**Введение в методологию игровой деятельности.**

 Переходя непосредственно к изложению методологии игровой деятельности, необходимо отметить, что эта область, по сути, вообще не исследована.

 Игра является жизненно необходимым компонентом деятельности для любого человека.

 Здесь же нам еще необходимо сделать ряд оговорок относительно того, что мы не будем считать игровой деятельностью.

*Во-первых,* это все то, что называется играми в математической теории игр и в исследовании операций. Хотя теория игр и возникла как раздел теории вероятностей, направленный на выявление оптимальных стратегий игроков в различных играх, в первую очередь в карточных играх, в современной теории игр игра определяется как «взаимодействие сторон (людей, организаций, фирм и т.д.), интересы которых не совпадают». То есть, теория игр анализирует профессиональную деятельность, предполагающую в каждом случае наличие определенной цели (достижение определенного результата человеком, фирмой и т.п.), что, соответственно, не подпадает под определение игры в истинном смысле (см. выше), поскольку она направлена на процесс, а не на результат.

 *Во-вторых,* это профессиональные имитационные игры: де-ловые игры, организационно-деловые, управленческие игры и т.д., в которых имитируется какая-либо деловая, производственная и т.п. ситуация, и группа профессионалов (коллектив, команда) должна совместно найти оптимальное решение. Имитационные игры имеют некоторое сходство с настоящей игровой деятельностью, например, наличие ролей и их распределение между участниками. Но в целом имитационные игры относятся к проектировочной профессиональной деятельности и играми как таковыми в полном смысле слова не являются.

 *В-третьих,* это учебные игры (иногда их разделяют на дидактические, учебные, учебно-дидактические и т.д.). Хотя учебные игры и называются играми, они таковыми в строгом смысле не являются, поскольку эти формы деятельности преследуют определенную цель, в данном случае учебную. А подлинная игра цели не имеет. Учебные игры во всех модификациях являются некоторым симбиозом игровой и учебной деятельности. Они могут иметь свои собственные теоретические и методологические основы.

 *В четвертых* — игротерапия, поскольку эта деятельность также преследует определенную цель, в данном случае лечебную. Во всех этих перечисленных четырех случаях игровые элементы являются лишь некоторым инструментом, встроенным в другие виды деятельности.

**Характеристики игровой деятельности.** **Особенности игровой деятельности**

 При описании особенностей игровой деятельности мы, в первую очередь, ориентировались на книгу Й. Хейзинги

1. Всякая игра есть прежде всего свободная деятельность. Игра по приказу уже не является игрой. В крайнем случае она может быть некой навязанной имитацией, воспроизведением игры. Уже благодаря свободному характеру игра выходит за рамки природного процесса. Она присоединяется к нему, располагается поверх него как украшение.

 Ребенок или животное играют, потому что испытывают удовольствие от игры, и в этом заключается их свобода. Для человека взрослого и дееспособного игра есть некое излишество. Во всякое время игра может быть отложена или не состояться вообще. Игра не диктуется физической необходимостью, тем более моральной обязанностью. Игра не есть задание. Она протекает «в свободное время». И лишь когда игра смыкается с исполнительскими искусствами (театр, исполнение музыкальных произведений и т.д.) или спортом понятия должествования, задания, обязанности привязываются к игре.

2. Игра не есть «обыденная» жизнь и жизнь как таковая. Она скорее выход из рамок этой жизни во временную сферу деятельности. Даже малый ребенок знает, что играет лишь «как будто» взаправду, что все «понарошку». Не будучи «обыденной» жизнью, игра лежит за рамками процесса непосредственного удовлетворения нужд и страстей, прерывает этот процесс. Она вклинивается в него как временное действие, которое протекает внутри себя самого и совершается ради удовлетворения, приносимого самим совершением действия.

3. Третья отличительная особенность игры заключается в том, что игра обособляется от «обыденной» жизни местом действия и продолжительностью. Она «разыгрывается» в определенных рамках пространства и времени. Ее течение и смысл заключены в ней самой.

 Игра начинается и в определенный момент заканчивается. Она сыграна. Пока она происходит, в ней царит движение, прямое и попятное, подъем и спад, чередование, завязка и развязка.

 Кроме того, любая игра протекает внутри своего игрового пространства, которое заранее обозначается, материально или только идеально, преднамеренно или как бы подразумеваясь. Арена цирка, игральный стол, сцена, киноэкран, шахматная доска — все они по форме и функции суть игровые пространства, то есть отчужденная земля, обособленные, выгороженные, освященные территории, на которых имеют силу особенные, собственные правила. Это как бы временные миры внутри обычного, созданные для выполнения замкнутого в себе действия.

