
Экспериментальное исследование психоэмоциональных ресурсов народных игр (фольклора)

Чернушевич В.А., доцент кафедры юридической психологии факультета юридической психологии Московского городского психолого-педагогического университета (vasiha@mail.ru)

Представлено исследование возможностей использования народных игр (фольклора) как метода замещающего социогенеза при психологической работе с девиантным поведением. Игровые программы используются для построения замещающей социокультурной среды эмоционального взаимодействия, в которой ребенок, подросток может приобрести необходимый ему психоэмоциональный опыт. Существенными причинами девиантного поведения считается отсутствие психоэмоционального опыта и психофизиологических предпосылок его обретения. Ключевым в построении социальных отношений, выстраивания поведения рассматривается наличие опыта общения, опыта учета эмоциональных состояний других людей и презентаций своих состояний и потребностей для учета их другими. Рассматриваются психоэмоциональные ресурсы народных игр. Исследование проводится методом наблюдения и самонаблюдения при проведении игровых занятий студентов с детьми дошкольного и младшего школьного возраста. Приводятся данные об эмоциональных состояниях, которыми можно овладеть в тех или иных играх, анализируется игровой опыт студентов 1995–96 г.р.

Ключевые слова: фольклор, народные игры, эмоции, девиантное поведение, психоэмоциональный опыт, замещающий социогенез.

Психологические предпосылки разработки

Всем известно, как чутко может реагировать ребенок на эмоциональное состояние матери. Становление опыта эмоционального реагирования, опыта общения ребенка происходит в непрерывном контакте с близкими людьми, к которым есть чувство безусловного доверия, связанное с чувством безопасности.

Младенец, еще не обладающий даром слова, выражает свои потребности криком, модулируя его своими эмоциями соответственно этим потребностям. Чувствительная к эмоциональным состояниям своего ребенка мать вскоре начинает различать, голоден ли ребенок, хочет ли пить или пора менять пеленки, или малыш испугался чего-то и срочно нужна материнская поддержка. В общении матери с ребенком может развиваться эмоциональная чуткость каждой из сторон. Любовь матери к ребенку, ее желание услышать и понять – необходимое условие этого.

Наш опыт подсказывает, что младенец, в свою очередь, живо реагирует на эмоциональное состояние взрослого, считывая его непосредственно или по выражению лица, интонации (эмоциональной окраске) голоса, улыбаясь или морщась в соответственной реакции. Используя природный механизм идентификации (уподобления) ребенок приобретает опыт общения, опыт учета состояния других людей и презентаций своих состояний и потребностей, чтобы их могли учесть другие.

Важен именно эмоциональный опыт. От рождения (особенно в ранний период жизни) обладая высокой непосредственной чувствительностью к эмоциональным состояниям субъекта общения, ребенок накапливает опыт восприятия вербального и невербального выражения эмоциональных состояний субъектов общения, который он будет использовать в дальнейшей жизни.

В случае же «эмоциональной глухоты» окружающей социальной среды (обычные условия дома ребенка) или современных родителей, не обладающих в силу отсутствия опыта эмоциональной чуткостью и равнодушных к своим детям, процесс психоэмоционального развития нарушается. Мать неадекватно реагирует на призывы ребенка к контакту, медработники устанавливают общий для всех регламент содержания, никак не учитывающий индивидуальности младенца.

Складывается как бы контрактура эмоциональной сферы, нейронные связи, обеспечивающие эмоциональную чувствительность и призванные развернуться и развиваться в нежном возрасте ребенка навстречу эмоционально богатой окружающей социальной среде, не получают необходимой поддержки извне, формируется эмоциональная глухота. Начало своего формирования она может получить еще в перинатальном периоде.

При поступлении такого ребенка в школу учителя подхватывают эстафету, изолируя неудобного ребенка от общения, усугубляя его школьную дезадаптацию [1].

Исследователи девиантного поведения подростков к одной из его причин относят трудности в общении [2, с. 45]. Нам представляется, что это в значительной степени обусловлено неразвитостью эмоциональной сферы, отсутствием у подростков, выросших в неблагоприятных условиях, необходимого для общения эмоционального опыта (опыта распознавания чужого и предъявления своего эмоционального состояния).

В нейрпсихологии практически доказана возможность коррекции последствий травм головного мозга, полученных в раннем детстве, восстановления нарушенных или несформированных, имеющих темповую задержку мозговых функций и связей за счет проживания ребенком определенной последовательности ситуаций, в которых моделируется генезис связей, необходимых для восстановления нормальной деятельности мозга (метод замещающего онтогенеза).

