

Д.Б. Эльконин

Психология игры

**Москва
«Книга по Требованию»**

УДК 159.9
ББК 88
Д11

Д11 **Д.Б. Эльконин**
Психология игры / Д.Б. Эльконин – М.: Книга по Требованию, 2023. – 228 с.

ISBN 978-5-458-36048-7

В монографии обобщаются основные материалы по теории психологии игры. Автор дает обстоятельный критический анализ современных зарубежных теорий игры, теоретически и экспериментально обосновывает новое (разработанное при непосредственном его участии) понимание игры, сложившееся в советской психологии, показывает значение игры для психического развития ребенка. Книга предназначена для специалистов - научных работников в области возрастной психологии, общей и дошкольной педагогики.

ISBN 978-5-458-36048-7

© Издание на русском языке, оформление
«YOYO Media», 2023
© Издание на русском языке, оцифровка,
«Книга по Требованию», 2023

Эта книга является репринтом оригинала, который мы создали специально для Вас, используя запатентованные технологии производства репринтных книг и печати по требованию.

Сначала мы отсканировали каждую страницу оригинала этой редкой книги на профессиональном оборудовании. Затем с помощью специально разработанных программ мы произвели очистку изображения от пятен, клякс, перегибов и попытались отбелить и выровнять каждую страницу книги. К сожалению, некоторые страницы нельзя вернуть в изначальное состояние, и если их было трудно читать в оригинале, то даже при цифровой реставрации их невозможно улучшить.

Разумеется, автоматизированная программная обработка репринтных книг – не самое лучшее решение для восстановления текста в его первоизданном виде, однако, наша цель – вернуть читателю точную копию книги, которой может быть несколько веков.

Поэтому мы предупреждаем о возможных погрешностях восстановленного репринтного издания. В издании могут отсутствовать одна или несколько страниц текста, могут встретиться невыводимые пятна и кляксы, надписи на полях или подчеркивания в тексте, нечитаемые фрагменты текста или загибы страниц. Покупать или не покупать подобные издания – решать Вам, мы же делаем все возможное, чтобы редкие и ценные книги, еще недавно утраченные и несправедливо забытые, вновь стали доступными для всех читателей.

влиянием воспитания;

- 3) выделение основной единицы игры, раскрытие внутренней психологической структуры игры и прослеживание ее развития и распада;
- 4) выяснение того, что игра в дошкольном возрасте особенно чувствительна к сфере человеческой деятельности и межлических отношений, и установление, что основным содержанием игры является человек — его деятельность и от ношения взрослых друг к другу, и в силу этого игра есть форма ориентации в задачах и мотивах человеческой деятельности;
- 5) установлено, что игровая техника — перенос значений с одного предмета на другой, сокращенность и обобщенность игровых действий — является важнейшим условием проникновения ребенка в сферу социальных отношений, их своеобразного моделирования в игровой деятельности;
- 6) выделение в игре реальных отношений детей друг с другом, являющихся практикой их коллективных действий;
- 7) выяснение функций игры в психическом развитии детей дошкольного возраста.

При этом перечислении мы имели в виду, как новые экспериментальные факты, так и те теоретические обобщения и гипотезы, которые неизбежно сопровождали исследование.

Хорошо сознавая всю ограниченность тех шагов, которые были предприняты в этих исследованиях по психологии детской игры, а также, будучи занятым, в последние годы решением других вопросов детской психологии, я долго не решался на написание этой книги. Только настойчивые требования моих товарищей, в первую очередь П. Я. Гальперина, А. В. Запорожца и А. Н. Леонтьева, заставили меня взяться за эту работу.

Между логикой исследования и логикой изложения его результатов никогда нет полного соответствия. Структура этой книги не отражает истории и логики наших исследований. Она построена в порядке, обратном тому, в котором шло исследование. Книга начинается главами, в которых раскрывается наше понимание развернутой формы игровой деятельности детей, ее социальной сущности и психологической природы — понимание, развивавшееся в ходе исследований и оформившееся в самом конце работы.