 Внутри игрового пространства царит собственный порядок. Порядок, устанавливаемый игрой, имеет непреложный характер. Малейшее отклонение от него расстраивает игру, лишает ее собственного характера и обесценивает. В хаотическом мире, в сумбурной жизни игра создает временное ограниченное совершенство.

4. Игре свойственно эмоциональное и волевое напряжение. Напряжение вызывается неуверенностью, неустойчивостью, неким шансом или возможностью. Чтобы нечто «удалось», требуются усилия. Напряжение присутствует уже в хватательных движениях грудного младенца, у котенка, гоняющего катушку ниток, у играющей в мяч маленькой девочки. Оно преобладает в индивидуальных играх на ловкость и сообразительность — головоломке, мозаике, пасьянсе, стрельбе в мишень, — и значение его возрастает по мере того, как игра приобретает все более соревновательный характер. В азартной игре и в спортивном состязании оно достигает крайней точки. Напряжение игры подвергает проверке играющего: его физическую силу, выдержку и упорство, находчивость, удаль и отвагу, выносливость, а вместе с тем и духовные силы играющего, коль скоро он одержим желанием выиграть.

5. У каждой игры свои правила. Они диктуют, что будет иметь силу внутри отграниченного игрой временного мирка. Правила игры обязательны и не подлежат сомнению. Стоит нарушить правила — и все здание игры рушится. Игра перестает существовать. Свисток спортивного судьи разрушает чары и временно восстанавливает в правах «обыденный мир».

 Играющий, который не подчиняется правилам или обходит их, есть нарушитель игры. Играть надо честно, порядочно. Нарушитель игры совершенно не похож на того, кто плутует, лукавит в игре. Плут, шулер лишь притворяется, что играет. Общество играющих легче прощает ему его грех, чем нарушителю игры, ибо этот последний ломает весь их игровой мирок. Не признавая правил игры, он обнажает тем самым относительность и хрупкость этого игрового мирка, в котором он на время замкнулся вместе с другими партнерами. Он отнимает у игры иллюзию.

6. Исключительность и обособленность игры проявляется самым характерным образом в таинственности, которой игра любит себя окружать. Уже маленькие дети повышают заманчивость своих игр, делая из них «секрет» — «это игра для нас, а не для других». Что делают эти другие за пределами нашей игры, нас временно не интересует.

 Тайна игры наиболее наглядно выражается в переодевании. Здесь достигает законченности «необычность» игры. Переодеваясь или надевая маску, человек «играет» другое существо. Он и есть это «другое существо»! Детский испуг, бурный восторг, священный ритуал и мистическое претворение неразлучно сопутствуют всему, что есть маска и переодевание.

7. Одной из особенностей игровой деятельности является наличие явления «заигрывания», когда ребенок или взрослый человек не могут вырваться из «плена» игры. Явление, свойственное, очевидно, только игровой деятельности. За исключением, возможно, высочайшей увлеченности творческой научной или художественной деятельностью. Так, в начале игры можно оборвать игровую деятельность ребенка, ребенок легко выходит из игровой ситуации. Но если игра продолжается достаточно долго, «вывести» ребенка из состояния игры бывает подчас весьма трудно: ребенок так «заигрался», что стал терять ощущение реальности. Его невозможно отвлечь от игры, уложить спать и т.д.; он нервничает, капризничает, он перевозбужден.

 Точно также взрослые страстные игроки в преферанс могут просидеть за карточным столом по трое—четверо суток. Та же ситуация складывается сегодня с игровыми автоматами — многие люди часами сидят за ними и проигрывают все деньги, лишая свои семьи всех средств существования.

 *Азарт* — это такая степень увлеченности, при которой пренебрегают выбором средств, разумностью, и, в конце концов, сознанием в целом.

8. Игра порождает игровые ассоциации людей: дворовые команды, клубы, неформальные объединения болельщиков и т.д. и т.п. Объединяющее партнеров по игре чувство, что они пребывают в некоем исключительном положении, вместе делают нечто важное, вместе обособляются от прочих, выходят за рамки всеобщих норм жизни, — это чувство сохраняет свою силу далеко за пределами игрового времени.

**Принципы игровой деятельности**

 Все общие принципы человеческой деятельности: иерархичности, целостности, открытости, историчности, необходимого разнообразия — распространяются и на игровую деятельность.

 Рассмотрим теперь в качестве основания классификации специфических принципов игровой деятельности объекты/субъекты, имеющие отношение к игре. Их в данном случае будет три: объективная реальность, субъект игры (индивидуальный или коллективный), предшествующий опыт игровой деятельности.

 Возникает система отношений:

· игра — объективная реальность;

· игра — субъект игры;

· игра — предшествующий опыт игровой деятельности.

Таким образом, выстраиваются три принципа игровой деятельности.

