
НАУЧНАЯ ЖИЗНЬ
SCIENTIFIC LIFE

Исследования игры: трудности и возможности

Е.О. Смирнова*,
ФГБОУ ВО МГППУ, Москва, Россия,
smirneo@mail.ru

В.С. Собкин**,
ФГБНУ «ИУО РАО», Москва, Россия,
sobkin@mail.ru

В материале содержится краткое изложение материалов 27 конференции Международного общества детской игры (International Council Child Play – ICCP), посвященной проблемам и возможностям исследования игры современных детей. Показано разнообразие подходов к изучению детской игры и множественность аспектов ее изучения. Среди главных вопросов, обсуждаемых на конференции, были определение игры, ее влияние на психическое развитие, достоверность результатов исследования игры, особенности игры детей в разных странах. Авторы многих докладов обращались к культурно-исторической концепции и к имени Л.С. Выготского. Специальное место занимали вопросы, связанные с нарративной игрой — ее ролью и организацией. Специальным направлением конференции было обсуждение игровой предметной среды, как в помещении, так и на улице. Большинство представленных исследований носили прикладной характер и были связаны с конкретными проектами и программами. Среди методов исследований преобладали анализ отдельных случаев («case study») и социологические методы. Конференция показала повышенный интерес ученых разных стран, специальностей и направлений к тематике детской игры и многообразию подходов к ее пониманию и исследованию.

Ключевые слова: игра, развитие ребенка, исследования игры, влияние игры, предметная игровая среда, полидисциплинарный подход.

Researching Play: Challenges and Opportunities

E.O. Smirnova,
Moscow State University of Psychology and Education, Moscow, Russia,
smirneo@mail.ru

Для цитаты:

Смирнова Е.О., Собкин В.С. Исследования игры: трудности и возможности // Культурно-историческая психология. 2017. Т. 13. № 3. С. 83–86. doi:10.17759/chp.2017130310

For citation:

Smirnova E.O., Sobkin V.S. Researching Play: Challenges and Opportunities: Challenges and Opportunities. *Kulturno-istoricheskaya psikhologiya* = *Cultural-historical psychology*, 2017. Vol. 13, no. 3, pp. 83–86. (In Russ., abstr. in Engl.). doi: 10.17759/chp.2017130310

* Смирнова Елена Олеговна, доктор психологических наук, профессор, руководитель Центра психолого-педагогической экспертизы игрушки, ФГБОУ ВО МГППУ, Москва, Россия. E-mail: smirneo@mail.ru

** Собкин Владимир Самуилович, доктор психологических наук, профессор, руководитель Центра социологии образования, Института управления образования РАО», Москва, Россия. E-mail: sobkin@mail.ru

Smirnova Elena Olegovna, PhD in Psychology, Professor, Head of the Center for Psychological and Pedagogical Expertise of Toys, Moscow State University of Psychology and Education, Moscow, Russia. E-mail: smirneo@mail.ru

Sobkin Vladimir Samuilovich, PhD in Psychology, Director of the Centre of Sociology of Education, Institute of Education Management of the Russian Academy of Education, Moscow, Russia. E-mail: sobkin@mail.ru

V.S. Sobkin,

Institute of Education Management of the Russian Academy of Education, Moscow, Russia,
sobkin@mail.ru

The paper provides a brief overview of the materials of the International Council for Children's Play (ICCP) 27th World Play Conference which focused on the problems and opportunities of researching play in modern children. The paper shows the diversity of approaches to the study of child play and its multiple aspects. The main issues discussed at the Conference were as follows: the definition of play; its impact on child development; consistency of research outcomes; specifics of child play in different countries. Many speakers referred in their presentations to Lev Vygotsky and to the cultural-historical approach in general. Questions related to narrative play and its role and organisation were of special interest to the participants. Also, one of the major topics were play environments, both indoor and outdoor. Most of the materials presented at the Conference were applied research associated with particular projects or programmes; among the research methods used the most common were case studies and sociological methods. All in all, the Conference proved that researchers all over the world have a keen interest in child play and continue to develop multiple approaches to its understanding and exploration.

Keywords: play, child development, play research, impact of play, play environments, multidisciplinary approach.

