

Ресурсы народной игры как социокультурного средства профилактики девиантного поведения

А.Б. Теплова*,

ФГБНУ «ИИДСВ РАО», Москва, Россия,
abteplova@mail.ru

В.А. Чернушевич**,

ФГБОУ ВО МГППУ, Москва, Россия,
chernushevichva@mgppu.ru

Народная игра применяется как культурная форма, создающая развивающую и коррекционно-профилактическую среду в работе с девиантным поведением детей и подростков. Существенными причинами девиантного поведения считается отсутствие психоэмоционального опыта и возможностей его приобретения. Ключевым в построении социальных отношений, выстраивания поведения принимается наличие опыта учета в общении эмоциональных состояний других людей и презентаций своих состояний и потребностей для учета их другими. Особыми факторами, определяющими ресурсность народных игр, помимо культурной формы традиционного общения, являются: императивность игровых правил и одновременно их обобщенный характер, что не сковывает творческую активность, импровизацию в игре; образно-смысловая и эмоциональная насыщенность сюжетов; ценность для участников собственно процесса игры; свобода самоопределения по отношению к вхождению в игру; равенство всех участников по отношению к правилам игры.

Ключевые слова: народная игра, культурная традиция, психолог, девиантное поведение, профилактика, игровые программы.

Folk Game as Sociocultural Means of Preventing Deviant Behaviour

A.B. Teplova,

Institute for the Study of Childhood, Family and Child Rearing, Russian Academy of Education, Moscow, Russia.
abteplova@mail.ru

V. A. Chernushevich,

Moscow State University of Psychology and Education, Moscow, Russia.
chernushevichva@mgppu.ru

Для цитаты:

Теплова А.Б., Чернушевич В.А. Ресурсы народной игры как социокультурного средства профилактики девиантного поведения // Культурно-историческая психология. 2017. Т. 13. № 3. С. 51–59. doi:10.17759/chp.2017130307

For citation:

Teplova A.B., Chernushevich V.A. Folk Game as Sociocultural Means of Preventing Deviant Behaviour. *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya = Cultural-historical psychology*, 2017. Vol. 13, no. 3, pp. 51–59. (In Russ., abstr. in Engl.). doi: 10.17759/chp.2017130307

* Теплова Анна Борисовна, кандидат педагогических наук, старший научный сотрудник ФГБНУ «Институт изучения детства, семьи и воспитания РАО», г. Москва, Россия. E-mail: abteplova@mail.ru

** Чернушевич Владимир Анатольевич, доцент кафедры юридической психологии и права, заведующий учебно-производственной лабораторией факультета юридической психологии ФГБОУ ВО МГППУ, Москва, Россия. E-mail: chernushevichva@mgppu.ru

Teplova Anna Borisovna, PhD in Pedagogics, Senior Research Fellow, Institute for the Study of Childhood, Family and Child Rearing, Russian Academy of Education, Moscow, Russia. E-mail: abteplova@mail.ru

Chernushevich Vladimir Anatolyevich, Associate Professor, Chair of Legal Psychology and Law, Head of the Training Laboratory, Faculty of Legal and Forensic Psychology, Moscow State University of Psychology and Education, Moscow, Russia. E-mail: chernushevichva@mgppu.ru

Role-playing can be used as one of the possible means of early professional training in legal psychologists. Defining play-based practice as the content of education eliminates the problem of professional and learning motivation during the first semesters of study. Folk game is considered a cultural form that helps create a developmental, corrective and preventive environment for working with deviant behaviours. The most significant causes of deviant behaviour are commonly thought to be one's lack of both psychoemotional experience and psychophysiological preconditions for its acquisition. The key factors in an individual's ability to establish social relations and organise behaviour are his/her experience in communication, ability to take into account other people's emotional states and to display his/her own states and needs for others to consider. The resources of folk games, apart from them being a cultural form of traditional communication, are the following: the strictness of rules which, at the same time, provide only the framework to the game, thus not interfering with creative activity and improvisation; the richness of images, meanings and emotions in plots; the value of the very process of the game to its participants; the freedom of self-determination for those entering the game; the equality of all participants in regard to roles and rules.

Keywords: learning and professional motivation, early professional training, folk games, cultural tradition, legal psychologist, deviant behavior.

Предпосылки разработки темы

Проблемы учебной мотивации, всегда существовавшие и в школе, и в вузе, особенно обострились при переходе к рыночной экономике, к идеологии потребления и ценности не процесса труда, а производимой стоимости, получаемой прибыли и ее потребления. Т.е. мотив деятельности в учебном процессе очень далеко, очень косвенно связан с исходным «потребительским» мотивом, культивируемым в обществе потребления. Выражаясь образно и перефразируя А.Н. Леонтьева, можно сказать, что мотив так далеко отстоит от цели непосредственного действия в учебном процессе, что сдвинуться ему на нее крайне затруднительно [14].

Изначально представлялось, что имеется возможность решения проблемы мотивации вместе с профорientационной задачей путем раннего (с первого семестра) непосредственного ознакомления студентов с различными рабочими местами специалистов психологов и проблемами, запросами на психологическую помощь. Каждый наш студент знакомится на первом курсе, по крайней мере, с десятью специалистами и их подопечными, побывав в детских садах (простых и с лекотекой), школах (простых и специальных для детей с девиантным поведением или с ОВЗ), психиатрических и наркологических учреждениях (для детей и взрослых), психологических центрах разного профиля, приютах, учреждениях Федеральной службы исполнения наказаний, комиссиях по делам несовершеннолетних.

