**ФОРМЫ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

 По сути дела каждая игра из всего огромного их многообразия является формой игровой деятельности (как системой ее организации).

В литературе разными авторами приводится большое множество классификаций типов и видов игр.

 Действительно, существуют, например, игры, которые воспринимаются лишь в определенной ситуации и исчезают вместе с ней, они сугубо индивидуальны и неповторимы: игра вспыхивает, проигрывается и исчезает навсегда. Подобные игры не имеют традиции. Существуют игры с короткой традицией — это игры, которые возникают в каком-либо конкретном коллективе — детском или взрослом — и становятся игрой, традиционной лишь для данного коллектива. А есть многие игры, которые традиционны для всех людей и живут столетиями и даже тысячелетиями, например, шахматы.

 Среди этого множества классификаций приведем в качестве примера всего одну, разработанную О.Ю. Грезневой и О.А. Казанским, поскольку она представляет определенный интерес (с некоторой авторской — А.Н. — модификацией). Классификация основана на выделении двух осей расположения игр: «Личность — Общество» и «Я» — «не Я» (рис. 1).



Рис 1.

 Таким образом, мы можем выделить четыре типа игр: с правилами, «без правил», сюжетно-ролевые и импровизированные.

 Сюжетно-ролевые игры, как и игры с правилами, входят в социум, в действительность, где человек живет с другими и для других. Интересно, что среди игр, в которые играют дети разных стран, обычно имеют место «Дочки—матери», «Больница», «Школа», «Магазин», «Война». По-видимому, через эти игры происходит освоение основных типов человеческих взаимоотношений: воспитание, обучение, уход, обмен, конфликт. Таким образом осваиваются социальные стереотипы поведения, социальные роли и нормы отношений, которые помогают человеку адаптироваться в обществе.

 Обратным по своему действию являются игры импровизированные и «игры без правил». Они заставляют человека выйти из реальной ситуации. В них человек тоже может принимать на себя роли, но не социальные, а игровые. И назначение их совершенно иное: быть другим: (не-Я) или найти в себе другого (Я).

 В этой классификации необходимо прежде всего уточнить само понятие «игра без правил». Поскольку «...везде, где есть мнимая ситуация в игре, везде есть правило. Не наперед формулированные и меняющиеся на протяжении игры правила, но правила, вытекающие из мнимой ситуации. ...правило, есть внутреннее правило, т.е. правило внутреннего самоограничения, самоопределения, как говорит Пиаже, а не правило, которому ребенок подчиняется, как физическому закону».

 Выражение «игры без правил» не означает, что правила вовсе отсутствуют. В данном типе игр нет правил в привычном понимании: как заранее кем-то написанные и утвержденные инструкции, каким образом следует поступать или действовать в том или ином случае. В играх «без правил» правила создаются участниками, которые ими самостоятельно выделяются и осваиваются.

 Для игр с правилами возможно даже построить типологию правил. Так, наиболее разработанной является, очевидно, типология, предлагаемая Дж. Коулменом. В ней отмечается пять типов правил:

— процедурные правила, описывающие, как проводится игра;

— правила ограничения поведения, описывающие, что может делать игрок и чего ему делать нельзя;

— правила определения цели, описывающие цель игры и средства ее достижения;

— правила реакции среды, описывающие процессы, протекающие в среде, в предположении, что среда представлена как часть игры;

— полицейские правила, описывающие последствия нарушения игроком тех или иных правил игры.

**МЕТОДЫ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

 В обширной литературе по теории игровой деятельности, как ни странно, вообще отсутствует даже упоминание о ее методах. Между тем, они, конечно же, имеют место.

 *Во-первых*, в сложноорганизованных играх, например в шахматах они известны: гамбит, сицилианская защита и т.д. — это все методы шахматной игры. Им посвящены многие монографии. Точно также в профессиональном футболе, хоккее — методы защиты и нападения, методы «блокирования» игроков противника и т.п. Но это все методы, специфические для каждой конкретной игры.

 *Во-вторых*, можно попытаться вычленить некоторые методы, общие если не для всех, то хотя бы для многих игр. Вот о них и пойдет речь в этом подразделе.