15–17 июня 2017 г. в Вильнюсе (Литва) состоялась 27 конференция Международного Сообщества Детской Игры (International Council Child Play – ICCP), посвященная проблемам и возможностям исследования игры современных детей. Конференция имела весьма представительный состав: в ней приняли участие более 200 ведущих ученых из разных стран мира (Германии, Испании, Великобритании, США, Кении, России и др.) Было представлено более 70 сообщений, тематика которых так или иначе связана с игрой.

Конференция продемонстрировала разнообразие подходов к изучению детской игры и множественность аспектов ее изучения. Одними из центральных вопросов, обсуждаемых во многих докладах, были определение игры и сама возможность такого определения. Так, президент ICCP Жан Ван Гилз (Jan Van Gils, Бельгия) в своем вступительном докладе подчеркнул, что «игра» относится к тем категориям, которые невозможно точно определить, таким как «любовь», «юмор», «счастье» и др. Попытка определить игру и основные направления ее исследования была сделана в пленарном докладе Дэвида Вайтбрета (David Whitebread, Кембридж,). Он выделил два основных направления в исследованиях игры. Традиционные исследования игры направлены на выявление причинно-следственных отношений между игрой и развитием ребенка (A.Lillard, 2013). Другая парадигма исследований предлагается культурно-исторической концепцией, где игра рассматривается как одна из форм деятельности ребенка, опосредствующая его отношения с миром. Содержание игры становится психологическим орудием, направленным на самого субъекта. Следует подчеркнуть, что авторы многих докладов в ходе конференции обращались к культурно-исторической концепции, а имя Л.С. Выготского было представлено в большинстве выступлений, как теоретического, так и практического характера.

Анализируя связь игры и развития, Д. Вайтбред обращается к разным аспектам рассмотрения:

– филогенетическому (усложнение игры в процессе филогенеза – от млекопитающих к человеку);
– антропологическому (связи игры с уровнем общественного развития, снижение возможности играть ведет к отставанию и даже к психопатологии);
– психологическому (связь игры с когнитивным, речевым, эмоциональным развитием ребенка).

При этом автор приводит данные о зависимости игры от развития мозга, ссылаясь на экспериментальные исследования крыс и мышей. В то же время он приводит материалы широко известного в нашей стране исследования Э.М. Истоминой (1975 г.) о влиянии ролевой игры на эффективность запоминания, подчеркивая, что здесь роль игры заключается в повышении мотивации и активизации речи как средства саморегуляции.

Необходимость полидисциплинарного подхода к игре подчеркивалась и в совместном докладе Пенти Хаккарайнена и Милды Бредикте (Pentti Hakkarainen & Milda Bredikyte, Литва). Акцент в докладе был сделан не на прямом влиянии игры на развитие ребенка, а на *развивающем потенциале* игры, который может реализоваться. Важнейшая роль игры рассматривается, вслед за Выготским, как порождение смыслов («sense making system»). При этом значимость игры для разных сторон детского развития, по мнению авторов, не подлежит сомнению.

Однако в некоторых пленарных докладах были высказаны сомнения, как в результатах исследований игры, так и в методологии этих исследований. Были выделены существенные ограничения в исследованиях влияния игры на детское развитие. Перечислим некоторые из них.

- Маленькие выборки; неадекватные контрольные группы; неучет разнообразных факторов.
- Основным методом исследований является не эксперимент, а наблюдение, которое не дает четких фактов.
- При интерпретации данных решающее значение имеет «пристрастность» экспериментатора, что снижает объективность полученных данных.

• Корреляция тех или иных аспектов развития с игрой не позволяет сделать выводы о причинно-следственных отношениях и о влиянии игры на развитие.

Питер Смит (Peter K. Smith, Великобритания), описав историю взглядов на игру, показал, что акцентуация развивающего значения игры — это скорее устойчивая традиция, чем доказанный факт. Конкретные факты, подтверждающие это значение, как правил, не приводятся. В результате вопрос о роли игры в детском развитии для позитивистски ориентированных ученых остается открытым.

