

УДК 159.9 + 316.6

А. В. Белоножко

канд. психол. наук, доцент кафедры клинической психологии
Одесского национального университета имени И. И. Мечникова,
Института инновационного и последипломного образования
г. Одесса, ул. Дворянская, 2 e-mail: muse04@yandex.ru

КУЛЬТУРА ИГРЫ В ТРЕНИНГОВОЙ СИТУАЦИИ

В статье рассматриваются существующие в психологической науке представления о наиболее естественной форме взаимодействия между людьми — игре. Именно в игре личность развивается свободно и гармонично. Игра является основным инструментом тренерской деятельности с разными категориями людей: детьми, родителями, студентами, руководителями.

Ключевые слова: игра, игровое взаимодействие, культура игры, функции игры.

Постановка проблемы: Игра является наиболее естественной формой взаимодействия между людьми, именно в игре личность развивается свободно и гармонично. Игра является основным инструментом тренерской деятельности с разными категориями людей: детьми, родителями, студентами, руководителями и т.д.

Игра создает в группе непринужденную атмосферу сотрудничества и сотворчества, атмосферу безопасности и доверия. Именно все эти факторы являются обязательным условием результативности психолого-педагогической и психотерапевтической деятельности. Только в атмосфере игры возможен личностный рост участников группового процесса.

Игра — это энергия, как тренера, так и его участников. Эта энергия необходима для того, чтобы результаты тренинга были максимально высокими.

Анализ исследования и публикаций. Игра — своего рода культурный акт творчества, действующий по своим законам. В любом исследовании игры, в каждом научном подходе к игровому взаимодействию за отправную точку принималась мысль о том, что игра занимает важное место в жизни, выполняя ряд функций. Эти функции очень разнообразны: коммуникативная, релаксационная, компенсаторная, гедонистическая, педагогическая, социализирующая.

Особое место в теории игры принадлежит Йохану Хейзинге, представителю культурологического подхода к игровому взаимодействию. Он пытался проследить ее роль во всех сферах человеческой жизнедеятельности.

Игра, в концепции Хейзинга, — это культурно-историческая универсалия, первичная жизненная категория, не связанная ни с какой степенью культуры, ни с какой формой мирозерцания. В своей работе «Человек играющий» он поднимает самые глубокие пласты истории и развития культуры — игровые. В игре не требуется внешнего принуждения, оно уступает место этическим и эстетическим факторам, одновременно способствуя их развитию [5].

По мнению Й. Хейзинги, игра украшает жизнь, дополняет ее, вследствие чего является жизненно необходимой каждому человеку вне зависимости от возраста и социального положения. Она необходима индивидууму как биологическая функция, и она же необходима обществу в силу заключенного в ней «человечес-

кого смысла», в силу своего значения, своей выразительной ценности, в силу завязываемых ею духовных и социальных связей. Игра выполняет культурную функцию [5].

Й. Хейзинга находит игру в мифе, культуре, празднике. Как в мифе, так и в культуре посредством игры рождаются движущие силы культурной жизни: право и порядок, общение и предпринимательство, ремесло и искусство, поэзия, ученость и наука. Поэтому они уходят «корнями в почву» игрового действия и взаимодействия. Игра во все времена была способом целиком захватить играющего. Она находится на границе с серьезным: сама превращается в серьезное, а серьезное — в игру.

Роль игры в истории культуры не всегда была одинаково велика. По мере культурного развития игровой элемент отступает на второй план. Но игровой инстинкт, по мысли Хейзинги, может проявиться в любой момент, вовлекая в процесс игры и отдельного индивидуума, и человеческие массы [5].

Хейзинга рассматривает игровое начало не только как свойство художественной деятельности, но и как основание всей культуры. Игра старше культуры. Все основные черты игры были сформированы еще до возникновения человеческого сообщества и присутствуют в игровых поведеньях животных. Игра сопровождает культуру на всем протяжении ее истории и характеризует многие культурные формы. Многие века массовые общественные игры сохраняли свое незаменимое место в культуре, трансформируясь в то, что мы сегодня называем праздником. Современный праздник — игра и не игра одновременно. Это событие, которое сохраняет взаимоотношения с игрой, имевшее место на заре культуры. Игра оформляет праздник и в то же время входит в него как составная часть [5].

В отечественной психолого-педагогической науке игра чаще рассматривалась применительно к детскому возрасту или какому-нибудь процессу, например, учебе, труду, воспитанию.

Д. Б. Эльконин, один из первых отечественных психологов, пытался выяснить происхождение игры. Он рассматривал, как изменялось положение ребенка в обществе через историческое развитие и на каком уровне развития человеческого общества возникла игра.

По мнению Д. Б. Эльконина, игра — важнейший источник развития сознания, произвольности поведения, особая форма моделирования отношений [6].