 Как и в предыдущих главах для рассмотрения методов игровой деятельности мы воспользуемся двумя классификациями:

— деление методов на *теоретические методы и эмпирические методы;*

— деление методов на *методы-операции и методы действия.*

 **Теоретические методы-операции** как мыслительные операции: анализ и синтез, сравнение, обобщение, конкретизация и т.д., с одной стороны, в детском возрасте *формируются*, в том числе, в процессе игровой деятельности, с другой стороны, посредством их игровая деятельность и осуществляется. Например, вот что пишет об обобщении А.Н. Леонтьев: «игровое действие всегда обобщено». Ребенок, воображая себя в игре шофером, воспроизводит то, как действует, может быть, единственный конкретный шофер, которого он видел, но само действие ребенка есть изображение шофера вообще, не данных конкретных его действий, наблюдавшихся ребенком, но вообще действий управления автомобилем, конечно, в пределах доступного ребенку осмысления и обобщения их. Именно обобщенность игровых действий есть то, что позволяет игре осуществляться в неадекватных предметных условиях.

 Наряду с операциями логического мышления к теоретическим методам–операциям игровой деятельности можно отнести также (возможно условно) *воображение* как мыслительный процесс по созданию новых представлений и образов с его специфическими формами фантазии (создание неправдоподобных, парадоксальных образов и понятий) и мечты (как создание образов желанного).

 Что касается **теоретических методов-действий,** таких как анализ систем знаний, теорий в функции метода и т.п., то в отношении игровой деятельности о них вряд ли можно говорить, за исключением, возможно, таких сложных игр, как шахматы.

 Рассмотрим теперь **эмпирические методы-операции.** В первую очередь, это, очевидно, ***наблюдение и эксперимент***.

 **Эксперимент** в данном случае — рассматривается, естественно, не в научном значении — как строгая научно-исследовательская процедура, а как синоним опыта, как попытка осуществить что-либо, вызвать какие-либо изменения во внешней среде. Наблюдение и эксперимент в данном смысле — две стороны одной медали.

 *Наблюдение* — это как бы поиски ответа на вопрос «что происходит?». *Эксперимент* — «что произойдет, если сделать то-то?». Манипуляции малыша с предметами: хватает, бросает, катает и т.д. — это эксперименты, направленные на познание свойств предметов. Ребенок ломает игрушечные сооружения и игрушки — это естественное проявление исследовательского рефлекса. Проказы подростков — что-то взрывать, поджигать, хлопать и т.д., что вызывает частенько раздражение взрослых — это тоже эксперименты, свойственные этому возрасту.

 Наконец, соревновательные игры: кто сильнее? кто быстрее? кто ловчее? кто сообразительнее? — это тоже эксперименты в виде испытаний. Даже при игре в одиночку, например, при раскладывании пасьянса — это тоже испытание себя — «получится у меня, или не получится».

**Упражнение.** Как известно, упражнение строится на многократном повторении определенных движений, действий с целью формирования и совершенствования умений и навыков.

Рассмотрим такой пример. Малышу впервые удалось открыть и закрыть дверь. Для него это достижение, удача.

**Конструирование** — создание самых разнообразных сооружений. Сначала это «куличики» из песка, «строительство» домиков, пирамидок из кубиков, затем игры со всевозможными конструкторами, впоследствии создание моделей самолетов, судов и т.п.

**Метод примера**. Ребенок, подросток постоянно ищет опору в людях, которые олицетворяют формирующиеся идеалы: мать, отец, старшие братья и сестры, сверстники, герои книг и кинофильмов и т.д. Люди, их поведение становится предметом детских игр: «в папу», «в маму», «в космонавтов» и т.д.

**Имитация** (синоним — подражание). Ребенок начинает подражать взрослым вслед за овладением мускульными движениями. И подражает им во всем — в мимике, походке, в произношении слов и т.д. В дальнейшем подражание, имитация перерастает в роль — в детской ролевой игре. Роль, маска делает человека «другим», «не этим». «Маска — это не я, это нечто, не имеющее ко мне отношения. Маску надевают, чтобы скрыть свое подлинное лицо, освободиться от социальных условностей, обрести анонимность или присвоить, но не свое обличие».

 Что же касается **эмпирических методов-действий** игровой деятельности, то, наверное, можно выделить два основных. Это: *моделирование и импровизация*. Методы действия строятся на использовании методов-операций. В данном случае методы-действия: моделирование и импровизация строятся на использовании наблюдения, эксперимента, упражнения, конструирования, примера и имитации в их различных сочетаниях.

*Моделирование.* В самом общем виде моделирование определяется как создание, построение образа некоторой системы. В таком понимании игра — это согласно принципу отражения и преображения есть деятельность в мысленно преобразованной реальной ситуации в воображаемую. Таким образом, любая игра — это некоторая модель деятельности. Но это модель особого рода. Как добровольное действие или занятие, совершаемое внутри установленных границ места и времени по добровольно принятым, но обязательным правилам с целью, заключенной в нем самом, в его процессе и сопровождаемое чувством напряжения и радости, а также сознанием «иного бытия», чем «обыкновенная» жизнь.