После того как в самом общем виде разъяснено наше понимание игры как своеобразной формы деятельности детей, предметом которой является взрослый человек — его деятельность и система его взаимоотношений с другими людьми, мы сочли необходимым дать историко-критический анализ основных теорий игры. Этому и посвящена третья глава книги. Главное в этом обзоре — показать несостоятельность натуралистического подхода к игре, господствующего в основных зарубежных, теориях, противопоставив ему социально-исторический подход к проблеме возникновения и развития человеческой игры, без которого нельзя понять и психологическую природу игры. Критический анализ теорий игры входил органической частью в нашу работу по психологии игры. Необходимость такого историко-критического обзора диктовалась также тем, что в литературе пока отсутствуют сколько-нибудь обстоятельные обзоры истории развития взглядов на игру и их анализ. Так как книга предназначена не только для специалистов по психологии игры, но и для более широкого круга читателей, пришлось несколько расширить изложение различных теорий.

Первые три главы составляют первую (условно ее можно было бы назвать теоретической)

часть книги.

Вторая часть содержит экспериментальные материалы, в которых раскрывается возникновение игры в ходе индивидуального развития ребенка (глава четвертая); развитие основных структурных составляющих игровой деятельности и изменение их соотношений в ходе развития (глава пятая) и, наконец, значение игры для психического развития (глава шестая). В этих главах использованы материалы экспериментальных исследований, проводившихся в русле идей, выдвинутых более сорока лет назад виднейшим психологом Л. С. Выготским.

Содержащиеся в этих главах экспериментальные материалы собирались до того, как окончательно сформировалось наше понимание игры. Они служили той основой, на которой формировались наши теоретические воззрения.

Мы далеки от мысли, что нам удалось до конца раскрыть психологическую природу игры. Этой книгой мы хотели бы внести посильный вклад в разработку проблем психологии игры, интерес к которым все более возрастает. Книга эта не учебник и не учебное пособие. Поэтому мы не старались придерживаться слишком строгой логики в изложении. Мы позволяли себе по ходу изложения высказывать отдельные гипотезы, предположения и даже догадки, проверка которых — дело дальнейшей работы.

Москва, январь 1977 г.

Глава 1

«Понятие об "игре" вообще имеет некоторую разницу у разных народов. Так, у древних греков слово "игра" означало собою действия, свойственные детям, выражая главным образом то, что у нас теперь называется "предаваться ребячеству". У евреев слову "игра" соответствовало понятие о шутке и смехе. У римлян "ludo" означало радость, веселье. По санскритски «кляда» означало игру, радость. У немцев древнегерманское слово «spilan» означало легкое, плавное движение, наподобие качания маятника, доставлявшее при этом большое удовольствие. Впоследствии на всех европейских языках словом "игра" стали обозначать обширный круг действий человеческих, — с одной стороны, не претендующих на тяжелую работу, с другой — доставляющих людям веселье и удовольствие. Таким образом, в этот многообъемлющий круг, соответственно современным понятиям, стало входить все, начиная от детской игры в солдатики до трагического воспроизведения героев на сцене театра, от детской игры на орехи до биржевой игры на червонцы, от беганья на палочке верхом до высшего искусства скрипача и т.д.» (1887, с. 1).

Через 50 лет видный голландский биолог и психолог Ф. Бойтендайк (F. Buytendijk, 1933) также дает этимологический анализ слова «игра» и пытается вывести характерные признаки процессов, обозначаемых этим словом. Среди этих признаков он находит движение «туда и сюда» (hinundherBewegung), спонтанность и свободу, радость и забаву. Не удовлетворившись этим, Бойтендайк предлагает исследователям феномена игры присмотреться к употреблению этого слова самими детьми, считая, что ребенок особенно хорошо различает, что есть игра, и что не заслуживает этого названия.

Конечно, никакие этимологические исследования не могут привести к пониманию признаков игры просто потому, что история изменения словоупотребления происходит по особым законам, среди которых большое место занимает перенос значений. Не может привести к пониманию игры и анализ употребления этого слова детьми по той причине, что они просто заимствуют его из языка взрослых людей.

Слово «игра» не является научным понятием в строгом смысле этого слова. Может быть, именно потому, что целый ряд исследователей пытались найти нечто общее между самыми разнообразными и разнокачественными действиями, обозначаемыми словом «игра», мы и не имеем до настоящего времени удовлетворительного разграничения этих деятельностей и удовлетворительного объяснения разных форм игры.