**1. Первый принцип: принцип отражения и преображения**

 Отношения: игра — объективная реальность. Здесь мы ссылаемся на мысль С.Л. Рубинштейна о том, что игра начинается с мысленного преобразования реальной ситуации в воображаемую. Способность перейти в воображаемый план и в нем строить действие, будучи предпосылкой игры, является вместе с тем и ее результатом. Необходимая для развертывания игры, она в игре и формируется.

 Игра, как взрослого человека, так и ребенка, связанная с деятельностью воображения, выражает тенденцию, потребность в преобразовании окружающей действительности. Проявляясь в игре, эта способность к творческому преобразованию действительности в игре впервые и формируется. В этой способности, отображая, преображать действительность, заключается основное значение игры.

 В игре есть отход от действительности, но есть и проникновение в нее. Поэтому в ней нет бегства от действительности в будто бы особый, мнимый, фиктивный, нереальный мир. Все, чем игра живет, и что она воплощает в действии, она черпает из действительности. Игра выходит за пределы одной ситуации, отвлекается от одних сторон действительности, с тем, чтобы глубже в действенном плане выявить другие.

 В игре нереально только то, что для нее не существенно; в ней нет реального воздействия на предметы, и на этот счет играющий не питает обычно никаких иллюзий. Но все, что в ней существенно, — в ней подлинно реально: реальны, подлинны чувства, желания, замыслы, которые в ней разыгрываются, реальны и вопросы, которые решаются.

**2. Второй принцип: принцип самовыражения**

 Отношения: игра —– субъект игры. В процессе игры ее субъект — игрок, актер и т.д. *выражает* свой субъективно-личностный мир — субъективную реальность — как самого игрока, так и его изображаемого персонажа. Причем духовный мир игрока несет в себе наряду с личностной психологией и общественную психологию, выражая в игре в том числе общественные идеи, общественные настроения, проблемы, потребности и идеалы, но опять же через призму личностного выражения. И в этом смысле деятельность игрока сродни деятельности художника, художественной деятельности.

 Ребенок играет совершенно серьезно. Он знает, что он играет, что в игре все «понарошку». Если субъектность ущемлена, то живой, подлинной игры возникнуть не может.

 Спортсмен играет с преувеличенной, рьяной серьезностью и с отвагой фанатика. Он играет и знает, что играет. Но в игре он выражается. Актер отдается без остатка своей игре. Он осознает, что он играет, что все «понарошку». Но в игре выражает себя, свою личность, свой внутренний духовный мир.

 Игра возможна, если ее исход нельзя безошибочно рассчитать и предвидеть. Игра перестает быть игрой и уподобляется условному ритуалу, если сама она и ее итог могут быть выполнены по точному, ненарушенному расчету. В игре всегда большее или меньшее место занимают импровизация и случай. Ее итог должен быть непредвидим. В различных играх случай занимает то или иное место.

 В разных играх импровизация и случай выступают поразному — занимают в ней большее или меньшее место. Если в игре на первом месте знания норм и их соблюдение, то игра эта приближается к подражанию (к «чопорному церемониалу менуэта»). Эта игра «ролевая». Но, чтобы быть игрой, в ней подражание должно быть изобретательно использовано и в 432 ней должен быть случай — нечто непредвиденное. Таковы бывают «ролевые» детские игры.

 Игра на сцене, совершенно лишенная импровизации, уподобляется чопорному ритуалу, и ее не следует называть игрой. Это относится и ко всем «исполнительским» искусствам: игре на скрипке, игре на рояле и т.п.

 Чувства, желания, замыслы той роли, которую исполняет играющий, — это его чувства, желания и замыслы, поскольку роль, в которую он воплотился, — это он сам в новых, воображаемых условиях. «Воображаемы только условия, в которые он себя мысленно ставит, но чувства, которые он в этих воображаемых условиях испытывает, — это подлинные чувства, которые он действительно испытывает».

 Когда ребенок играет ту или иную роль, он не просто как бы переносится в чужую личность; принимая на себя роль и входя в нее, он расширяет, обогащает, углубляет свою собственную личность. На этом основывается значение игры для развития не только воображения, мышления, воли, но и личности ребенка в целом, его «самости».

 Если говорить о субъекте (субъектах) игры, то они будут двоякого рода. С одной стороны это — игрок (игроки в случае коллективных игре, например, в футболе), артист (артисты), исполнители музыкальных произведений и т.д. С другой стороны — это субъекты иного рода — зрители, слушатели, болельщики. Они тоже участники игры. Игра увлекает и самих играющих, и зрителей-болельщиков. Переступая порог стадиона, театра или филармонии, мы попадаем в праздничную атмосферу, ожидая чуда игры, чуда творчества, которое должно развернуться на наших глазах.