Считается, что на первом этапе эволюции игры еще не было. Дети рано включались в жизнь взрослых. На практике усваивали способы добычи пищи с помощью примитивных орудий. С появлением возрастного и полового разделения труда возникают игры-упражнения. И только по мере усложнения орудий труда и социальной структуры общества, появляется ролевая игра. Ролевая игра представляет собой реконструкцию социальных отношений с целью подготовки к будущей жизни взрослого субъекта общества.

Игра присутствует на всех этапах развития личности. «Игра — один из видов активности человека» [6]. Младенец занят предметно — манипулятивной игрой: изучением различных предметов. Ее особенностью является повторение движений и действий, своего рода тренировка и развитие определенных поведенческих умений.

На дошкольное детство приходится пик игрового периода, когда формируются все человеческие способности: речь, самосознание, воображение, творчество.

В. С. Мухина считает, что шестилетний возраст — период расцвета игровой деятельности ребенка. Именно в этом возрасте ребенок становится способным символически моделировать те социальные отношения между людьми, к которым он был причастен. Благодаря игровым замещениям предметов и взятым на себя игровым ролям дошкольник осваивает произвольные формы поведения [4].

В период дошкольного детства в игре развивается волевая, интеллектуальная и эмоциональная сферы личности ребенка. В результате такой деятельности формируются прообразы будущих видов культурной деятельности. В спорте найдут отражение подвижные и соревновательные игры. В художественно-эстетической деятельности — ролевые и режиссерские игры.

В период школьной жизни игра занимает второстепенное место и отступает перед другими видами деятельности. Многие педагоги отвергают игру в своей деятельности, хотя дети и подростки проявляют активность в большей степени именно в игровой деятельности. Освоение многих нравственных норм, ценностей, правил происходит с помощью косвенного воспитательного воздействия, которое оказывает игра. Это и правила игры, и поведение других участников, мнение товарищей и друзей, окружающие условия.

А. С. Макаренко считал, что между игрой и работой нет принципиальной разницы. «Хорошая игра» похожа на «хорошую работу», и наоборот. Сходство игры и труда заключается в том, что в каждой игре, как и в работе, есть усилие — физическое, интеллектуальное, духовное, эмоциональное. Игра доставляет радость творчества, радость победы, эстетическую радость. Любая игра — это также большая ответственность.

Игра в школьном возрасте остается ведущей формой жизнедеятельности, компенсирующей ограниченность и недостатки реальной и взрослой жизни. Только игра эта становится другой: при сохранности игрового типа поведения и сознания меняется содержание. Если ребенок воспроизводил формы поведения, то подросток уже принимает на себя отношения, чувства, переживания, риск и борьбу реальной жизни.

Грань между игровым и реальным миром становится условной, а иногда практически растворяется. Когда социальная активность снижена, социализация в реальном мире значительно затрудняется — остается альтернативный вариант — создание нового мира в игре и через игру. Именно в этом новом мире подросток и юноша практически впервые в жизни выступают как «деятели». В силу этого игровая деятельность представляет собой один из главных факторов социализации, в частности приобретение личного опыта совместной жизнедеятельности.

Взрослая жизнь также не лишена игры, об этом пишет Э. Берн в своей работе «Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры». Конечно же, игра приобретает другой характер, но от этого не теряет своей сути. Во взрослой жизни это мощный защитный инструмент, позволяющий решить задачу самосохранности, эффективный способ профилактики стресса или постстрессового состояния [1, 2].

Цель статьи — исследовать игровое поведение и игровое взаимодействие в тренинговой ситуации, что позволит сформировать механизм сотрудничества с партнером и соревнования с соперником.

Изложение основного материала. Современная игра — это другая грань действительности, выход за границы обычного хода вещей, это предоставление человеку возможности творить, уходить из глубины своих чувств, отвернуть от себя, забитого работой и заботами повседневности. Игра разряжает субъективное или

социально-психологическое напряжение, позволяет приобщиться к культуре своего народа, становится способом связи поколений и мощным средством создания социально-психологического единства нации.

Неоспорим тот факт, что игра социализирует, развивает и оздоравливает личность.

Игра есть своего рода культурный акт творчества. В любом исследовании игры, в каждом научном подходе к игровому взаимодействию принимается за отправную точку мысль о том, что игра занимает важное место в жизни, выполняя целый ряд функций. Эти функции самые разнообразные: коммуникативная, релаксационная, социализирующая, педагогическая, компенсаторная, гедонистическая и т.д. Интерес к игре как особому виду деятельности полностью оправдан, так как она обеспечивает высокую эффективность в любой деятельности и вместе с тем способствует гармоничному развитию личности [3].