Главная задача — вывести студентов на непосредственный контакт с болью тех людей, которым помогают психологи и таким образом способствовать мотивации освоения своей профессии. Тогда сопереживание и сочувствие нуждающимся в помощи становится движущей силой профессиональной подготовки. Однако опыт показал, что такого эмоционального заряда хватает ненадолго. К реальным профессиональным задачам психологической помощи студент приступает не ранее 3—4 курса. К этому времени мотивация ослабевает.

Так появилась задача удержания непосредственной мотивации с самого начала и в продолжение всех

лет подготовки за счет включения в какую-то доступную уже первокурснику деятельность. После рассмотрения ряда арттерапевтических практик была выбрана самая доступная — игровая, фольклорная. Этот выбор был сделан по нескольким причинам. Во-первых, доступность для освоения на первом семестре обучения. Во-вторых, эта практика, ее освоение имеет собственно психотерапевтический смысл для самих студентов (нередко выросших вне игровой практики), также способствует и группообразованию. В-третьих, отсутствие детской игры, как в семье, так и на улице, и в детских учреждениях отмечают многие авторы [1; 10; 18; 24; 22]. Существенное снижение в настоящее время ценности детской группы в саду косвенно подтверждается сравнительным исследованием ценностных ориентаций дошкольников [9]. По нашему мнению, это происходит именно из-за отсутствия в группе совместной «игровой жизни». С раннего возраста ребенок оказывается лишенным среды общения и развития (игры), через которую традиционно передавался опыт построения социальных отношений. Именно отсутствие такого опыта и возможности его приобретения являются одной из существенных причин и отставания в развитии, и отклоняющегося, девиантного поведения детей и подростков [23]. О значимости игровых занятий, которые в экспериментальных группах раз в неделю проводили наши студенты говорит и то, что участники оценивали их как «час радости». Ожидания этого часа занятий по наблюдениям воспитателей даже позволили детям быстрее освоить последовательность дней недели.

Таким образом, народные игры, которые студенты могут освоить сами и передать детям и подросткам (а также в некоторых случаях и взрослым) являются исходной психологической практикой, доступной и крайне актуальной и для учебного процесса подготовки юридических психологов, и для широкого приложения в профессиональной психологической сфере. Очевидное благотворное воздействие игровой практики отмечают и воспитатели, и психологи самых разных учреждений, в которых нами проводятся игровые программы [28]. Распространение такого опыта и придание ему профессионального статуса

требует особого анализа факторов, определяющих эффективность влияния игровой фольклорной практики на психическое состояние и поведение детей и подростков. Это вопросы не только практического использования совокупности доступных нам игр в рамках разработки игровых программ для разных категорий детей (разных возрастов, комбинированных, инклюзивных групп, слабослышащих, с девиантным поведением, слепоглухих), но и вопросы теоретических ориентиров, позволяющих вести стабильную игровую практику.

Шестилетняя практика подготовки юридических психологов позволила зафиксировать много трудностей и сделать немало находок [28]. Оказалось, что ни воспитатели, ни психологи часто не знакомы с игровой реальностью и легко превращают игру в упражнения по мотивам игры, лишая игровую практику ее главного достоинства — процессуальной мотивации. Возникла потребность в определении того, что нужно делать, чтобы создать живую игру, что можно делать в игре, чего нельзя, чтобы не разрушить игровую атмосферу, т.е. потребность выделить, подчеркнуть коррекционно-профилактические факторы и особенности народной игры.

Особенности народной игры

Культурно-историческая психология разработала разные подходы к детской игре, которые нашли отражение во многих работах. Среди них можно выделить объяснение природы детской игры как формы общения (М.И. Лисина [15]), как формы усвоения деятельности взрослых (Д.Б. Эльконин [29]), как практики развития ребенка (С.Л. Рубинштейн [20]), в том числе развития воображения (В.Т. Кудрявцев [13]) и пр.

Однако традиционные народные игры редко попадают в поле зрения психологов, хотя именно традиционная игра наиболее корректно и продуктивно обеспечивает важнейший для ребенка процесс «вхождения в наследование культуры» [5]. По мнению А.В. Черной «традиционная игра выступает в качестве механизма самовоспроизводства культуры во времени истории» [26]. Значение игры в процессах «вращения» ребенка в культуру (Л.С. Выготский [5]), включающих в себя и элементы культуротворчества (В.Т. Кудрявцев [13]) очевидно для культурно-исторической психологии. Однако мало исследовано содержание традиционных игр, их культурно-исторический характер. Пройдя вековой отбор, шлифовку временем, они стали хранителями и средствами трансляции особенностей общения, особенностей взаимоотношений, свойственных народу, в котором они родились и существуют, как культурная форма поддержания психоэмоциональной общности людей [23; 28]. Таким образом, традиционная игра выступает средством присвоения исторически сложившейся структуры национального самосознания (В.С. Мухина и др. [16]), которая определяет форму поведения и общения человека.

К народным играм относятся, по нашему мнению, не только подвижные игры, но и народные песни (которые традиционно играют), и народные куклы (игры с ними, включая их изготовление — создание) [11], народные сказки (проигрывание в воображении характерных модельных сюжетов жизни).

В рамках культурно-исторического подхода исследователи чаще всего рассматривают игру, как условие психического развития ребенка, как способ познания ребенком окружающего его мира людей [1]. Как представляется, следует обратить внимание на культурную ценность содержания игры как таковой — и как культурной формы общения, и как способа трансляции традиционной культуры общения, хранителем которой является живая народная игра с ее правилами и носителями [23; 28].