Это положение и привело Ж. Колларитса (J. Kollarits, 1940) к пессимистическому выводу, что точное определение и отграничение игры в широкой сфере деятельности человека и животных невозможно, а всякие поиски таких определений должны быть квалифицированы как «научные игры» (*jeux scientifiques*) самих авторов. Такая отрицательная позиция по отношению к возможности создания общей теории игры, а следовательно, познания ее общей природы распространялась и на детскую игру. Это выражается, в частности, в том, что во многих американских пособиях по детской психологии проблема психологии игры вообще не освещается. Даже в фундаментальном руководстве по детской психологии, изданном под редакцией П. Мюссена (*Manual of Child Psychology*, 1972), в котором дана сводка зарубежных исследований по всем разделам детской психологии, нет обобщения исследований по детской игре и о ней упоминается только четыре раза лишь в нескольких строчках.

У. М. Гелассер составил сводку исследований по игре за первую половину нашего века⁶. Обобщая обзор биологических и психологических теорий детской игры, он указывает, что, вероятно, из-за трудностей в достижении адекватного и всеохватывающего определения и даже описания игры, приложимого ко всем явлениям, которые признавались за таковую, и из-за трудности последующего удовлетворительного развития избранных теорий большинство психологических книг и экспериментальных работ было направлено скорее на эмпирические наблюдения, чем на теоретическую работу.

Некоторые исходные данные, могущие помочь пониманию психологической сущности игры, содержатся в этнографических материалах об играх. Хорошо известно, что игрой как элементом культуры интересовались этнографы и философы, разрабатывавшие проблемы эстетики.

Начало разработки теории игры обычно связывается с именами таких мыслителей XIX в., как Ф. Шиллер, Г. Спенсер, В. Вундт. Разрабатывая свои философские, психологические и главным образом эстетические взгляды, они попутно, только в нескольких положениях, касались и игры как одного из самых распространенных явлений жизни, связывая происхождение игры с происхождением искусства.

Приведем некоторые из этих высказываний.

Ф. Шиллер в письмах об эстетическом воспитании человека писал: «Правда, природа одарила и неразумные существа превыше их потребностей и посеяла в темной животной жизни проблеск свободы. Когда льва не грызет голод и хищник не вызывает его на бой, тогда неиспользованная сила сама делает из себя свой объект: могучим ревом наполняет лев звонкую пустыню, и роскошная сила наслаждается беспечным расходом себя. Насекомое порхает, наслаждаясь жизнью, в солнечном луче, и, конечно, в мелодичном пении птицы нам не слышатся звуки страсти. Несомненно, в

этих движениях мы имеем свободу, но не свободу от потребности вообще, а только от определенной, внешней потребности. Животное работает, когда недостаток чего-либо является побудительной причиной его деятельности, и оно играет, когда избыток силы является этой причиной, когда излишек силы сам побуждает к деятельности» (1935, с. 287).

Вот, собственно, и вся теория, которую обычно сокращенно называют теорией избытка сил. На самом деле, как это явствует из приведенной цитаты, такое название не вполне соответствует взглядам Шиллера. Для него игра — это скорее наслаждение, связанное со свободным от внешней потребности проявлением избытка жизненных сил: «Предмет побуждения к игре, представленный в общей схеме, может быть назван живым образом, понятием, служащим для обозначения всех эстетических свойств явления, одним словом, всего того, что в обширнейшем смысле слова называется красотой» (там же, с. 242).

Для Шиллера игра есть эстетическая деятельность. Избыток сил, свободных от внешних потребностей, является лишь условием возникновения эстетического наслаждения, которое, по Шиллеру, доставляется игрой.

Введение Ф. Шиллером наслаждения как конституирующего признака, общего для эстетической деятельности и игры, оказало влияние на дальнейшую разработку проблем игры.

Г. Спенсер также уделяет игре не слишком много места и специально не занимается созданием теории игры. Его интерес к игре, как и у Шиллера, определен интересом к природе эстетического наслаждения. Однако проблему избытка силы, о которой говорит Шиллер, Спенсер ставит в более широкий эволюционно-биологический контекст.