По аналогии мы предполагаем, что в любом возрасте возможно создание эмоционально насыщенной среды жизнедеятельности ребенка, точнее, последовательности ситуаций пребывания его в этих средах, специфичных для каждого возраста. Проживание ребенком последовательности этих ситуаций в значительной степени может восстановить психоэмоциональный и соответственно

поведенческий статус ребенка с дефицитом развития психоэмоциональной сферы и с порожденным этим комплексом отклоняющегося поведения (таким образом, может реализовываться метод замещающего социогенеза и могут решаться абилитационные и реабилитационные задачи).

Социо-культурный и исторический контекст проблематики исследования

Культурная традиция каждого народа имеет специальный арсенал модельных ситуаций социального и эмоционального взаимодействия, через которые проходит каждый ребенок в семье или в общине по месту жительства. Более того, эти модельные ситуации были неотъемлемой частью жизни взрослых, создавая среду насыщенных межпоколенных и гендерных контактов, служа своеобразным регулятором отношений между людьми.

В качестве этого арсенала модельных ситуаций общения выступали народные игры (фольклор в самом широком смысле этого слова).

Игры являлись особым социальным пространством, где в гиперболизированной, метафорической, а может быть в гротескной форме проигрывались жизненные коллизии («Зайнышка», «Уточка и селезень»), высмеивались пороки (в частушках, в изобразительных играх). Игры – это возможность пережить в безопасных условиях жизненные трудности, например, страхи, обрести умения уступить, порадоваться, попереживать за другого, потерпеть и невыбранность, и просто физическую боль («Номера!», «Жгут»)[3].

Это значит, что игры, куклы, сказки – все, что относится к фольклору – это не просто форма досуга, это то, в чем хранится и передается национальная культура отношений между людьми, это то, что делает население особенным народом (у каждого народа свои игры и куклы, и сказки, и даже одежда, вызывающая определенные эмоциональные состояния).

В настоящее время на базе студенческого контингента мы изучаем игровой опыт нынешнего поколения. Сейчас всем очевидно исчезновение традиционных игр (игр, несущих национальную культурную традицию) из практики детей и подростков. Труднее всего в этой ситуации приходится детям, которые, вырастая, ищут тепло человеческих отношений. Ищут и не находят. Этим обусловлено явление потери «базового доверия» детей к окружающему миру. И естественная человеческая потребность детей в общении, особенно подростков, часто реализуется в субкультурных сообществах, лежащих вне пределов национальной культуры.

Оставленные без игровой среды, выращивающей культуру общения, определенно ограниченные только правовыми нормами (вместо традиции, которую культивируют народные игры), дети сами пытаются искать, выстраивать, нащупывать границы дозволенного, нарушая всевозможные границы и демонстрируя тем самым девиантное поведение.

Резюме по предпосылкам разработки

Причинами девиантного поведения может быть, во-первых, неразвитость психоэмоциональной сферы ребенка в раннем возрасте (ранняя психоэмоциональная депривация, усугубленная сниженными показателями психического и соматоневрологического здоровья рождающихся в наше время детей при ограниченных возможностях их медико-психологического сопровождения) – **неспособность к общению**, во-вторых, отсутствие нормативного опыта психо-социальных отношений (эмоционально значимых (неформальных) отношений взаимодействия и общения) – **неумение общаться во взаимодействии**. Ответом на эти причины может быть, по нашему мнению, использование народных игр для разных возрастов – воссоздание уникальной социокультурно обусловленной среды, насыщенной отношениями общения и взаимодействия. Отсюда следует гипотеза о психокоррекционных ресурсах народных игр.

Гипотеза данного этапа исследования. Мы предполагаем, что традиционные народные игры как форма интенсивного общения и взаимодействия могут вызывать у участников эмоциональные состояния широкого спектра, что является предпосылкой использования игр в качестве психокоррекционного ресурса для нормализации психоэмоциональной сферы.