К таким особенностям культурно-исторической значимости народной игры можно отнести обобщенность культурных содержаний в моделях поведения, которые невольно осваиваются в игре. Если в обычной сюжетно-ролевой игре, как правило, проигрываются очень конкретные сюжеты, то в народных играх — их обобщенные схематические модели. В таких играх как «Мак», «Тетера», «Коршун», представлена квинтэссенция народного опыта, опыта переживаний эмоциональных состояний, отношений между участниками. Трудно даже оценить все нюансы опыта, скрытого в народных играх. Например, в самой известной народной игре «Каравай» исследователи зафиксировали более десяти воспроизводящихся эмоциональных состояний, которые может пережить, освоить и ребенок, и взрослый, включившийся в игру.

При анализе традиционной народной игры выделяются ее особенности, которые проявляются в следующих дихотомических признаках, представленных в табл.

Таблица
 Дихотомии традиционной игры

Коллективность	Индивидуальность
Иерархичность	Паритетность
Добровольность участия	Подчиненность правилам
Жесткая заданность	Вариативность
Закрепленность системы поощрений и наказаний	Культурные формы примирения, разрешения конфликтных ситуаций

Внутри традиционной игры создаются возможности широкой вариативности поведения, например, от индивидуального к коллективному и наоборот, что позволяет ребенку освоить разные модели поведения и обрести опыт определения самостоятельной индивидуальной стратегии в различных ситуациях.

В игре дети, выстраивая отношения на принципе паритетности, признают за собой и за другими равные права и обязанности, принимают и главенствующую роль игрового лидера — воды, или низкую статусную роль входящего в игру, «новенького», неумелого и т. д. Такое сочетание равноправия и со-

подчиненности развивает в детях чувство свободы, уважения к общему мнению, самостоятельности, ответственности, осмысленности своих действий.

Практически все народные игры имеют четко заданный сценарий, внутренний закон или правила, внешне не нарушаемые. Однако вариативность, как свойство традиционной культуры, допускает широкую возможность импровизации.

Добровольность участия в игре и одновременная подчиненность ее правилам и сценариям вырабатывают важнейший навык культурного человека быть свободным в принятии ограничений. Свобода быть хорошим, умение сохранить принятый закон игры вне зависимости от собственных желаний, — шаг на пути обуздания самоволия, профилактический и коррекционный ресурс в работе с девиантным поведением.

Как этот процесс работает можно проследить на самой простой игре для малышей «Колпачок». В центре круга сидит на корточках Колпачок, а все в хороводе ходят вокруг и поют простую песенку:

Колпачок, колпачок,
Тоненькие ножки,
Красные сапожки.
Мы тебя растили,
Мы тебя кормили,
На ноги поставили,
Танцевать заставили.

На словах «На ноги поставили» круг сходится к Колпачку и помогает ему встать на ноги. Затем все поют, прихлопывая, «Танцуй, сколько хочешь, выбирай, кого захочешь». Колпачок танцует и затем выбирает другого Колпачка и игра повторяется.

Что происходит с ребенком, сидящим в центре круга? Это зависит от особенностей ребенка. Большинство детей испытывают дискомфорт. Например, ребенок гиперактивный и очень хочет оказаться в центре. Но, попадая в центр круга, именно в силу своей гиперактивности, он больше не хочет там быть и стремится уйти. Если ребенок стеснительный входит в эту игровую ситуацию, то тоже должен ее перетерпеть, поскольку находится в центре внимания для такого ребенка достаточно трудно. Итак, какие условия создает именно эта игра? Прежде всего, она короткая — кон (период игры) ограничен коротенькой песенкой. Ребенок может выйти из игры, пока песенка не началась, но если ты остался, то должен доиграть. Любой, входящий из круга в центр, понимает, что потерпеть надо короткое время. Важно, что игра дает возможность ребенку почувствовать краткость переживания. С психологической точки зрения, существует претерпевание как состояние и претерпевание как действие. За счет краткости игрового периода происходит превращение некоего психофизиологического состояния угнетенности в акт. Состояние превращается в действие претерпевания. И здесь осуществляется та внутренняя работа, которую С.Л. Рубинштейн называл «нравственный поступок». Ребенок самостоятельно принимает решение потерпеть, не разрушать игру и свободно проходить через получение этого, достаточно сложного опыта. Почти все хороводные игры работают на во-

левое усилие. Но не на достижении успеха, а для личного развития. Ребенок накапливает опыт волевого усилия по преодолению себя.

Существенное значение для реализации воспитательного воздействия традиционной игры имеют принципы, действующие в народной игре в детском сообществе.

Интерактивность — обеспечивает все многообразие связей и отношений в игровых ситуациях, как в межличностном, так и групповом плане.

Мотивированность, проявляющаяся как желание быть принятым в игру, в игровое сообщество, обеспечивает *добровольность* игры и ее иерархичность. Для ребенка быть принятым в игру значит быть принятым в общение.

В игре находит свое отражение способность *идентификации* и *обособления*, которая проявляется в способности «быть собой и другим». Смена социальной позиции в игре, обеспечивающая идентификацию с позицией другого, является причиной развития гуманных отношений, «которые воплощают становление в сознании и поведении ребенка ценности другого человека, переживаний его успехов и неудач как своих собственных» [1].

Представления о справедливости, доброте и других важнейших человеческих качеств заключены во всех лучших играх. Интересно, что игр морализаторских в народе почти не было. Нравственные требования заключены в содержании игр, ее правилах и традициях» [6, с. 84]. В игре происходит пробуждение нравственного чувства, осуществляется внутренняя духовная работа, позволяющая в дальнейшем стать развитой личностью.

