьмем, к примеру, игру «Тетера» (или «Золотые ворота»). Когда начинается игра? Чем отличается игровое событие от формального выполнения заданных игрой правил?

Игра начинается тогда, когда участники начинают творчески относиться к норме, испытывают ее на прочность и следят при этом за ее сохранностью. Одни стремятся «как можно раньше» закрыть ворота, другие проскочить их «во чтобы то ни стало». И делают это при полном социальном контроле соблюдения-таки правил игры. Если граница допустимого нарушается, игра останавливается. Таким образом, в игре реализуется поиск границ социальной нормы и ее принятие индивидом. При этом приобретаются не просто какие-то правила какой-то игры, а приобретается опыт социализации, опыт нащупывания социальной нормы и удержания себя в ее границах.

Особое значение понимание этого механизма социализации имеет в работе по профилактике девиантного поведения. Как нам представляется, девиантное поведение в подростковом периоде жизни – это не что иное как реальный процесс социализации, процесс поиска подростком границ в социальных отношениях. Народные игры, моделируя все многообразие отношений в традиции народа, всегда решали эту задачу. Возьмем, к примеру, подростковые драки как выяснение отношений. Есть драки – борьба (где есть правила, изначально определяющие границы возможных воздействий), а есть драки – конфликт (правил нет). Кулачные бои, стенка на стенку или один на один – пример таких драк «по правилам». Такую социально-приемлемую форму выяснения отношений легко предпочтут подростки, имеющие опыт «жестоких» игр, где происходит индивидуальный поиск социально-приемлемого проявления агрессии, силового воздействия в рамках правил игры, происходящий на глазах у всех участников и немедленно получающий социальную оценку. Подросток, не имеющий такого необходимого игрового опыта, легко принимает конфликтную форму драки и сначала долго терпит неприемлемое к себе отношение, потом, когда терпение лопается, реагирует, как сказал бы милицейский протокол, с «превышением мер необходимой самообороны».

Если рассмотреть игру как форму воспроизводства национальной культуры, тогда понятно, почему в народной традиции детские игры, само игровое пространство, игрушки особо оберегались. Если дети перестают играть, – это плохой признак. Значит, общество потеряло механизм воспроизводства культурной традиции, механизм социализации, включения в общество нового поколения.

Игра – это особое самопроявление чувств, мысли, воли и непроизвольное и ненормативное. Правила игры создают лишь канву события, которое воссоздается в игре в сплаве с творческой индивидуальностью, импровизацией. В игре ребенок да и взрослый человек обретают и учатся обретать подлинную свободу, осваивают это тонкое состояние свободы, ту грань, где сама культура проверяется на прочность, на человекообразность, ту грань, где одна личность соприкасается с другой и ими обретается некоторая общность, которая и дает основание культуре, которая, закрепляясь в текстах, в правилах, образах и так сохраняясь, должна облегчать приход новых людей в эту общность. Поэтому имеют крепость (и устойчивость, и доступность) народные игры не придуманные, а выкристаллизовавшиеся из жизни.

Эта устойчивость, воспроизводимость, свойственная народным играм, является собой один из существенных признаков технологичности. Однако есть существенные особенности игры, которые ставят под сомнение возможность игровых технологий. Что такое технология? Это, прежде всего, правила и нормы, зафиксированные, однозначно понимаемые и воспроизводимые с минимальным участием (влиянием) «человеческого фактора». В народной же игре как феномене правила составляют лишь рамку события, игра существует на грани нормы и ее индивидуального прочтения. Существенной частью в игре является эмоциональное состояние игрока. В игру еще нужно войти, настроиться на нее. Игра скорее подражание, чем воспроизводство нормы. То есть главным действующим фактором в игре являются не правила игры, а ее носитель, показывающий как нужно играть по этим правилам. Именно он заражает (инфицирует) игрой. Заражению способствует, как правило, имеющееся вокальное сопровождение игровых действий. Именно подражание и заражение – основные механизмы трансляции игры, именно они передают необходимые эмоциональные состояния. Попробуйте пригласить ребенка

в незнакомую игру, рассказав ему правила. Вряд ли он сразу согласится (разве что из доверия к вам). Ребенок сначала посмотрит, как в нее играют, оценит с точки зрения своих потребностей процессы и переживания, которыми наполнена любая игра, и после этого примет решение. Сегодня может включиться в игру, завтра – нет. Игра, базируясь на инициативе, зависит от состояния участников «здесь и теперь», всегда носит единичный и творческий характер (как игра актеров, для которых каждый спектакль – новый, если действительно играют для зрителя и для себя, а не воспроизводят текст).

Игра только с одной стороны – подражание, с другой стороны она, как сказано выше, – форма самопроявления. Она не может инициироваться извне и требует инициативы субъекта игры (во что сегодня будем играть, спрашивают друг друга дети, собравшись).