Игра используется для снятия психологических стрессов, для отдыха и разрядки, для обучения и воспитания. Сегодня игра — самый популярный вид психологической работы с детьми и взрослыми. Существует множество подходов к пониманию психологической игры, ее назначения и использования.

Мы подробнее остановимся на понятии «большой психологической игры». Это целостное, законченное действие, совершенно самостоятельное, имеющее свою внутреннюю систему правил и целей, достаточно продолжительное по времени. Это, по сути, «маленькая жизнь» каждого участника игры, которая позволяет получить опыт, ценный для их настоящей жизни. «Большая игра» отличается от других видов игр тем, что для ее участников она выступает как деятельность [3].

Прекрасно определил суть такой игры Й. Хейзинга: «Мы можем назвать игру свободной деятельностью, которая осознается как «не взаправду» и вне повседневной жизни выполняемое занятие, однако она может целиком овладеть играющим, не преследует при этом никакого прямого материального интереса, не ищет пользы, — свободной деятельностью, которая совершается внутри намеренно ограниченного пространства и времени, протекает упорядоченно, по определенным правилам и вызывает к жизни общественные группировки, предпочитающие окружать себя тайной, либо подчеркивающие свое отличие от прочего мира всевозможной маскировкой» [5].

В этом определении есть все исчерпывающие объяснения того, почему игра так привлекательна для любого человека любого возраста и откуда богатство ее обучающих, развивающих, совершенствующих личность возможностей.

В одном игровом действии достаточно трудно совместить все элементы игры. Поэтому реально создать новые игровые пространства различного типа, акцентированные на каком-либо аспекте игры. Об этих пространствах можно говорить как о самостоятельных видах деятельности, которые имеют свои законы построения, развития и управления.

Можно выделить несколько видов таких пространств: игровые «оболочки» — направленные на развитие коммуникативных навыков, рефлексии и саморефлексии; «игры проживания» — развитие мотивационной сферы, расширение представлений о мире человеческих чувств и переживаний; «игры — драмы» — развитие и осмысление личной системы жизненных ценностей и смыслов; «деловые» игры — развитие навыков целеполагания и планирования деятельности; психологические акции — развитие креативности, гибкости в принятии нового опыта.

Игра — это внутренне мотивированная, самоценная для человека деятельность. В игре, в тренинговой ситуации, человек чувствует себя естественно, адекватно своей человеческой природе, так как естественное состояние человека — это состояние Деятеля, инициатора собственного развития.

Большинство людей в любом возрасте очень любят играть. Это происходит потому, что игра — это целостное состояние души. Игра захватывает человека целиком. Это единство мыслей, чувств и движения. Это гармоничная жизнь в образе, роли, ситуации, мире. Во время тренинга человек включается в игру всем своим интеллектуальным, личностным, эмоциональным потенциалом, своим жизненным опытом и творческими ресурсами. Желанием играть стоит потребность в сильных и целостных эмоциональных переживаниях. Игры предоставляют возможность эмоционально отреагировать на различные волнения и трудности, построить на уровне чувств отношения с окружающими, научиться контролировать и регулировать свой внутренний мир, возможности для развития и саморазвития, так как человек находится в состоянии «максимальной готовности» к этому [3].

Игра является безопасным пространством построения отношений с окружающими людьми. В реальной жизни такие отношения очень трудно строить, осознавать и изменять. В игре такая возможность предоставляется.

Игра развивает важнейшие социальные навыки и умения, способность к эмпатии, кооперации, разрешению конфликтов путем сотрудничества, учит человека видеть ситуацию глазами другого. Если после игры проводится удачное обсуждение, дается обратная связь участников — это свидетельство изменения межличностных отношений и внутреннего взросления участников.

Игра — это совместная деятельность, предполагающая коллективную взаимозависимость и расширение личных возможностей за счет привлечения потенциала других участников. Для многих людей характерно восприятие игры как психологической возможности понять себя и других, увидеть и прочувствовать перспективы развития, прожить модели поведения, отношений, которые до этого казались невозможными или были недоступны [3].

Задавая участнику правила поведения, границы дозволенного, временные пределы самореализации в тренинговом игровом пространстве, игра предоставляет значительные возможности для формирования саморегуляции, навыков планирования, самоконтроля и самооценки.

Являясь «экспериментальной площадкой» личности, игра позволяет чувствовать себя свободным от всех ограничений: стереотипов, шаблонов мышления и привычных вариантов решения проблемы. Позволяет осмыслить и понять себя, увидеть и прочувствовать перспективы изменения, построить новые модели поведения, научиться по-другому относиться к миру и себе.

Рассмотренные варианты отношения к игре выступают как этапы личностного развития. Таким образом, игра как психологический метод может быть использована для решения трех последовательных задач:

1. возможность жить в игровом пространстве, полностью погружаться в игровой мир и игровые отношения;
2. быть свободным в игровом пространстве, осознавать свои особенности и выстраивать отношения с другими людьми;
3. осмысливать игровой опыт, использовать игру как инструмент самопознания и жизненных экспериментов [3].