Свои взгляды по поводу игры Г. Спенсер излагает в следующих положениях: «Деятельности, называемые играми, соединяются с эстетическими деятельностями одной общей

им чертой, а именно тем, что ни те, ни другие не помогают сколько-нибудь прямым образом процессам, служащим для жизни» (1897, с. 413).

Ставя вопрос о происхождении импульса к игре, Г. Спенсер развивает свою теорию, которая обычно также называется теорией избытка сил. Он пишет: «Низшие роды животных имеют ту общую им всем черту, что все их силы расходуются на выполнение отправления, имеющих существенное значение для жизни. Они непрерывно заняты отыскиванием пищи, убеганием от врагов, постройкою убежищ и заготовкою крова и пищи для своего потомства. Но по мере того, как мы поднимаемся к животным высших типов, имеющим более действенные (efficient) или успешные и более многочисленные способности, мы начинаем находить, что время и сила не поглощаются у них сполна на удовлетворение непосредственных нужд. Лучшее питание, следствие превосходства организации, доставляет здесь иногда избыток силы... Таким образом, у более высокоразвитых животных дело стоит так, что энергия, требующаяся здесь в каком-либо случае, оказывается часто в некотором избытке над непосредственными нуждами; и что здесь оказывается часто, то в той способности, то в другой, известный неизрасходованный остаток, который позволяет восстановлению, следующему за тратой, привести данную способность в продолжение ее отдыха в состояние высокой действенности (efficiency) или успешности» (1897, с. 13—14). И далее: «Игра есть точно такое же искусственное упражнение сил, которые вследствие недостатка для них естественного упражнения становятся столь готовыми для

разряжения, что ищут себе исхода в вымышленных деятельности на место недостающих настоящих деятельностей» (там же, с. 415).

Для Спенсера различие между игрой и эстетической деятельностью заключается лишь в том, что в игре находят выражение низшие способности, в то время как в эстетической деятельности — высшие.

Все приведенные выше высказывания не имели характера систематического изложения теории игры. Они заложили лишь традицию рассмотрения природы игры в контексте возникновения эстетической деятельности.

Ближе всего к пониманию возникновения игры подошел В. Вундт. Однако и он склонен считать источником игры наслаждение. Мысли, высказанные В. Вундтом, также фрагментарны. «Игра — это дитя труда, — писал он. — Нет ни одной игры, которая не имела бы себе прототипа в одной из форм серьезного труда, всегда предшествующего ей и по времени и по самому существу. Необходимость существования вынуждает человека к труду. А в нем он постепенно научается ценить деятельность своих сил как источник наслаждения». «Игра, — продолжает Вундт, — устраняет при этом полезную цель труда и, следовательно, делает целью этот самый приятный результат, сопровождающий труд» (1887, с. 181).

В. Вундт указывает и на возможность отделения способов действий от предмета труда и тех конкретных предметно-материальных условий, в которых протекает труд. Эти мысли В. Вундта имеют принципиальное значение. Если Г. Спенсер, рассматривая игру, включал и игру человека в биологический аспект, то Вундт включает ее в аспект социально-исторический.

Основы материалистического понимания происхождения искусства из труда, заложенные К. Марксом, были развиты Г. В. Плехановым. Критикуя теории, согласно которым искусство старше производства полезных предметов, а игра старше труда, Г. В. Плеханов в своих «Письмах без адреса» писал:

«Нет, милостивый государь, я твердо убежден в том, что мы не поймем ровно ничего в истории первобытного искусства, если мы не проникнемся той мыслью, что труд старше искусства и что вообще человек сначала смотрит на предметы и явления с точки зрения утилитарной и только впоследствии становится в своем отношении к ним на эстетическую точку зрения» (1958, с. 354).

Эти положения важны для понимания происхождения не только искусства, но и игры как видов деятельности, имеющих общую генетическую основу. В истории человеческого общества игра не может появиться раньше труда и раньше форм пусть самого примитивного искусства. История культуры показывает, на какой ступени ее развития появляется искусство. Однако, как произошел переход от форм реальной трудовой деятельности в формы искусства, и до сих пор не совсем ясно. При каких условиях могла возникнуть необходимость в воспроизведении охоты, войны или какой-либо другой серьезной деятельности? Здесь возможны два предположения. Продемонстрирую их на примере воспроизведения процесса охоты.