Н.И. Непомнящая, подробно и глубоко изучавшая игру, показала, что в игре, как и в творчестве, во всей полноте реализуются сущностные свойства человека, его личность. Она определяет её как форму жизни личности, считая, что только «в игре и в творчестве личность максимально реализует себя, свои сущностные (и потому не насыщаемые) потребности и возможности» [17]. Это — потенциальная универсальность, неконечность личности (преодоление ограниченно привычных представлений о мире и о себе — трансцендирование), отождествление себя с другими людьми и обособление своего «Я». Данные свойства являются основой духовности, свободы и любви, и сами, по мнению автора, имеют духовную природу.

Особо надо отметить психодиагностические и психотерапевтические возможности традиционной игры в детском сообществе.

В качестве примера рассмотрим известную игру «Коршун». Она существует в разных вариантах и играется по-разному, в зависимости от возраста детей. В игре старших детей выбираются два водящих — коршун (агрессивная позиция, нападает, хватает) и матка (охранительная позиция — защищает, прогоняет). Остальные играющие — детки. В этой игре постоянно происходит смена ролевых и социальных позиций. Жертва (дети) становится агрессором (коршунята). Сам Коршун в следующий раз, в новой игре, может стать как Маткой, так и детками.

Характерны поведенческие реакции современных детей в этой игре. Робкие дети очень боятся быть детками (утятами), но и роль Коршуна им не приятна. Зато совершенно неожиданно они раскрываются в роли Матки. Коршун не может хватать Матку и она, защищенная правилами, бесстрашно бросается на Коршуна, гонит его. Энергичные и агрессивные мальчики, становясь коршунятами, бережно ловят малышей, стараясь их не напугать, поскольку сами только что замирали от страха. В этой игре активны все играющие, которые действительно проживают данные им в игре позиции-роли. Существенно, что matka и детки являют собой как бы единое целое. Дети не разбегаются в рассыпную, спасая сами себя, а находятся вместе, извиваясь и увораживаясь, они взаимодействуют друг с другом, зависят друг от друга и от защищающей их матки.

То, как дети проявляют себя в заданных игрой ситуациях, и позволяет говорить об особенностях детей, выстраивать впоследствии коррекционную работу с ними. Одновременно в традиционной игре проявляются ее коррекционные возможности. «Совокупная игровая деятельность способна, по мнению В.М. Григорьева, осуществлять уникальную общую функцию восполнять — дополнять до потребного уровня развития тех сторон личности, которые почему-либо не получают развития в других видах деятельности, других сферах жизни» [6, с. 87]. Традиционная игра через систему отношений, культурный контекст, правила, систему наказаний и поощрений, актуализирует внутренний ресурс личности. Таким образом, традиционная игра, обладая диагностическими возможностями, одновременно может изменять и корректировать негативные формы поведения и чувств ребенка. Она вскрывает болевые точки в семейных и социальных отношениях. В игре обнажаются и проживаются особенности социально-нормативных отношений. В процессе игры можно проследить сформированность поло-ролевого поведения, особенности представлений ребенка о мире и своем месте в нем.

Именно эти, рассмотренные выше, особенности игры были положены в основание игровых программ профилактики и коррекции девиантного поведения детей и подростков.

Ресурсные факторы народной игры

Факторами, определяющими коррекционно-профилактическую ресурсность народной игры, кроме **культурного содержания**, которому дети и подростки становятся сопричастны в игре, является, прежде всего, **доступность и эмоциональная привлекательность** игры. Не требуя каких-то особых специальных приспособлений, инвентаря, а только пространства, игра чрезвычайно богата эмоционально значимыми ситуациями. Анализ используемых нами в учебном курсе 50 игр, показал, что все базовые эмоции и около 100 их оттенков могут быть зафиксированы участниками игр. Культурную форму проявления получает и агрессия, и демонстративность, и гнев, и страх, — все, что дети и подростки безуспешно или с риском для

жизни пытаются найти в урбанизированной окружающей среде (жесткие игры со жгутом, игры с умиранием, игры с аффективными состояниями) [27]. Следует заметить, что традиционная игра с самого раннего возраста приучает ребенка встречаться с состояниями близкими к аффекту. Большинство игр в младенческом и раннем детстве, такие, например, как известные «Поехали с орехами», «По кочкам», подбрасывания ребенка вверх, «Сорока», «Ладушки» и пр., завершаются ложным падением, щекотанием, пощипыванием, т. е. действием, вызывающим выброс адреналина. При этом ребенок смеется, требует повторить «опасное» действие. Впоследствии дети в играх вновь и вновь возвращаются к этим состояниям, но уже в других действиях. Это — любые салки, игры типа «Коршун» с вскакиванием и хватанием, кружения в парах и самостоятельно, молчанки, игры с ударами по рукам «Киска-брысь» и др. Постепенно дети подходят и к более сложным играм со жгутом, умиранием — оживанием и пр.

Третьим действующим фактором, или особым условием народной игры, мы вслед за Е.А. Покровским [19] считаем **обязательное свободное самоопределение** на участие в игре. Как писал Й. Хейзинга [25, с. 17], «всякая игра есть, прежде всего, и в первую голову свободная деятельность. Игра по приказу уже больше не игра. В крайнем случае, она может быть некоей навязанной имитацией, воспроизведением игры». Добровольность участия, как мы писали выше, есть важнейший признак игры как таковой. Этим запускается процесс самоконтроля в напряженных эмоциональных ситуациях и ответственность за свое поведение в них.