*Импровизация* как быстрое и гибкое реагирование участника игры на возникающие в ее ходе ситуации также является одним из основных методов-действий игровой деятельности. Игра невозможна без импровизации, выдумки, изобретательности, творчества. Даже в игровых искусствах игра артиста в одном и том же спектакле каждый раз осуществляется несколько по-разному — это живая игра — в отличие от кинофильма, где игра, единожды сыгранная, умерла – на экрана мы видим прошлую игру.

**СРЕДСТВА ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

 Как известно, средства — это то, с помощью чего, посредством чего осуществляется деятельность. Напомним, что средства деятельности классифицируются по пяти группам: материальные, информационные, языковые, логические, математические. Рассмотрим средства игровой деятельности по каждой из этих групп.

 *Материальные средства.* Говоря о материальных средствах, необходимо отметить то обстоятельство, что для игры должно быть специально выделенное и ограниченное (хотя бы мысленно) пространство: шахматная доска, карточный стол, театр, цирк, стадион, экран телевизора или компьютера, стулья, составленные одни за другим и изображающие поезд и т.д. и т.п. Даже когда мальчишки играют во дворе в прятки, они заранее обговаривают — дальше каких мест нельзя убегать и прятаться — это игра. То, что за их пределами — «вне игры».

 Предметы игровой деятельности — это игрушки. Игрушки определяются как «специально изготовленные предметы детских игр». Действительно, мир игрушек чрезвычайно широк.

Игрушки могут быть самыми разнообразными и по назначению, и по масштабам, и по стоимости.

Это были игрушки в полном смысле слова.

 В то же время представим себе такой пример — мальчик взял в руки прутик. Прутик может в его играх быть и саблей, и лошадкой, на которой он скачет, и чем угодно еще. Для него это *игрушка* — но *не специально изготовленная.*

 Далее, представим себе такие примеры. Дети играют в «школу». При этом они используют настоящие авторучки и карандаши. Для них это *игрушки,* но эти предметы были изготовлены совсем для других целей. Более того, в играх взрослых реальные предметы могут стать игрушками. Например, коллекционирование. Тогда предметы коллекционирования становятся игрушками: почтовые марки, монеты, этикетки спичечных коробков и т.д. вплоть до автомобилей, танков и даже кораблей. Но эти предметы не были созданы *специально для игр*, тем более не для детских игр.

 Кроме того, живые «игрушки»: комнатные растения, домашние животные, если они не выполняют служебных функций (кошки, собаки, рыбки в аквариуме, птицы в клетках и т.д.).

 Единственная классификация, которая напрашивается исходя из сказанного относительно материальных средств игровой деятельности, это:

— средства, специально созданные (или заведенные, например, декоративные домашние животные), для игры, возможно, самим играющим и используемые строго по назначению;

— средства в виде подручных игровых предметов — игровое замещение предметов в воображении играющего (играющих);

— материальные предметы, созданные для иных целей и используемые в качестве средств игры. *Информационные средства.* В последнее время широкое распространение получили игры и игрушки с использованием информационных средств — микропроцессоров, компьютеров, Интернета.

*Языковые средства*. В играх, вполне понятно, используются языки — как естественные, так и искусственные. В том числе, в детском возрасте игры являются средствами развития языка. Дети, играя, обмениваются своими запасами слов и обогащают свой словарный запас. Правда, к сожалению, зачастую и выражениями, что называется, далекими от норм литературного языка.

 Кроме того — интереснейшее явление — ребенок, попавший в иноязычную среду, в играх с детьми буквально мгновенно овладевает иностранным разговорным языком, для чего взрослым требуются большие и длительные усилия.

 Развитию естественного языка способствуют также многие специальные игры: «в слова», «отгадай слово», знаменитая игра «Эрудит» и т.д.

*Логические средства.* Многие игры требуют применения логического аппарата, подчас довольно мощного. Например, шахматы, преферанс. В то же время в детском возрасте игры способствуют развитию логического мышления ребенка. Например, различного рода головоломки, кубик Рубика, многие компьютерные игры и т.п.

*Математические средства*. Вряд ли приходится говорить о применении математических средств в игровой деятельности. Если, к примеру, начинается вычисление вероятностей выигрыша в тех или иных ситуациях, то у такого «вычислителя» наличествует стремление не играть, а выигрывать, т.е. это становится разновидностью профессиональной деятельности, но не игрой.