Можно представить себе, во-первых, что группа охотников возвратилась после неудачной охоты. Неудача эта была вызвана несогласованностью коллективных действий. Возникает необходимость предварительной репетиции, ориентации в условиях и организации предстоящей деятельности с тем, чтобы она была более успешной. Возможности чисто мысленного и схематического проигрывания еще ограничены, и участники будущей охоты в наглядной и действенной форме воссоздают ситуацию и организацию предстоящей охоты. Кто-то из охотников

изображает умного и хитрого зверя со всеми его повадками, а остальные — весь процесс организации охоты за ним. Это своеобразные «маневры», в которых воссоздаются основные функции отдельных участников и система организации совместных действий. Такое воссоздание предстоящей деятельности лишено ряда черт, присущих настоящей охоте, и, прежде всего операционно-технической стороны реального процесса.

Возможна и другая ситуация. Охотники возвращаются с добычей. Их радостно встречают соплеменники, и охотники рассказывают о том, как проходила охота, воспроизводя весь ее ход, кто, что и как делал, кто как себя проявил. Рассказ-драматизация заканчивается общим весельем. При таком воспроизведении происходит своеобразное отвлечение от чисто операционно-технической стороны процесса и выделение общей схемы действия, общей организации и той системы отношений, которая привела к успеху.

С психологической точки зрения существенно, что в обеих этих ситуациях происходит выделение из целостной реальной трудовой (утилитарной) деятельности той ее части, которая может быть названа ориентировочной, в отличие от исполнительской, непосредственно связанной с получением материального результата. В обоих случаях, выделившись из целостного процесса осуществления трудовой деятельности, эта ее часть становится предметом воспроизведения, а затем освящается, приобретая характер магических обрядов. Такие «магические репетиции» превращаются в самостоятельную деятельность.

Отделившись, эти особые деятельности, связываясь с другими формами жизни, приобретают самостоятельную логику развития и зачастую такие новые формы, которые требуют специального анализа для установления их действительного происхождения.

Большое внимание описанию и анализу этих форм деятельности, носящих характер игр, уделяют этнографы. Так, в книге «Игры народов СССР» собрано и описано большое количество игр, бытовавших среди русского и других народов царской России. Все игры разделены авторами на три группы: игры драматические, игры орнаментальные и игры спортивные. Игры орнаментальные представляют собой промежуточную группу, и мы их касаться не будем. Игры драматические подразделяются на игры производственные (охотничьи и рыболовные, скотоводческие и птицеводческие, земледельческие) и игры бытовые (общественные и семейные), а игры спортивные — на состязания простые и состязания с вещью.

В. Всеволодский-Гернгросс во введении к этой книге на основе анализа материала, помещенного в ней, приходит к выводу о существовании родственных связей между игровыми явлениями разных типов. Так, он пишет: «Возьмем первый попавшийся пример: скажем, игру в ловитки. Начнем с простейших ловиток, в которых один ловит другого. Но вот рядом игра, в которой ловимый имеет "дом", где он может укрываться от преследования, или игра, в которой ловящий скачет на одной ноге или ловит с руками, завязанными на спине. Далее — то же, но с превращением пойманных в подручных ловцов. Далее — ловитки партиями с очерченными двумя городами, взятием пленных, их высвобождением и т. д. И, наконец, игра в войну, в центре которой очень часто те же ловитки. Перед нами, несомненно, ряд родственных игр; на полюсах стоят с одной стороны простые ловитки, с другой — игра в войну, а посередине — постепенно усложняемый или, наоборот, если идти от войны к ловиткам, опрощаемый ряд» (1933, с. XVI).

«Подытоживая все сказанное, — продолжает автор, — как будто можно сделать вывод, что и игры спортивные и орнаментальные представляют собой продукт

вырождении игр драматических, или игры драматические являются продуктом развития игр спортивных и орнаментальных. А отсюда уже необходим и следующий вывод: все три типа явлений при всей разности специфики могут и должны быть отнесены к явлениям одной общественной практики, хотя и с несомненным тяготением к переходу в явления иной общественной практики: в драму, спорт и танец, происходящие из явлений игровых и на высших ступенях культуры их замещающие» (1933, с. XVII).