Игра предполагает свободный вход и выход, только организационно регламентированный правилами (нельзя войти и выйти внутри кона игры, т.к. это может ее разрушить). Как оказалось, это обязательное условие трудно выполнить в условиях образовательных и воспитательных учреждений, где все по команде должны спать, есть, заниматься и ИГРАТЬ. У ребенка обычно нет альтернативы игре в пространстве учреждения, это делает ее несвободной. Наш опыт показал, что наличие обычного пространства, альтернативного игровому, в котором ребенок может остаться, не включаясь игру, является обязательным условием использования игры как коррекционно-профилактического ресурса.

Четвертый действующий фактор — **строгое выполнение игровых правил**. Это, в совокупности с предельной мотивацией участия в игре, является самым главным формирующим поведение фактором (максимальная привлекательность предлагаемых взаимодействий в крайне жестких условиях правил). Это именно тот фактор, который порождает массу коллизий в игре и весь спектр эмоциональных состояний.

Согласно культурно-исторической теории психического развитие — это присвоение идеальных форм — культурно заданных образцов и образов поведения [30]. Народная игра предлагает такие нормативные образцы и в сюжете, и в поющемся тексте. Вокал — особый игровой ресурс, свойственный народной игре.

В народной игре, где сталкивается предельная мотивация, эмоциональная включенность и жесткие правила, создаются идеальные условия, чтобы подружить Ребенка (хочу) с Родителем (надо) и приобрести опыт Взрослого (хочу то, что надо) [2]. Ребенок и подросток, осваиваясь в игре, приобретает опыт и способность чувствовать, понимать и принимать социальную норму (правила) как **императив** вместе с ее носителями, что особенно важно в наше время, когда «хочу», культивируется и удовлетворяется рыночной экономикой и идеологией потребления. Такое психическое новообразование, появляющееся в игре (способность принимать императивность правила, подчиняться правилам), делает игропрактику существенным ресурсом юридической психологии (и правовой, и пенитенциарной). Такая способность, формирующаяся в игровой практике, определяет ее ресурсы по профилактике девиантного поведения. Именно в таких играх реализуется предложенная концепция профилактической работы, предполагающая не устранение факторов, выводящих подростков из эмоционального равновесия, а, наоборот, создание в профилактических целях таких ситуаций, где бы это равновесие испытывалось на прочность. В этих ситуациях подростки, испытывая бурю чувств и эмоций, имели бы возможность справиться с ними и закалялись, держась за игровые правила и испытывая поддержку других участников [3]. Особо следует подчеркнуть, что важны не сами по себе правила, а именно правила вместе с их носителями. Это создает особые сложности в постановке игрового события, инициаторам игры игру надо завести так, чтобы она состоялась.

Пятым фактором является особенность правил в народной игре. Они **носят рамочный характер, предполагают импровизацию, не сковывают свободу проявления индивидуальности участников в игре**. Например, каждая игра в «Салки» или «Прятки» будет иметь свой уникальный рисунок траекторий участников в игре, зависящих и от их настроения, и от места игрового события, но правила игры при этом будут строго соблюдаться. Наличие этого фактора позволяет говорить о творческом характере игры для каждого участника. Игра каждый раз творится заново и является уникальной.

Особое значение имеет и образно-смысловая насыщенность сюжета игровых действий, поддерживающая процессуальную ориентацию участников игры. Тетера водит своих детей, ткацкий станок в «Челноке» взаимодействует с челноками, в «Пузыре» месится тесто и пекутся пирожки. Этим игра существенно отличается от упражнений тренинга. Понять разницу можно, сравнивая распространенное у психологов упражнение «Меняются местами те, у кого...», и игру «Фруктовая корзина», где «Ветер дует на...».

Шестым фактором является принимаемая участниками ценность самого процесса игры, **отсутствие в игре, в отличие от тренингов или упражнений отчуждаемого результата**, диктуемого внешними целями. Участники игры не связаны внешними целями. Современная спортивная игра, не удовлетворяющая этим требованиям, часто выглядит как особый тяж-

кий спортивный труд, лишь отдаленно и местами напоминающий игру. Подлинная игра существует ради общения, ради отношений с другими участниками, ради переживания состояний, труднодостижимых в других ситуациях, но доступных в игре. Например, аффективных состояний. Приобретение ценного психоэмоционального опыта и соответствующих ему качеств в игре происходит непроизвольно, шеринги, характерные для тренингов, отсутствуют. Существует большой соблазн что-то вынести из игры, предопределить это что-то (и в шеринге констатировать наличие этого «что-то»). Это разрушает игру, относит у нее уникальность переживаний каждого участника, обесценивает то, ради чего участники приходят в игру — живое непосредственное общение.

Седьмой фактор, или точнее обязательное условие, сопряженное с обязательностью выполнения правил, — **равное подчинение правилам всех участников игры**, включая организатора, ведущего, ассистентов, родителей, детей — всех, кто вошел в игру (паритетность). Этот фактор запрещает закрепленность каких-то ролей за участниками и делает все роли и, соответственно, их смену доступными для каждого играющего в ходе игры. Народная игра так устроена, что участник, каким бы он не был, не может зависнуть в какой-то роли вопреки его желанию по чьей-то воле. В детском коллективе этот фактор служит средством разрушения стигматизации отдельных детей, сложившейся ранее. Равенство в игре постоянно подтверждается цикличностью смены ролей (ты — то догоняешь, то тебя ловят, то тебя пугают, то несая на руках, то голубят, то ты голубишь).