**Организация процесса игровой деятельности (временнáя структура)**

 Вслед за Д.Б. Элькониным многие авторы начали повторять эту мысль, что основной единицей игры является роль: «Основной единицей игры является роль. Кроме роли в структуру игры включаются игровое действие (действия по выполнению роли), игровое употребление предметов (замещение), отношения между детьми». Странно, что эта мысль Д.Б. Эльконина получила столь широкое распространение. *Во-первых,* такая «единица», как роль, может относиться только к ролевой игре, а большинство игр, очевидно, таковыми не являются. Далее, возникает вопрос: если ребенок играет один — это игра в «одну единицу», а если играет десять детей — игра в «десять единиц»? А если двое—трое детей исполняют одну и ту же роль — как тогда считать «единицы»? Наконец, единица игры как единица любой деятельности должна лежать во временной плоскости, а не в пространственной.

 Известно, что общепринятой единицей деятельности вообще является *действие* как относительно целостная и завершенная ее часть. Если во всех видах человеческой деятельности ее единицей является действие, то почему в игровой деятельности должна быть «единица» какой-то другой природы? Невольно напрашивается вывод: **единицей игры является игровое действие**. И любая игра членится на эти игровые действия:

— в футболе, хоккее этими действиями является атака, а также штрафной, пенальти, угловой;

— в легкой атлетике — забег;

— в картах — раздача, в других играх — кон;

— при игре в прятки, салочки — кон; — в шахматах, бильярде — партия; — при конструировании — изделие («куличик» из песка, пирамида и т.д.);

 — в театре — мизансцена;

— в кино — кадр;

 — и так далее.

 В сложноорганизованных играх, в первую очередь в исполнительских искусствах и спорте длительность игры членится на определенные части: в театре — это сцены и действия (акты), в кино — серии, в спорте — таймы и т.д. В большинстве же случаев длительность игры ограничивается лишь желаниями и временными возможностями игроков, у детей еще — требованиями режима дня и т.д.

 Как и в любой деятельности игра может иметь *подготовительную фазу, технологическую фазу (собственно проведение игры), заключительную (рефлексивную) фазу.*

 В некоторых случаях подготовительная фаза может быть достаточно длительной и сложной — например, подготовка костюмов и масок для карнавала занимает подчас времени больше, чем само проведение карнавала. В других случаях — весьма короткой — например, при игре «в прятки» — это «считалочка». В третьих случаях игра (большинство) начинается без предварительной подготовки — игра в карты, рулетку и т.д.

 Отдельный вопрос — заключительная, рефлексивная фаза игры. Важнейший ее момент — момент *самооценки.* Особенно для ребенка. Ребенок оценивает себя — свою ловкость, свои умения, свои успехи — сравнительно с другими. В этой игре ребенок первый, а в другой игре первыми бывают другие дети: они лучше, чем он, умеют выполнять требования игры и т.д. Из этого сравнения и вытекает самостоятельная сознательная оценка ребенком своих конкретных возможностей. Это уже совсем другое, чем оценка, получаемая им от окружающих; здесь впервые ребенок начинает оценивать свои действия сам.

 Также важна самооценка в игре и для взрослого человека. Причем, в рефлексивной фазе игры важное значение имеет *рефлексия и первого рода* (что представляю собой я сам, каково было мое поведение в игре и т.д.) и, в случае групповой, коллективной игры — *рефлексия второго рода* как понимание межличностного общения, как понимание игроком других игроков, а также выяснение того, как другие игроки понимают его, его поведение в игре, личностные особенности и т.д. Что позволяет игроку в дальнейшем корректировать не только свое поведение в игре, но и всю свою деятельность в целом. То есть рефлексия игры является мощным средством самовоспитания.

 В заключение отметим, что игровая деятельность — это удивительное и загадочное явление, как ни один другой вид человеческой деятельности — ни по природе, ни по масштабам, ни по своим функциям. Действительно, ни один вид человеческой деятельности не имеет такого количества сфер применения:

— игра как средство наслаждения;

— игра как средство самовыражения и самоутверждения;

— игра как средство развития и обучения (дидактические игры);

— игра как средство лечения (игровая терапия);

— игра как средство отдыха и времяпрепровождения;

— игра как средство духовного развития и обогащения (театр, музыка);

— игра как средство скрасить одиночество, и в тоже время как средство общения с другими людьми, как средство познакомиться, войти в компанию или ее поддержать;

— игра как средство подарить свою привязанность и нежность (детям, домашним животным);

— игра как средство существования (профессиональные актеры, спортсмены);

— игра как средство обогащения (шулеры);

— игра как средство проектирования систем (деловые игры и т.п.)

— и так далее.

При всей загадочности игровой деятельности, игра для человека — это замечательный дар природы, дар богов.