Нам представляется, что более близким к действительному ходу развития является путь, идущий от игр драматических к играм спортивным, а не наоборот. Повторяясь бесконечное число раз в реальной коллективной деятельности, правила человеческих взаимоотношений, приводящие к успеху, постепенно выделились. Их воспроизведение вне реальной утилитарной ситуации и составляет содержание спортивной игры. Но это же содержание имеет и ролевая игра. И в этом их родство. Разница заключается лишь в том, что в ролевой игре эти правила, нормы взаимоотношений между людьми даны более развернуто и конкретно.

Таким образом, мы приходим к заключению, что человеческая игра — это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности. Наше предварительное и общее определение близко, хотя и не тождественно, тому, которое дал В. Всеволодский-Гернгросс в упоминавшейся уже книге: «Игрой мы называем разновидность общественной практики, состоящую в действительном воспроизведении любого жизненного явления в целом или в части вне его реальной практической установки: социальная значимость игры в ее тренирующей на ранних ступенях развития человека роли и роли коллективизирующей» (там же, с. XXIII).

В это определение мы вносим некоторые уточнения. Во-первых, вместо понятия «воспроизведение» лучше употребить «воссоздание»; во-вторых, не всякое воссоздание и воссоздание не всякого жизненного явления является игрой. Игрой у человека является такое воссоздание человеческой деятельности, при котором из нее выделяется ее социальная, собственно человеческая суть — ее задачи и нормы отношений между людьми.

При таком рассмотрении развернутой формы игры возникает возможность понять ее родство с искусством, которое имеет своим содержанием тоже нормы человеческой жизни и деятельности, но, кроме того, ее смысл и мотивы. Искусство, как нам думается, и заключается в том, чтобы особыми средствами художественной формы интерпретировать эти стороны человеческой жизни и деятельности и рассказать о них людям, заставить их пережить эти проблемы, принять или отвергнуть предлагаемое художником понимание смысла жизни.

Именно этим родством игры и искусства объясняется постепенное вытеснение развернутых форм игровой деятельности из жизни взрослых членов общества разнообразными формами искусства. В. Всеволодский-Гернгросс пишет: «Тренирующее, воспитательное значение драматических игр явственно только на самых младенческих ступенях развития человека. Они не могут конкурировать с идеологически насыщенной драмой и, при наличии театра, неминуемо вымирают» (1933, с. XXVII). Аналогична, по мнению этого автора, и судьба спортивных игр: «На известном культурном уровне воспитательное значение спортивных игр громадно, и только с переходом к высшим ступеням культуры эти игры вырождаются, схематизируются, рационализируются и обращаются в спорт» (там же, с. XLIX).

На основе этнографических данных мы приходим к выводу, что в современном обществе взрослых развернутых форм игры нет, ее вытеснили и заместили, с одной стороны, различные формы искусства, а с другой — спорт.

Игра в развернутой форме ролевой игры продолжает жить в детстве, представляя собой одну из основных форм жизни современного ребенка. И здесь мы не можем согласиться с мыслью В. Всеволодского-Гернгросса о том, что «в высших культурах, в которых педагогика как таковая оформилась в особый вид общественной практики, человек — будь то взрослый или ребенок — получает нужные ему для его дальнейшего развития навыки при помощи школьной учебы гораздо рациональнее, в кратчайший срок и в высшей степени. Педагогическое, дидактическое значение игры падает» (1933, с. XVIII).

Если действительно узкодидактическая функция игры и уменьшается, это никак не означает падения ее значения для формирования личности ребенка, особенно в раннем возрасте, до поступления ребенка в школу. Скорее наоборот: по мере того как дети младших возрастов все больше отстраняются от деятельности, совместной со взрослыми, значение развернутых ролевых форм игры для развития детей возрастает.

Уменьшение в процессе исторического развития значения развернутых форм игровой деятельности в жизни взрослых членов общества и увеличение ее роли в жизни детей и привело нас к мысли о необходимости исследовать прежде всего именно эту форму игры, тем более что в отношении такой формы деятельности детей все авторы сходятся в том, что это есть игра.