Особое значение этот фактор имеет при проведении игровых программ в системе исполнения наказаний. Подростки очень осторожно включаются в игровые программы, только после третьей программы большая часть колонистов была готова участвовать в играх. Мнения подростков разделились. Некоторых смущал, как оказалось, именно рассматриваемый нами седьмой фактор игровой практики — равенство участников перед ролями и правилами игры. По мнению некоторых такое положение в игре чревато последующими неприятностями. Из-за того, что это правило противостояло сложившейся иерархии отношений, на которой держится режим и уклад жизни воспитанников. В сознании подростков не различались режимные моменты, жизнь по «понятиям» и правила человеческих отношений, которые на сегодняшний день (в условиях экспансии рыночной идеологии) остались, пожалуй, единственным ориентиром в процессах воспитания и ресоциализации. Эти правила относятся к народной культуре, не столь подверженной влиянию социальных институтов, идеологии, и содержатся в народной игре. У подростка, наблюдающего за нормальными и естественными отношениями в народной игре и переживающего их в игре, может быть сформирован образ и опыт нормальных взаимоотношений между людьми, принимаемый им за образец. Важно, что, выйдя на волю, подросток вынесет из воспитательного учреждения не только опыт режимной жизни, но и опыт человеческих отношений, приобретенный в игре.

Отсутствие экспериментальных данных об эффективности профессиональной психокоррекционной работы с использованием фольклорных игр в режимных учреждениях (воспитательных колониях, психиатрических больницах) обусловлено, прежде всего, новизной разрабатываемого авторами инструментария в этой области работы. Небольшой практический уже опыт оценен специалистами и руководителями этих учреждений. Алексинская воспитательная колония, отмечает, что «общение в таком формате оказалось доступным и полезным для воспитанников, способствующим процессам социальной реабилитации, выработки у них опыта нормального общения со сверстниками». Научно-практический центр психического здоровья детей и подростков им. Г.Е.Сухаревой (дошкольное отделение) и Психиатрическая клиническая больница № 4 им. П.Б. Ганнушкина оценивают «большой вклад такой практики в реабилитацию пациентов», ее «позитивный терапевтический эффект».

Безусловно, мнения практических работников об эффективности фольклорных программ нуждаются в экспериментальном подтверждении, однако получаемый эффект легко объясним теоретически. К идее расширения практики профессионального применения народных игр приводит соображение о том, что народная игра является насыщенной социокультурной средой, благотворно влияющей на развитие всех высших психических функций, следовательно, ее можно использовать для коррекции самых разнообразных отклонений в психическом развитии.

Выводы

Культурно-исторический подход может быть реализован в профилактической работе с девиантным

поведением за счет привлечения в качестве культурной формы народных игр, обладающих многофакторным психопрофилактическим ресурсом и создающих социокультурную среду психического развития.

Для настоящего времени характерны сдвиг мотивов с творчества на потребление, снижение трудовой и учебной мотивации, культивирование индивидуализма, личной успешности, порождающие конкуренцию и конфликты разного уровня. Для противодействия этому целесообразно привлечение в профессиональную подготовку психологов традиционной игры, через которую возможно культивирование в детско-подростковой среде традиционных культурных ценностей. Народная игра в современной ситуации переходит из разряда развлечений на досуге в разряд средств профессиональной психопрофилактической работы, которые нужно специально осваивать при профессиональной подготовке педагогов и психологов, прежде всего, работающих с детьми и подростками, имеющими особенности развития и поведения.

Игровая подготовка является оптимальной формой и одновременно содержанием начального этапа профессиональной подготовки юридического психолога, как специалиста по профилактике и коррекции девиантного поведения. Она доступна и мотивационно значима для студентов, и одновременно содержательна и актуальна для передачи детям и подросткам, особенно с рисками девиантного поведения.

Традиционная (народная) игра обладает уникальными свойствами носителя и транслятора традиционной культуры, ценностными установками которой являются открытость, доброжелательность, общность бытия. Обретение или актуализация таких ценностей в игровой практике обеспечивает профилактику и коррекцию девиантного поведения.

Литература

1. Абраменкова В.В. Социальная психология детства: учебное пособие. М.: ПЕР СЭ, 2008. 431 с.
2. Бери Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений; Люди, которые играют в игры. Психология человеческой судьбы: Пер. с англ. / Общ. ред. М.С.Мацковского. СПб.: Лениздат, 1992. 400 с.
3. Богданович Н.В., Делибальт В.В., Дегтярев А.В. К вопросу обоснования модели профессиональной деятельности [Электронный ресурс] *Психологическая наука и образование psyedu.ru*. 2012. № 2. URL: <http://psyedu.ru/journal/2012/2/2909.phtml> (дата обращения: 07.06.2017).
4. Виноградов Г.С. Этнография детства и русская народная культура Сибири Ин-т этнологии и антропологии им. Н.Н.Миклухо-Маклая РАН. М.: Вост. Лит., 2009. 896 с.
5. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. Психология развития. СПб.: Питер, 2001. С. 56–79.
6. Григорьев В.М. Этнопедагогика игры. М.: Спутник+, 2008. 225 с.

References

1. Abramenkova V.V. Sotsial'naya psikhologiya detstva: uchebnoe posobie [Social psychology of childhood: tutorial]. Moscow: PER SE, 2008. 431 p.
2. Bern E. Igra, v kotorye igrayut lyudi. Psikhologiya chelovecheskikh vzaimootnoshenii; Lyudi, kotorye igrayut v igry. Psikhologiya chelovecheskoi sud'by [Games people play. The psychology of human relationships]. Matskovsky M.S. (eds.). Saint-Petersburg: Lenizdat, 1992. 400 p. (In Russ.)
3. Bogdanovich N.V., Delibalt V.V., Degtyarev A.V. K voprosu obosnovaniya modeli professional'noi deyatel'nosti [Elektronnyi resurs] [On the question of model validation professional activity]. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie PSYEDU.ru* [Psychological Science and Education PSYEDU.ru], 2012, no. 2. Available at: <http://www.psyedu.ru/journal/2012/2/2909.phtml> (Accessed 06.04.2016).
4. Vinogradov G.S. Etnografiya detstva i russkaya narodnaya kul'tura Sibiri Int. etnologii i antropologii im.N.N.Miklukho-Maklaya RAN [Ethnography of childhood and Siberia's folk culture]. Moscow: Vost. Lit., 2009. 896 p.
5. Vygotskii L.S. Igra i ee rol' v psikhicheskom razvitii rebenka. Psikhologiya razvitiya [Game and it's role for child's