Значительная часть докладов была посвящена особенностям игры в разных странах мира (в Кении, Норвегии, Литве, Бельгии и пр.). В сообщении Хосе Линаза и Жуан Рамирез (Jose Linaza & Juan Ramirez, Испания) были представлены результаты сравнительных наблюдений игры детей в разных странах. Исследование показало, что одни и те же виды игр существуют во всех культурах. Среди них были выделены игры-упражнения, игры с воображаемой ситуацией и игры с правилами. Конкретное содержание игр варьируется: оно связано с практикой жизни ребенка и с национальными традициями. Однако социальные навыки и игровые практики остаются универсальными в разных культурах. Так, во всех странах дети используют игрушки и материалы, поддерживающие игру (камушки, палочки, ветки, листья деревьев и пр.). Некоторые из них, прежде чем стать детскими игрушками, имели сакральное или ритуальное значение. В игре же они помогают создать воображаемый мир, в котором дети отражают свой реальный жизненный опыт. Встреча фантазии и реальности отмечается как важнейшая характеристика игры. Данное положение соответствует пониманию игры в отечественной психологии (Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин, А.В. Запорожец и др.)

Особое внимание на конференции было уделено роли взрослого в детской игре и подготовке педагога к участию в ней. Следует отметить, что выступающие по этому вопросу разошлись во мнениях. Достаточно распространенной была позиция, согласно которой игра — это свободная детская деятельность, в которую взрослый не должен вмешиваться; включаясь в свободную игру детей, взрослые нарушают их права на свободу самовыражения. (Кристин Д. Волф; Kristin Danielsen Wolf, Норвегия). В то же время были представлены специальные обучающие программы, основанные на игре и способствующие развитию разных сторон личности ребенка: социальной интеграции детей, развитию речи и грамотности, музыкальному и эстетическому развитию, физическому развитию, подготовке к школе и пр.

В фокусе ряда докладов была подготовка педагогов к участию в детской игре и ее организации. Рассматривались возможности использования игры в подготовке дошкольных педагогов, методы, способствующие и препятствующие развитию креативности педагога, способы обучения студентов организации ролевой игры (Brain Ashley, Великобритания; V. Venera, Украина; E. Fox & P. Smith, Великобритания; K. Hermanfors, Финляндия).

Большое внимание на конференции было уделено разным видам игры, среди которых чаще всего упоминалась сюжетная игра, которая в англоязычной версии обозначается разными терминами (pretend play, imagine play, symbolic play, role play). В сообщении российских участников (Е.О. Смирновой и И.А. Рябковой) были представлены методика оценки уровня развития данного вида игры и результаты ее апробации.

Специальная секция work-shop была посвящена нарративной игре. Данный вид игры используется в магистерской программе МГППУ; эта работа началась под руководством М. Бредикте и П. Хаккарайнена в 2008—2009 г. Разработке принципов и методов организации данного вида игры был посвящен специальный проект, в котором участвовали специалисты нескольких стран ЕС (Финляндии, Германии, Литвы и др.) На конференции были представлены результаты этой работы, на которых остановимся подробнее.

Нарративная игра, в отличие от других видов игры, происходит при активном участии и под руководством взрослого. Игра начинается с того, что взрослый выразительно читает детям увлекательную историю или сказку. Затем он предлагает им развить эту историю, придумать собственные повороты сюжета и вместе проиграть то, что они придумали. Взрослые в роли персонажей (для преобразования используются костюмы и грим) помогают детям создать воображаемый мир, поверить в него и погружают их в новые приключения. Сценарий меняется и создается по ходу игры вместе с детьми. Игра проходит крайне эмоционально, дети вовлекаются в воображаемую ситуацию и интенсивно переживают ее. Такая игра, по мнению участников проекта, способствует сплочению группы, развитию морального сознания, формированию саморегуляции. Однако фактических результатов, подтверждающих эффективность нарративной игры, представлено не было. Вместе с тем из показанных видеозаписей очевидно, что данная игра вызывает у детей яркие эмоции, позволяет приобрести новый опыт.

Специальным направлением конференции было обсуждение игровой предметной среды. Подходы к среде в рамках данного направления отличались большим разнообразием. Так, в сообщении немецкого педагога З. Зоелса (Siegfried Zoels, Германия) была представлена информация о лекотеке, включающей около 800 игрушек и игровых материалов, которые родители могут брать на время для своих детей, в том числе с особенностями в развитии; при этом автор в своем выступлении настаивал: такие дети могут использовать любые материалы в соответствии со своими интересами и возможностями. Задача педагога состоит не в том, чтобы поддерживать дефект, а в том, чтобы преодолеть его. Большое место в рамках данного проекта занимает создание игрушек — как взрослыми (родителями и педагогами), так и самими детьми.