Предметом нашего исследования и является природа и сущность ролевой игры, психологическая структура развернутой формы игровой деятельности, ее возникновение, развитие и распад, ее значение в жизни ребенка и в его развитии как будущей личности.

2. Основная единица развернутой формы игровой деятельности. Социальная природа ролевой игры

Трудно найти специалиста в области детской психологии, который не касался бы проблемы игры, не выдвигал бы своей точки зрения на ее природу и значение, однако специальных исследований по этой проблеме очень мало, буквально единицы. И это несмотря на то, что игровая деятельность широко используется в практических целях. Распространена специальная «игровая терапия», применяющая развернутые формы игровой деятельности для коррекции различных отклонений в поведении детей (неприспособленности, агрессивности, замкнутости и т. п.), для лечения психических заболеваний.

В фундаментальной работе Ж. Пиаже (J. Piaget, 1945), посвященной формированию символа у ребенка, развернутая форма ролевой игры не подвергается исследованию. Ж. Пиаже останавливается у ее порога, исследует некоторые предпосылки ее появления, но дальше не идет. Это, видимо, объясняется тем, что Ж. Пиаже интересовала не столько сама игра, сколько возникновение символической мысли у ребенка. Он доводит свой анализ до 4-летнего возраста детей, т. е. до периода, когда начинается расцвет ролевой игры, а затем переходит к играм с правилами, возникающим после 7 лет.

В 1976 г. опубликована большая хрестоматия по игре, составленная Дж. Брунером и его сотрудниками. В числе помещенных статей большое количество посвящено исследованиям манипулятивно-игровой активности низших и высших обезьян, значительно меньше — исследованиям предметно-манипулятивной игры детей,

совсем мало — исследованиям игр с правилами и исследованиям развернутой формы ролевой игры, в их числе статья Л. С. Выготского «Игра и ее роль в психическом развитии ребенка», специально посвященная ролевой игре. Нам кажется, что соотношение исследований, представленное в этой книге, отражает общее положение с исследованиями игры, сложившееся, видимо, из-за трудностей экспериментального исследования ролевой игры.

В эмпирической психологии при изучении игры, так же как и при анализе других видов деятельности и сознания в целом, господствовал функционально-аналитический подход. При этом игра рассматривалась как проявление уже созревшей психической способности. Одни исследователи (К. Д. Ушинский —¹ в России, Дж. Селли, К. Бюлер, В. Штерн — за рубежом) рассматривали игру как проявление воображения или фантазии, приводимой в движение разнообразными аффективными тенденциями; другие (А. И. Сикорский — в России, Дж. Дьюи — за рубежом) связывали игру с развитием мышления.

Можно, конечно, разложить всякую деятельность, в том числе и игру, на сумму отдельных способностей: восприятие + память + мышление + воображение; может быть, можно даже определить, с известной степенью приближения, удельный вес каждого из этих процессов на различных этапах развития той или иной формы игры. Однако при таком разложении на отдельные элементы совершенно теряется качественное своеобразие игры как особой деятельности ребенка, как особой формы его жизни, в которой осуществляется его связь с окружающей действительностью.

Если бы даже нашлись средства, позволяющие с достаточной точностью определить удельный вес каждого психического процесса в том или ином виде деятельности и тем самым установить, что соотношение этих процессов в различных видах деятельности различно, то и тогда такой анализ не продвинул бы нас к пониманию природы и качественного своеобразия каждого из этих видов деятельности, в частности природы игры.

Анализ, при котором игра рассматривалась как выражение относительно зрелой способности воображения, привел к тому, что ей начали приписывать свойства воображения, видеть в ней отлет ребенка от действительности, рассматривать ее как особый замкнутый мир детской аутистической грезы, связанный с глубинными влечениями.

Путь, который в противоположность анализу, разлагающему сложное целое на элементы, можно назвать анализом, выделяющим единицы, впервые был разработан К. Марксом, давшим образцы его применения при исследовании капиталистического способа производства. К. Маркс открывает первый том «Капитала» главой «Товар»⁷. Товар для К. Маркса был той единицей, в развитой форме которой даны все особенности и внутренние противоречия капиталистического способа производства.