Ресурсная игровая база исследования

В качестве ресурсной базы исследования выбран тип народных игр, в которых моделируются разнообразные отношения и эмоциональные состояния вне непосредственной связи с какими-то трудовыми процессами или конкретными жизненными ситуациями. Таково большинство народных игр. Они лишь отдаленно напоминают какие-либо жизненные ситуации, но при этом обладают широким спектром психоэмоционального воздействия на участников. Конкретные ситуации жизнедеятельности меняются, игры же эти, консервируя культуру отношений народа, его жизненный уклад, остаются такими же, лишь отдаленно, в отвлеченной форме напоминая существенные стороны реальных коллизий человеческих отношений (например, в известной игре «Тетера» моделируется ситуация неизбежности и неожиданности смены игровой (жизненной) роли). Поэтому имеется много общего в народных играх разных народов, в играх, моделирующих ситуации, характерные для человеческих отношений вообще.

Наш четырехлетний опыт проведения игровых программ с детьми разных возрастов и социально-психологических статусов показал возможность влияния игровой практики на уровень социализации детей. Пробные игровые коррекционные программы, по отзывам воспитателей, психологов и педагогов, работающих с группами детей, положительно влияют на психоэмоциональное состояние и поведение детей и подростков [4, с. 100]. Это позволило предположить, что известные нам фольклорные игры обладают необходимым потенциалом для психокоррекционной и психопрофилактической работы.

Задача исследования предполагала выявление методом самонаблюдения и наблюдения возможных эмоциональных состояний, возникающих в процессе игры, как психоэмоциональных ресурсов народных игр (фольклора) при включении в игровые ситуации студентов 1-го курса, воспитанников ДОУ и учащихся 1–3-х

классов ГБОУ СОШ 2077. Исследование проводилось в рамках спецкурса «Организация досуга детей и подростков», предусматривающего игровую подготовку будущих специалистов по педагогике и психологии девиантного поведения [8, с. 90].

Первый (к настоящему времени завершенный) этап исследования – выявление этого потенциала с помощью психоэмоционального анализа состояний участников 42 игр широкого возрастного диапазона, а также реального игрового опыта студентов 1995–1996 г. р.

Второй этап – инструментальное изучение эффективности применения игровых занятий в различных ситуациях (например, для работы со школьной дезадаптацией).

Анализ результатов вышеназванных этапов позволит сделать заключение о возможности построения на основе фольклора метода замещающего социогенеза.

Первый этап исследования состоял в проведении рефлексивного анализа и самоанализа эмоциональных состояний студентов и детей в игровых ситуациях при освоении программных игр учебного курса «Организация досуга детей и подростков». В программу входило 30 основных и 12 дополнительных (предполагающих только первичное знакомство) игр различного характера. Одновременно решались две исследовательские задачи: 1) выявление опыта анализа собственных эмоциональных состояний у студентов, 2) выявление эмоциональных состояний, вызываемых игровыми ситуациями. В связи с этим студентам не предлагались средства анализа эмоциональных состояний (какие-либо типологии эмоций). Рефлексивная задача для студентов облегчалась ограничением игр, берущихся для анализа, теми, которые вызывают наибольший индивидуальный интерес. Таким образом, анализом оказались охвачены 23 игры из предложенных.

В последующем результаты эмоционально-психологического анализа можно уточнить, предлагая участникам присоединиться в оценке той ли иной игры к результатам оценивания ее другими участниками.

Задание на рефлексивные эссе (протокол исследования игры) было сформулировано следующим образом.

Эссе № 3: «Из игр, сыгранных на нашем учебном курсе, выделить две игры, которые, по Вашему мнению, производят большее впечатление на участников игры. Пояснить, какие именно чувства и эмоции может вызывать каждая из выделенных Вами игр, в какой момент игры они возникают».

Эссе № 4 (дополнительное) по играм, не попавшим в число избранных, но предположительно имеющих большой психокоррекционный потенциал: «Провести в подгруппе анализ 2 народных игр с точки зрения эмоций и чувств, которые могут возникать у детей в этой игре (игры предложить не задействованные в анализе Эссе № 3 в данной подгруппе)».

Результаты первого этапа исследования

В процессе анализа протоколов наблюдения и самонаблюдения (50 респондентов) удалось выделить около 100 осознаваемых эмоциональных

состояний, из которых наиболее часто упоминались следующие (цифра впереди названия – число упоминаний):

1. **30 Радость**
2. **25 Страх**
3. **17 Удовлетворение.**
4. **17 Чувство общности** (командность и командный интерес, чувство дружбы, дружелюбности, ощущение единства, целого, ощущение другого и целого, чувство других, сплоченность, общие переживания).
5. **9 Раскрепощенность, свобода,**
6. 9 интерес
7. 6 **паника**, смятение, замешательство.