 Причем, характерно, что спортивные состязания, театральный спектакль, концерт, кино предлагают коллективное восприятие, точнее говоря, восприятие в коллективе, участники которого объединяются воспринимаемой игрой.

 Часто мы можем видеть яростные споры спортивных болельщиков относительно игр их любимых команд и игроков, доходящих порой до потасовок — ведь сами болельщики в футбол, хоккей и т.п., как правило, не играют. Зритель, слушатель, болельщик включается в игровую деятельность как бы «пропуская» игру актеров, спортсменов через свое мировоззрение, свой жизненный опыт.

 Таким образом, зритель, слушатель, болельщик самовыражает себя через сопричастность к игре.

**3. Третий принцип: принцип развития игровой деятельности**

 Отношения: игра — предшествующий опыт игровой деятельности. Развитие игровой деятельности следует рассматривать, очевидно, в двух плоскостях — *филогенетическое развитие* игр в русле исторического развития человечества и *онтогенетическое развитие* игры в русле индивидуального развития каждого отдельного человека.

 В филогенетическом аспекте игра свойственна уже высшим животным. Причем, не только детенышам, как об этом пишет большинство авторов, но и взрослым животным: кошка «играет» с пойманной мышью, часто можно видеть соревновательные игры ворон, взрослая собака часами может играть с хозяином, принося брошенные им палку или мячик.

 В первобытном обществе игры взрослых отражали смену времен года, восход и заход созвездий, рост и созревание плодов, жизнь и смерть человека и т.д., т.е. они разыгрывали порядок вещей в природе, как они этот порядок воспринимали. На ранних ступенях развития общества игры выступали в их коллективизирующей и тренирующей роли. В дальнейшем из игры стали выделяться культовые игры и создаваться культы, ритуалы, праздники и т.д. как отдельные явления.

 На определенных этапах из игры выделились театр, эстрада, профессиональный спорт и т.д. Игра становится искусством и спортом. Искусство, спорт становятся специальностью, профессией. Игра здесь переходит в труд.

 В ходе онтогенеза, на разных этапах развития детям свойственны разные игры — в закономерном соответствии с общим характером данного этапа. Участвуя в развитии ребенка, игра сама развивается.

 В младенческом возрасте первостепенное значение для развития ребенка имеет общение с ним взрослого. Стремление малыша подражать звукам, жестам, мимике родителей стимулируется игровыми приемами общения: потешками, прибаутками и т.д. С предметами и игрушками дети совершают различные повторяющиеся действия-манипуляции (бросают, хватают, катают), цель которых — вызвать определенный эффект, добиться результата или познать причину того или иного свойства предмета. Расширение жизненного опыта приводит к развитию воображения, фантазии, что сказывается и на изменении характера игры: дети все чаще заменяют реальные предметы и ситуации мнимыми, имитируют действия взрослых — возникают сюжетно-ролевые игры.

 Ролевая игра развивается у детей к концу 3-го года жизни. Изменяется и тематика игр — от игр на бытовые темы к играм с трудовым, производственным сюжетом, затем — к играм, отображающим общественные явления. Так, детей 2—4 лет привлекает в играх домашняя работа взрослых, лечение кукол и зверей, поездка на транспорте. У детей 4—5 лет популярны игры «в магазин», «в больницу», «в семью» и т.д. В старшем дошкольном возрасте в играх все большее место занимает тема труда: игры в шоферов, летчиков, поваров и т.д.

 В возрасте 8—10 лет дети стремятся к преодолению реальных трудностей, к выявлению в процессе игры собственной смелости, силы, настойчивости. Игра создает эти возможности в такой мере, в какой не может создать обычная жизнь ребенка: ролевая игра становится формой деятельности, в которой ребенок осуществляет свое стремление к определенным образцам человеческой личности.

 Большое значение имеют игры и в подростковом возрасте, особенно у младших подростков (11—14 лет). Наибольшая роль здесь принадлежит играм, наполненным романтическим приключенческим содержанием, связанным с необычной обстановкой, с преодолением физических и интеллектуальных нагрузок и т.д. В этом возрасте игры становятся мощным средством самовоспитания и самоусовершенствования.

 После подросткового возраста игра приобретает уже характер игр взрослых людей.

 Таким образом, мы выделили и рассмотрели особенности и принципы игровой деятельности. Теперь мы переходим к описанию логической структуры игровой деятельности — ее формам, методам и средствам.

**Логическая структура игровой деятельности**

 Одним из аспектов методологии как учения об организации деятельности является описание ее логической структуры игровой деятельности. Логическая структура любой деятельности, в том числе игровой, включает в себя формы, методы, средства деятельности