7. Захарченко М.В. Путь к традиции: опыт теоретического осмысления понятия традиции [Электронный ресурс] — Режим доступа: <http://www.portal-slovo.ru/pedagogy/37902.php> (дата обращения: 07.06.2017).
8. Зинченко В.П., Моргунов Е.Б. Человек развивающийся. Очерки российской психологии. М.: Тривола, 1994. 304 с.
9. Клопотова Е.Е. Особенности ценностных ориентаций современных дошкольников [Электронный ресурс] // Психологическая наука и образование psyedu.ru. 2017. Т. 9. № 1. С. 96—105. doi: 10.17759/psyedu.2017090110 (дата обращения: 07.06.2017).
10. Короткова Н.А. Сюжетная игра дошкольников. М.: Линка-Пресс. 2016. 256 с.
11. Котова И.Н. Котова А.С. Русские обряды и традиции. Народная кукла. СПб.: Паритет, 2010. 236 с.
12. Кудрявцев В.Т. Особенности бытования традиционных игр в детской субкультуре <http://tovievich.ru/book/deti/5851-osobennosti-bitovaniya-traditsionnih-igr-v-detskoy-subkulture.html> (дата обращения: 07.06.2017).
13. Кудрявцев В.Т. Игра и развитие ребенка: очевидное и неочевидное [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://www.tovievich.ru> (дата обращения: 07.06.2017).
14. Леонтьев А. Н. Избранные психологические произведения: В 2-х т. Т. I. М.: Педагогика, 1983. 392 с.
15. Лисина М.И. Формирование личности ребенка в общении. СПб.: Питер, 2009.
16. Мухина В.С. Феноменология развития бытия личности. Воронеж, 1999. 627 с.
17. Непомнящая Н.И. Игра и творчество как формы жизни личности. *Развитие личности*. 2001. № 1. С. 6—24.
18. Осорина М.В. Секретный мир детей в пространстве взрослых. 5-е изд. СПб.: ПИТЕР, 2010. 368 с.
19. Покровский Е.А. Русские детские подвижные игры. СПб.: Речь, Образовательные проекты; М.: Сфера, 2009. 184 с.
20. Рубинштейн С.Л. Человек и мир. М., 1997. 192 с.
21. Рыбаков Б.А. Язычество древних славян. М.: Издательство «Наука», 1981. 406 с.
22. Смирнова Е.О. Во что играют наши дети? Игры и игрушки в зеркале психологии М.: Ломоносовъ. 2009. 224 с.
23. Стельмах О.Д., Ступина В.Н., Чернушевич В.А. Народная игра как средство профилактики девиантного поведения в условиях урбанизации // Муниципальное образование: инновации и эксперимент. 2013. № 3. С. 69—75.
24. Теплова А.Б. Пластилиновая картина мира или путешествие в Древнюю Русь в традиционной игре // Детский сад: теория и практика. 2011. № 9. С. 24—33
25. Хейзинга Йохан. Homo ludens. Человек играющий / Сост., предисл. и пер. с нидерл. Д.В. Сильвестрова; Коммент., указатель Д.Э. Харитоновича. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.
26. Черная А.В. Развитие личности в традициях игровой культуры. Монография: В 2 ч. Ч. 1. Методология и методы исследования. М.: Издательство «Прометей» МПГУ, 2005. 237 с.
27. Чернушевич В.А. Экспериментальное исследование психоэмоциональных ресурсов народных игр (фольклора) [Электронный ресурс] // Психология и право. 2014. № 1. URL: <http://psyjournals.ru/psyandlaw/2014/n1/68310.shtml> (дата обращения: 07.06.2017)
28. Чернушевич В.А., Куприянова Е.А., Бобрышова Е.И. Народная игровая культура как средство формирования норм общения в детском возрасте [Электронный ресурс] // Психология и право. 2016. Т. 6. № 2. С. 93—106. doi:10.17759/psylaw.2016060207 (дата обращения: 07.06.2017).
- mental development. Psychology of development]. Saint-Petersburg: Piter, 2001, pp. 56—79.
6. Grigor'ev V.M. Etnopedagogika igry [Ethnopedagogy of game]. Moscow: Sputnik+, 2008. 225 p.
7. Zakharchenko M.V. Put' k traditsii: opyt teoreticheskogo osmysleniya ponyatiya traditsii [The way to tradition: experience of theoretical understanding the 'tradition' concept] [Elektronnyi resurs]. Available at: <http://www.portal-slovo.ru/pedagogy/37902.php> (Accessed 06.04.2016).
8. Zinchenko, V.P., Morgunov E.B. Chelovek razvivayushchiysya. Ocherki rossiiskoi psikhologii [Developing human. Essays of Russian psychology]. 2-e izd., utochn. I dopoln. Moscow: Trivola, 1994. 304 p.
9. Klopotova E.E. Osobennosti tsennostnykh orientatsii sovremennykh doshkol'nikov [Features of Value Orientations of Modern Preschoolers]. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie psyedu.ru* [Psychological Science and Education PSYEDU.ru], 2017. Vol. 9, no. 1, pp. 96—105. doi: 10.17759/psyedu.2017090110 (Accessed 06.04.2016).
10. Korotkova N.A. Syuzhetnaya igra doshkol'nikov [Story-game of preschoolers]. Moscow: Linka-Press, 2016. 256 p.
11. Kotova I.N. Kotova A.S. Russkie obryady i traditsii. Narodnaya kukla [Russian rituals and traditions. Folk doll]. Saint-Petersburg: Paritet, 2010. 236 p.
12. Kudryavtsev V.T. Osobennosti bytovaniya traditsionnykh igr v detskoj subkul'ture [Features of traditional games being in subculture of childhood]. Available at: <http://tovievich.ru/book/deti/5851-osobennosti-bitovaniya-traditsionnih-igr-v-detskoy-subkulture.html> (Accessed 06.04.2016).
13. Kudryavtsev V.T. Igra i razvitie rebenka: ochevidnoe i neochevidnoe [Elektronnyi resurs] [Game and child's development: obvious and non-obvious]. Available at: <http://www.tovievich.ru> (Accessed 06.04.2016).
14. Leont'ev A.N. Izbrannye psikhologicheskie proizvedeniya: V 2-kh t. T. I [Selected psychological works: In 2 volumes. Vol. I]. Moscow: Pedagogika, 1983. 392 p.
15. Lisina M.I. Formirovanie lichnosti rebenka v obschenii [Forming the personality of the child in communication]. Saint-Petersburg: Piter, 2009. 410 p.
16. Mukhina V.S. Fenomenologiya razvitiya bytiya lichnosti [Phenomenology of development of personality's being]. Voronezh, Modek, 1999. 627 p.
17. Nepomnyashchaya N.I. Igra i tvorchestvo kak formy zhizni lichnosti [Game and creativity as forms of personality's life]. *Razvitie lichnosti* [Development of personality], 2001, no. 1, pp. 6—24.
18. Osorina M.V. Sekretnyi mir detei v prostranstve vzroslykh. [The secret world of children into adult's space]. Saint-Petersburg: PITER, 2010. 368 p.
19. Pokrovskii E.A. Russkie detskie podvizhnye igry [Russian children mobile games]. Saint-Petersburg: Rech', Obrazovatel'nye proekty; Moscow: Sfera, 2009. 184 p.
20. Rubinshtein S.L. Chelovek i mir [Person and reality]. M., 1997. 192 p.
21. Rybakov B.A. Yazychestvo drevnikh slavyan [Paganism of ancient slavs]. Moscow: publ. «Nauka», 1981. 406 p.
22. Smirnova E.O. Vo chto igrayut nashi deti? Iгры i igrushki v zerkale psikhologii [What do our children play? Games and toys from the standpoint of psychology]. Moscow: Lomonosov, 2009. 224 p.
23. Stel'mah O.D., Stupina V.N., Chernushevich V.A. Narodnaya igra kak sredstvo profilaktiki deviantnogo povedeniya v usloviyah urbanizatsii [The folk nation game as a means of prevention of deviant behavior in an urbanizing].

29. Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1978. 304 с.
30. Эльконина Л.И., Бажанова Т.В. Форма и материал сюжетно-ролевой игры дошкольников // Культурно-историческая психология. 2007. № 2. С. 2–11.
- Municipal'noe obrazovanie: innovatsii I eksperiment [Municipal education: innovation and experiment]*, 2013, no. 3, pp. 69–75.
24. Teplova A.B. Plastilinovaya kartina mira ili puteshestvie v Drevnyuyu Rus' v traditsionnoi igre [Plasticine world-picture or travel to the Ancient Rus by traditional game]. *Detskii sad: teoriya i praktika [Kindergarten: theory and practice]*, 2011, no. 9, pp. 24–33.
25. Kheizinga Iokhan. Homoludens. Chelovek igrayushchii Silvestrova D.V. (eds.), [A playing human. homo ludens]. Saint-Petersburg: publ. Ivana Limbakha, 2011. 416 p. (in Russ.).
26. Chernaya A.V. Razvitie lichnosti v traditsiyakh igrovoi kul'tury. Monografiya: V 2 ch. Ch. 1. Metodologiya i metody issledovaniya [Personality development in the tradition of game culture. Monograph: At 2 pm Part 1. Methodology and methods of research]. Moscow: publ. «Prometei» MPGU, 2005. 237 p.
27. Chernushevich V.A. Jeksperimental'noe issledovanie psihojemotsional'nyh resursov narodnih igr (fol'klora) [Elektronnyi resurs] [An experimental study of psycho-emotional resources of folk games (folklore)]. *Psikhologiya I pravo [Psychological and law Psyjournals.ru]*, 2014, no. 1. Available at: <http://psyjournals.ru/psyandlaw/2014/n1/68310.shtml> (Accessed 22.12.2015).
28. Chernushevich V.A., Kupriyanova E.A., Bobryshova E.I. Narodnaya igrovaya kul'tura kak sredstvo formirovaniya norm obshcheniya v detskom vozraste [Elektronnyi resurs] [Folk national culture as a means of forming norms of communication in childhood], *Psikhologiya i pravo [Psychology and Law]*, 2016, no. 2, pp.93–106. doi: 10.17759/psylaw.2016060207 (Accessed 06.04.2016).
29. El'konin D.B. Psikhologiya igry [Psychology of game]. М., 1978. 304 p.
30. El'koninova L.I., Bazhanova T.V. Forma i material syuzhetno-rolevoi igry doskol'nikov [Form and material of preschooler's plot-role game. *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya [Cultural and historical psychology]*, 2007, no. 2, pp. 2–11.