Отсюда проблемы трансляции игры. Если в прежние времена при многопоколенной и многодетной семье игры передавались в рамках близкородственных отношений и близких возрастных групп, то в настоящее время специалист для решения задачи трансляции игры дошкольникам или подросткам должен быть способен «войти» в этот возраст и, переживая соответствующие эмоциональные состояния этого возраста в игре, адекватно ее транслировать. Где к этому готовят? Разве что в театральных училищах.

Учитывая вышеизложенное, говоря о ювенальных технологиях, мы относим ту или иную народную игру не к технологиям, но к технологическим ресурсам, используя которые специалист, владеющий ими, может решать определенные психокоррекционные и профилактические задачи. Народные игры мы рассматриваем как особый арсенал национальной культуры, необходимый для обеспечения процессов социализации в рамках национальной идентичности. Нам представляется, что психологический и культурологический анализ игр разных народов выявит и общность, и существенные различия, свойственные различным культурным традициям. Есть игры, в которые не станут играть англичане, но с удовольствием поиграют русские подростки.

Опыт трансляции народной игры в учебном процессе

Понимая, насколько важно для психологов, работающих с девиантным поведением подростков, владеть игропрактикой (обладать способностью инициировать игру в подростковой среде), создавая с ее помощью условия успешной социализации детей и подростков и профилактики асоциального поведения, мы ввели игропрактическую тематику в программу подготовки по новой специальности «Педагогика и психология девиантного поведения» 050407 (специализация «Психолого-педагогическая профилактика девиантного поведения») на факультете юридической психологии. В рамках спецкурса «Организация досуга детей и подростков» коллектив специалистов по различным типам игропрактик поставил задачу включить студентов в профессиональную практику с использованием народных игр с первого семестра обучения. Опыт волонтерской работы с использованием игропрактики показал возможность решения этой задачи. Открытие нового направления профессиональной подготовки на факультете позволило поставить решение этой задачи в учебный график подготовки специалистов.

Первый опыт реализации идеи использования народных игр в работе по профилактике асоциального поведения получил признание ведущих специалистов социальной сферы г. Москвы. Работа студентов первого курса заняла первое место на конкурсе факультета на лучшую практическую работу в области юридической психологии. В жюри конкурса входили ведущие специалисты департаментов образования, социальной защиты, семейной и молодежной политики, УВД, ФСИН.

Результаты полугодовых занятий с детьми в обычных средних школах и детских садах, и в школе-интернате VIII вида положительно оценили воспитатели и психологи этих учреждений.

Ниже представлен систематизированный набор игр, использованных в первой серии работ со студентами и детьми.

Интенсивность действия и взаимодействия на игровом занятии

			4			
		3		5		
	2			6		
1					6	

Рис. 1 Этапы игрового занятия

Общие идеи систематизации:

- игровое занятие идет сначала с нарастанием активности, потом – с убыванием (обеспечивается вход и выход из игрового занятия);
- контактность нарастает от первой игры к последней, т. е. по интенсивности вторая и пятая категории могут быть одинаковы, но степень взаимодействия участников в пятой категории выше.

№ категории	Примеры игр по категориям
1	Знакомство: «Колокольчик», «Правая рука», знакомство с мячиком, «Имена»
2	«Фруктовая корзина», «Каравай», «Мак маковистый», «ЯКИ-ТАКИ-ЮМБА»
3	«Федора» («Трифон»), «Колпачок», «Дударь», «Моя собака»

4	«Тесто», «Страшный зверь», «Хрен», «Пирожок за печкой», «Длиннорог», «Ткачиха» («Челнок»), «Жгут», «Зайка», «Пряничная доска», «Номера»
5	«Коршун», «Суп», «Растяпа», «Лягушка», «Меленка», «Тетёра»
6	«Лев», «Царь гномов», «Воробушек», «Ворон Иван Петрович», «Гуфи-гуфи», «Эхо», «Пальчиковые игры», «Звери» (изображение зверей), «Гляделки»

Краткая характеристика некоторых из названных игр

В рассмотренных играх создаются условия овладения собой и своим состоянием в психологически сложных ситуациях. Обеспечивается развитие чувствительности к состояниям других людей.

В играх моделируются сложные эмоционально насыщенные человеческие отношения и взаимодействия, аффективные состояния (Тетёра, Пряничная доска, Номера, Жгут...).

Моделируются и переживаются в безопасных условиях состояния страха, обиды, одиночества, избранности, противостояния группе, власти над группой (Каравай, Федора, Растяпа, Хрен, Коза...).

Создаются условия поиска границ телесного контакта (Зайка, Тесто, Жгут, Хрен), границ применения силы, дозволенного правилами.

Применение игр требует серьезной подготовки от руководителя, инициатора игры. Особенностью игрового события, которую часто не учитывают воспитатели, является недирективный характер взаимодействия участников игры. Инициатива в равной степени принадлежит всем участникам и равно все участники (и дети и взрослые) подчиняются правилам игры. Вне этих условий игра теряет смысл.