Специальное исследование показало, что условно общеизвестных игр у подростков Московского региона осталось 8–10 (они известны не менее 30 % из опрошенных студентов первого курса факультета юридической психологии). Это при том, что исследователями конца XVIII века описано около 200 общеизвестных игр народов России [5].

Обсуждение результатов

1. Анализ выполненных студентами наблюдений и самонаблюдений показал, что предложенные для освоения и изучения народные игры обладают большим набором ситуаций, вызывающих разнообразные эмоциональные переживания участников. Среди них – эмоции, которые многие авторы относят к базовым (например, К. Изард [6]).

Детальный анализ даже одной самой распространенной игры «Каравай» показал ее очень высокую эмоциональную насыщенность, в том числе, по базовым эмоциям: «В этой игре, 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» [см. 4, с. 100; 7].

2. Студенты даже без специальной аналитической и теоретической подготовки могут выделять переживаемые эмоциональные состояния прежде всего как лично переживаемые. Например, так описывают свое участие в игре «Птичка, бабочка и цветочки»: «Вторая игра так же очень интересна вдвойне. Во-первых, удовлетворяется нужда в движении, так как это подвижная игра. Во-вторых, она очень важна психологическим взаимоотношением внутри группы. Я не хочу отмечать факт того, что ты можешь быть пойманным кем-то, это *и так ясно*. В этот момент человек переживет такие эмоции, как *страх быть закованным, пойманным*. В то время когда ты играешь свою роль и успеваешь к ней привыкнуть, проникнуться в нее, *есть боязнь* утратить это. Хочется отметить, что ты можешь рассчитывать на поддержку любого члена группы, что тебя примут на этот «цветок». Происходит быстрая реакция, резкая смена событий, то ты «бабочка», то «птичка», то вдруг статус «стебелька» меняется на совершенно непохожий статус «птички». В жизни так оно и есть и этот фактор очень важен. *Эти чувства* приходится испытывать довольно часто каждому человеку».

3. Ответы студентов на вопросы о наблюдаемых и переживаемых эмоциональных состояниях в определенные моменты игры дали возможность некоторого обобщенного анализа игровых ситуаций, который позволяет обратить внимание на особенности коррекционно-профилактического потенциала той или иной игры, например, игры «Коршун». В этой игре циклы игры длятся около 80 сек. В первой спокойной части цикла идет размеренный разговор-диалог хоровода с коршуном (50 сек.), который на словах «ваших деток шуркать-буркать» завершается эмоциональным взрывом и коршунов, и хоровода. Одни бросаются ловить, другие убежать. Эмоциональное напряжение возрастает на фоне нарочито спокойного диалога. Эмоциональная вспышка, к которой дети в первой фазе готовятся и в которой дети пребывают на грани аффективного состояния, длится около 15 сек., после чего в течение примерно 15–20 сек. активность уменьшается до исходного состояния и опять повторяется спокойный медленный диалог между участниками игры-коршунов и хоровода уже в изменившемся составе. Трудно найти более удачные тренировочные условия для выработки у детей навыков справляться со своими эмоциональными состояниями. Дети, которых обычно после эмоционально значимой ситуации трудно успокоить и за полчаса, в игре «берут себя в руки» за 15 сек. и, главное, приобретают собственный опыт благополучного перехода из одного эмоционального состояния в другое.

Первые полученные результаты исследования в намеченном направлении подтверждают, что **народные игры** обладают психоэмоциональным потенциалом широкого спектра, но практически не знакомы современным детям в ДОУ и СОШ, в то же время, как правило, являются привлекательными для них, и мало знакомы студентам 1995–1996-г.р. Таким образом, учитывая сохранившийся в преимущественно труднодоступной форме (тексты) игровой арсенал, можно сделать вывод об актуальности введения в учебный процесс подготовки специалистов по профилактике девиантного поведения практики освоения фольклора, как наличествующего в национальной культуре, но временно недоступного психопрофилактического и психокоррекционного ресурса. А также вывод о целесообразности продолжения исследования использования фольклора для профилактики девиантного поведения как метода замещающего социогенеза с количественными оценками его эффективности.