Л. С. Выготский первым применил способ расчленения сложных целых на единицы в психологии при исследовании проблем речи и мышления. «Под единицей мы подразумеваем, — писал Л. С. Выготский, — такой продукт анализа, который, в отличие от элементов, обладает всеми основными свойствами, присущими целому, и которые являются далее неразложимыми живыми частями этого единства...

Психологии, желающей изучить сложные единства, необходимо понять это. Она должна заменить методы разложения на элементы методом анализа, расчленяющего на единицы. Она должна найти эти неразложимые, сохраняющие свойства, присущие данному целому как единству, единицы, в которых в противоположном виде представлены эти свойства, и с помощью такого анализа пытаться разрешить...

конкретные вопросы» (1956, с. 48). Мы считаем, что только такой путь нужно применять при исследовании игры. Только он дает возможность изучить ее возникновение, развитие и распад.

Как же найти эту, далее неразложимую и сохраняющую свойства целого единицу игры? Это можно сделать, только рассмотрев развернутую и развитую форму ролевой игры, какой она является перед нами в середине дошкольного периода развития. В анализе возникновения, развития и распада игры мы будем руководствоваться тем методологическим положением К. Маркса, согласно которому намеки более высокого уровня на низших уровнях развития того или иного явления могут быть поняты только в том случае, если этот более высокий уровень уже известен.

«Анатомия человека — ключ к анатомии обезьяны, — писал К. Маркс. — Наоборот, намеки более высокого у низших видов животных могут быть поняты только в том случае, если само это более высокое уже известно. Буржуазная экономика дает нам, таким образом, ключ к античной и т. д.»⁸

Этот путь сверху вниз, от анализа развитой формы к истории ее возникновения и распада, противоположен плоскому эволюционизму, и он является вторым важнейшим методологическим принципом нашего исследования.

Как мы уже говорили выше, при описании детской игры психологи особо выделяли работу воображения или фантазии. Игра рассматривалась как проявление особой живости, беззаботности и высокого уровня развития воображения или фантазии. В этом нет ничего удивительного. Даже неспециалисту при наблюдении за играми детей дошкольного возраста прежде всего бросается в глаза то, как ребенок преобразует предметы, используемые в игре. Приведем лишь некоторые высказывания, иллюстрирующие это положение.

В. Прейер писал: «Кусок дерева со шнурками, скорлупа ореха, не имеющие никакой цены вещи, как голыши, древесные листья и содержимое бумажной корзины, получают великое значение вследствие живой детской фантазии, которая бумажные лоскутки преобразует в чашки и лодки, в животных и людей» (1894, с. 51). Г. Компере обращает внимание на то же самое: «Ребенок берет своей исходной точкой какой-нибудь предмет, и "алхимия фантазии" тотчас же его преобразовывает, превращает. Для этого все оказывается подходящим. Он ездит верхом на палке, опрокинутый табурет оказывается лодкой или пролеткой, табурет, поставленный на ноги, — лошадью или столом. Коробка превращается в лом, в шкаф, в телегу — словом, во все что хотите, во все, что хочет сделать из нее в данный момент воображение ребенка» (1912, с. 190—191). В высказываниях этих авторов в центре стоит преобразование ребенком предметов посредством «алхимии фантазии». Именно в этом они видят специфические особенности детской игры.

Однако уже Дж. Селли обращает внимание на то, что преобразование предметов является моментом подчиненным. «Интерес, представляемый игрой ребенка, — пишет Дж. Селли, — заключается в том, что в ней видимым образом обнаруживаются плоды его сокровенной фантазии. В своем творчестве фантазия может исходить из окружающей действительности: ребенок видит, например, песок, камешки и раковины и говорит: "Давайте играть в лавочку". Но это только побочное условие. Источник игры заключается в стремлении осуществить привлекательную мысль: отсюда, как мы ниже увидим, близкое родство игры с искусством вообще. Какое-нибудь представление является господствующей силой, оно в данное время настоящая *ideefixe*, и все должно приспособиться к нему. Так как представление должно быть как-нибудь выражено внешним образом, то оно сталкивается с окружающей действительностью. И здесь ребенок находится в своей сфере. Пол тотчас же