Результат первого проведения специального курса в рамках нового учебного плана (48 ауд. час) можно оценить на основе приведенной ниже самооценки студентов успешности освоения учебного материала.

Таблица самооценки участника спецкурса «Организация досуга детей и подростков»

Мои реальные возможности по организации досуга детей и подростков

(СТЕПЕНЬ ОСВОЕНИЯ: Знаком - 1, Могу сыграть в группе - 2, Могу быть ведущим - 3)

ФИО студента: ____

п/п	Наименование игры	Самооценка степени освоения (1 или 2 или 3)
	Фруктовая корзина	3
	Капуста (Клубочек)	2
	Челнок, Ткачиха	2
	Как у дядюшки Федота	3
	Заря-заряница/платочек	2
	Давай с тобой, миленький, домик наживать...	3
	Воробей (Лётал, лётал...)	3
	Коза	3
	Тетёра	3
	Уточка и селезень	3
	Кошка и мышка	1
	Знакомство. Разные варианты Мяч А Мяч Б Колокольчик Имена	2
	Коршун	3
	Каравай	3
	Пряничная доска	2

	Пузырь вместе с Печкой	2
	Мельница	3
	Ворон Иван Петрович	3
	Песня «Было у батюшки десять сынов»	3
	Колпачок	2
	Яки-Таки-Юмба	2
	Тук-тук, правая рука	2
	Хрен	2
	Подружка	1
	Заинька	1
	Кишь, воробей...	1
	Прощание (До свиданья, до свиданья ...)	3
	Пирожок за печкой	2

Степень освоения (могу отличить одну куклу от другой - 1, могу сделать своими руками - 2, могу научить другого - 3)

	Наименование куклы	Самооценка степени освоения (1 или 2 или 3)
	Пеленашка	3
	Мотанка мальчик	2
	Мотанка девочка	2
	Жаворонок	3
	Столбушка	1
	Кувадка	1
	Зайчик	2
	Ангел	3
	Куклак на палочке	2

В программу курса входят, как это видно из таблицы, игры с куклами, включая их изготовление. Воплощая субъектность ребенка, они обладают особым коррекционным и диагностическим потенциалом. Планируется включить в курс работу со сказкой как видом игры (игры воображения).

Занятия по курсу были организованы особым образом – в сопряжении с практикой в базовых учреждениях образования (несколько школ и детских садов). С утра студенты отрабатывали игры со специалистами, после обеда проводили игровые программы с детьми (к восторгу последних и к радости воспитателей ОУ).

Напомним, что выше приведены некоторые практические результаты короткого учебного курса, проведенного в первом семестре обучения. Основные трудности при проведении курса – возрастные различия студентов и школьников, с которыми студенты занимались на практике. Игры все-таки носят возрастной характер. И те, в которые хотелось бы играть старшим подросткам (студентам), часто отличаются от тех, которые нужно отрабатывать для игр с детьми. При отработке игр, не соответствующих возрастным особенностям участников, велика возможность «потерять игру», на что мы уже обращали внимание в настоящей работе.

Таким образом, при проведении занятий постоянно сталкивались две идеологии: императивная идеология учебной деятельности (необходимо освоить комплекс игр для игровых программ с детьми) и игровая, свободное самоопределение участников в игре, учитывающее их возрастные потребности. Решалась проблема поисков компромиссной учебной игровой программы для студентов, сохраняющей и учебную, и игровую мотивацию.

Некоторый наш опыт организации игровых занятий со студентами и подростками, находящимися в трудной жизненной ситуации (подростками из воспитательной колонии и специальной школы), еще предстоит проанализировать. Однако уже ясно, что правильно построенные программы игровых занятий (с учетом общих возрастных особенностей и специфики мотивации подростков), во-первых, обнаруживают способность подростков к совершенно адекватному поведению в сложных игровых ситуациях, во-вторых, дают возможность через контакты со сверстниками и студентами в игровых рамках мало-помалу восстанавливать их базовое доверие к окружающему миру.

Folklore & folk games as psych correctional instrument of legal psychology²

Chernushevich V.A., associate professor, department of legal psychology, faculty of legal psychology, MSUEP (vasiha@mail.ru)

The phenomenon of folk game as an instrument of psychologist for correctional & preventive work with asocial the youth behavior is considering in this article. The tie between game & folk cultural traditions & problems of game experience transmission are scrutinized by author. The game is examined as a dynamic model of social relationships in the framework of cultural tradition. It initiates the whole range of basic emotions accompanying this relationships & permitting to start mastering their cultural forms. Aside from game rules imitation & contamination from informant is the integral part of game transmission. Rules are process characteristic of game. But the key role of informant make it non-technological. The experiment of organizing the training course where students could assimilate different forms of game-practice (for Ex.: games, games with dolls, fairytales).

Keywords: folk game, culture, culture tradition, transmission of game experience, basic emotions, reproduction of culture, imitation, contamination, play practice, technology of play.

² Translated by Anna Matyushkina