Совсем иной подход к игровой среде был продемонстрирован в докладе другого немецкого участника конференции В. Мехрингера (Mehringner). Он обратил внимание на то, что количественный и ка-

чественный состав образных игрушек на современном рынке совершенно не соответствует структуре и разнообразию современного общества. В то время как это общество включает представителей разных национальностей, возрастов, физических возможностей, религий и пр., среди игрушек на рынке, по данным автора, преобладают куклы с белой кожей, молодого возраста, без каких-либо отклонений и не имеющие религиозной принадлежности. С точки зрения автора, кукольный мир должен отражать разнообразие окружающего общества, поскольку через игру ребенок приобщается к социуму. Куклы разных национальностей, куклы-инвалиды, старики и пр. будут способствовать формированию толерантности и социализации детей. Проект В. Мешрингера направлен на создание серии кукол, адекватно отражающих социокультурный состав современного общества.

В некоторых докладах в рамках данного направления были представлены авторские разработки игрушек и игровых материалов.

Российские участники конференции представили методику психолого-педагогической экспертизы игр и игрушек, основанную на культурно-исторической и деятельностной концепции (доклад Е.О. Смирновой и Е.Г. Шеиной), которая используется в Центре игры и игрушки МГППУ.

В ряде сообщений освещались принципы и варианты организации игровых площадок и уличных игровых сред (L.S. Peterson, Германия; N. Preslenkova, Словения; M.V Rooijen, Нидерланды). В рамках данной темы большое внимание уделялось обсуждению готовности детей к рискам в игровой среде. Некоторые спикеры настаивали, что ограничение возможности рисковать тормозит развитие и, в конечном счете, ограничивает способность ребенка самостоятельно заботиться о своей безопасности (Мартин Ван Ройжен, Martin Van Rooijen, Нидерланды). В то же время ряд барьеров препятствует введению «рискованных» игр на улице. Среди них традиционные представления, родительские опасения, предписывающие ограничительные нормативные документы и пр. В докладе обсуждались способы преодоления данных барьеров и создания развивающей игровой

среды на площадках. Данная тематика весьма актуальна для нашей страны.

Возвращаясь к названию конференции «Исследования игры: проблемы и возможности», можно отметить, что серьезных экспериментальных научных исследований игры было представлено немного. Как правило, исследования носили сугубо прикладной, локальный характер и были связаны с конкретными проектами и программами. Так, например, сообщение Анны Георгян (Anna Georgian, Кипр) было посвящено исследованию рефлексии игры в процессе специального курса для будущих педагогов, направленного на развитие креативности в игре-драматизации («Creative Drama»). В сообщении В.К. Калпогиани и др. (D. E. Kalpogianni, Греция) была представлена образовательная программа для родителей и педагогов «Сила игры» («The Power of Play»), направленная на повышение ценности детской игры. Некоторые сообщения были посвящены исследованию игры детей с расстройством аутистического спектра, с трудностями в обучении и с другими особенностями развития (С. Kuegel, Великобритания; С. Matsudara, Япония; и др.). В качестве методов исследования здесь, как правило, использовались интервью с педагогами и родителями, а также анализ видеозаписей.

Следует отметить специфику методов исследования игры. В основном это анализ отдельных случаев («case study»), ориентированный на фиксацию поведенческих и эмоциональных проявлений, высказываний и пр. При этом часто в качестве доказательств наблюдаемых феноменов игры используются фото и видеоматериалы. Более широкую картину места игры в современном обществе дают социологические методы, которые достаточно широко были представлены на конференции. В качестве примера можно привести доклад В.С. Собкина и Ю. Халутиной (Россия), в котором было представлено масштабное исследование влияния социокультурных факторов (пола, возраста, образования и пр.) на отношение родителей к игре дошкольника.

В целом, конференция показала повышенный интерес ученых разных стран, специальностей и направлений к тематике детской игры и многообразие подходов к ее пониманию и исследованию.

Финансирование

Результаты были получены в рамках выполнения государственного задания Минобрнауки России № 27.4391.2017/5.1.

Funding

The results were obtained within the framework of state task No. 27.4391.2017 / 5.1 of the Ministry of Education and Science of the Russian Federation.