Литература

1. *Каган В.Е.* Школьная дезадаптация: к определению понятия // Школьная дезадаптация: эмоциональные и стрессовые расстройства у детей и подростков / Под ред. С.М. Громбаха. М. : Медицина. 1995. С. 3–8.
2. Три главные проблемы подростка с девиантным поведением. Почему возникают? Как помочь? / В.К. Зарецкий, Н.С. Смирнова, Ю.В. Зарецкий, Н.М. Евлашкина, А.Б. Холмогорова.– М.: Форум, 2011. 208 с.
3. *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.
4. *Стельмах О. Д., Чернушевич В. А.* Профессиональная практика будущих педагогов-психологов с использованием народных игр. //Социальная педагогика. 2012. № 5. С. 95–103.
5. *Покровский Е.А.* Русские детские подвижные игры. СПб.: Речь, Образовательные проекты; М.: Сфера, 2009. 184 с.
6. *Изард К.Э.* Психология эмоций / Пер. с англ. СПб.: Питер, 1999. 464 с.: ил. (Серия «Мастера психологии»).
7. *Чернушевич В. А.* Народная игра (фольклор) как психокоррекционный ресурс юридической психологии* [Электронный ресурс] // Психология и право. 2012. № 4. URL: <http://psyjournals.ru/psyandlaw> (дата обращения: 05.09.2013).
8. *Богданович Н.В., Чернушевич В.А.* Деятельностная модель юридического психолога [Электронный ресурс] // Психологическая наука и образование psyedu.ru. 2013. №4. URL: http://psyedu.ru/journal/2013/4/Bogdanovich_Chernushevich.phtml (дата обращения: 28.02.2014)

An experimental study of psycho-emotional resources of folk games (folklore)

Chernushevich V.A., Associate Professor, Chair of Legal Psychology, Department of Legal Psychology, Moscow State University of Psychology and Education (vasiha@mail.ru)

We present a study of using folk games (folklore) as a method of substituting sociogenesis in psychological work with deviant behavior. Game programs are used to build a replacement sociocultural environment for emotional interaction in which a child or a teenager can acquire the necessary psycho-emotional experience. The significant causes of deviant behavior are the lack of mental and emotional experience and psychophysiological background of acquiring it. A key component of social relations and behavior building is the communication experience, understanding of other people's experience of emotional states and presentations of their states and needs to account for them by others. Psycho-emotional resources of folk games are considered. The study was conducted using observation and introspection during gaming sessions with preschool and early school age children conducted by students. We present the data on the emotional states that can be harnessed in different games, and analyze gaming experience in students born in 1995-96.

Keywords: folklore, folk games, emotions, deviant behavior, psycho-emotional experience, substituting sociogenesis.

References

1. *Kagan V.E.* Shkol'naja dezadaptacija: k opredeleniju ponjatija // Shkol'naja dezadaptacija: jemocional'nye i stressovyje rasstrojstva u detej i podrostkov / Pod red. S.M. Grombaha. M. : Medicina. 1995. S. 3–8.
2. Tri glavnye problemy podrootka s deviantnym povedeniem. Pochemu vznikajut? Kak pomoch'? / V.K. Zareckij, N.S. Smirnova, Ju.V. Zareckij, N.M. Evlashkina, A.B. Holmogorova.– M.: Forum, 2011. 208 s.
3. *Stel'mah O.D., Stupina V.N., Chernushevich V.A.* Narodnaja igra kak sredstvo profilaktiki deviantnogo povedenija v uslovijah urbanizacii // Municipal'noe obrazovanie: innovacii i jeksperiment. 2013. № 3. S. 69–75.
4. *Stel'mah O. D., Chernushevich V. A.* Professional'naja praktika budushhih pedagogov-psihologov s ispol'zovaniem narodnyh igr. //Social'naja pedagogika. 2012. № 5. S. 95–103.
5. *Pokrovskij E.A.* Russkie detskie podvizhnye igry. SPb.: Rech', Obrazovatel'nye proekty; M.: Sfera, 2009. 184 s.

6. *Izard K. Je.* Psihologija jemocij / Per. s angl. SPb.: Piter, 1999. 464 s.: il. (Serija «Mastera psihologii»).
7. *Chernushevich V. A.* Narodnaja igra (fol'klor) kak psihokorrekcionnyj resurs juridicheskoj psihologii* [Jelektronnyj resurs] // Psihologija i pravo. 2012. № 4. URL: <http://psyjournals.ru/psyandlaw> (data obrashhenija: 05.09.2013).
8. *Bogdanovich N.V., Chernushevich V.A.* Dejatel'nostnaja model' juridicheskogo psihologa [Jelektronnyj resurs] // Psihologicheskaja nauka i obrazovanie psyedu.ru. 2013. №4. URL: http://psyedu.ru/journal/2013/4/Bogdanovich_Chernushevich.phtml (data obrashhenija: 28.02.2014)