Выводы: Психологическая игра — особый жанр психологической работы в тренинговой ситуации. Каждая игра — это «маленькая жизнь», законченный фрагмент жизнотворчества, позволяющий ее участникам освоить значимый опыт деятельности, общения, самопознания и саморазвития. Образно говоря, теория игры — это духовное дитя всей истории философской и психолого-педагогической мысли. В конечном счете, игра — активное начало, по сути своей направленное на то, чтобы не дать культуре, да и всему миру застыть в неподвижности.

Список использованных источников и литературы

1. Берн Э. Транзактный анализ в психотерапии / Э. Берн. — М.: Академический проект, 2004. — 272 с.
2. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры / Э. Берн. — М.: Эксмо, 2013 — 576 с.
3. Битянова М. Р. Практикум по психологическим играм с детьми и подростками / М. Р. Битянова. — СПб.: Питер, 2009. — 304 с.
4. Мухина В. С. Шестилетний ребенок в школе. — 2-е изд. / В. С. Мухина. — М.: Просвещение, 1990. — 176 с.
5. Хейзинга Й. «Homo ludens». Человек играющий. В тени завтрашнего дня / Й. Хейзинга. — М.: Прогресс, 1992. — 464 с.
6. Эльконин Д. Б. Психология игры.—2-е изд. / Д. Б. Эльконин.—М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. — 360 с.

References

1. Bern E. Tranzaktnyy analiz v psykhoterapii / E. Bern. — M.: Akademicheskyy proekt, 2004. — 272 s.
2. Bern E. Yhry, v kotorye yhrayut lyudy. Lyudy, kotorye yhrayut v yhry / E. Bern. — M.: Eksmo, 2013 — 576 s.
3. Butyanova M. R. Praktikum po psykholohycheskym yhram s det'my u podrostkamy / M. R. Butyanova. — SPb.: Pyter, 2009. — 304 s.
4. Mukhyna V. S. Shestyletnyy rebenok v shkole. — 2-e yzd. / V. S. Mukhyna. — M.: Prosveshchenye, 1990. — 176 s.
5. Kheyzynha Y. «Homo ludens». Chelovek yhrayushchyy. V teny zavtrashnego dnya / Y. Kheyzynha. — M.: Prohress, 1992. — 464 s.
6. ЭГ^пупИ. В. Psykholohyyayhry. —2-e yzd. / D. B. ЭГ^пупИ. —М.: Humanyt.yzd. tsentrVLADOS, 1999. — 360 s.

А. В. Білоножко

канд. психол. наук, доцент кафедри клінічної психології
Одеський національний університет ім. І.І. Мечникова,
Інститут інноваційної та післядипломної освіти

КУЛЬТУРА ГРИ В ТРЕНІНГОВОЇ СИТУАЦІЇ

Резюме

У статті розглядаються уявлення, що існують в психологічній науці, про найбільш природну форму взаємодії між людьми — гри. Саме у грі особа розвивається вільно і гармонійно. Гра є основним інструментом тренерської діяльності з різними категоріями людей: дітьми, батьками, студентами, керівниками.

Ключові слова: гра, ігрова взаємодія, культура гри, функції гри.

A. Belonozhko

Psychology Ph.D., Associate Professor of Department of Clinical Psychology
in Odessa National University named by I.I. Mechnikov,
Institute of Innovational and Graduate Education

CULTURE OF A GAME IN A TRAINING SITUATION

Abstract

Play is a basic tool in trainings with people of diverse categories: children, parents, students, managers and etc. Play creates easy atmosphere of teamwork and co-creation, safety and credence in a group. That particular factors constitute mandatory condition for effectiveness of psychological and pedagogical and psychotherapeutic activities. Only play atmosphere ensures personal growth of members within the group.

The article is targeted to investigate play behavior and play interaction in the training situation that will allow to create a device of cooperation with a partner and contests with a competitor. Play as a psychological method may be applied to settlement of the following three tasks: 1) possibility to live in play space, to sink into play world and relations; 2) being free in play space, recognize own peculiarities and build up relations with other people; 3) comprehension of experience in plays, use play as an instrument of self-knowledge and life experiments. Psychological play is a specific type of psychological work in the training situation. Each play is a «small life», finished fragment of creative life that allows its participants to master significant experience of activity, communication, self-knowledge and self-development. Figuratively saying, theory of play is a spiritual child of the whole history of philosophic, psychological and pedagogical thought. After all play is an energetic start, as the matter of fact, it is intended to prevent culture and the whole world from being petrified in motionlessness.

Key words: game, game interaction, culture of a game, game function.

Стаття надійшла до редакції 22.10.2013