

### Во что играют подростки?

Долгое время психолого-педагогическая наука была обращена к играм детей дошкольного возраста, в то время как игра подростков изучена явно недостаточно. И на сегодняшний день практически нет ни одного исследования, которое бы отражало достаточно полно специфику именно подростковой игры.

Один из ведущих исследователей в области детской психологии Д.Б.Эльконин, трактуя игру как «деятельность, возникающую на определенном этапе онтогенеза, как одну из ведущих форм развития психических функций и способов познания ребенком мира взрослых»[2. с. 19-20], с одной стороны, как бы ограничивает возраст "игровости" дошкольным, а с другой стороны, отмечая, что в сознании подростка появляется "серьезная игра", тем самым не исключает возможности существования игры в подростковом возрасте. А Эрик Штерн [3] описывает "серьезную игру" как некоторую промежуточную форму между детской игрой и серьезной, ответственной деятельностью взрослого человека, рассматривая функции и особенности игрового поведения через призму возрастных изменений. Однако, при всем при том, мы в этом месте видим еще одно противоречие: понятие "серьезная игра" Штерн употребляет по отношению к юношам, а в настоящее время, в связи с неоднозначностью границ переходного периода, этот термин используется относительно подросткового возраста.

Поэтому, прежде чем говорить о специфике собственно подростковой игры, нам необходимо выяснить: во-первых, есть ли в подростковом возрасте игра (иначе говоря, играет ли подросток), во-вторых, чем эта игра отличается от игры дошкольников? То есть наше исследование будет проведено в два такта: в первом такте предметом исследования будут чисто внешние характеристики игровой деятельности подростков в ее отличии от игры дошкольников, а во втором такте предметом исследования будут специфические особенности собственно подростковой игры.

В настоящей статье я коснусь только первой части нашего исследования. Что же касается второй части, то я лишь помечу основные направления дальнейшей работы.

Итак, на основании обзора литературы (а точнее, анализа исследований Д.Б.Элькониной и Э.Штерна) и эмпирических наблюдений мы предположили, что для подростка свойственно игровое поведение, — иначе говоря, подросток играет.

Для проверки исходной гипотезы было проведено исследование, которое состояло из методов наблюдения и анкетирования. Метод наблюдения, на наш взгляд, позволяет увидеть внешние проявления игровой деятельности подростков, а метод анкетирования использовался для определения отношения подростка к игре.

Исследование, проводившееся на базе ЭШК «Универс» в 6 и 9 классах, подтвердило наше предположение, касающееся игровых характеристик поведения подростков. Также в процессе наблюдения были выделены характерные типы игр, в которые играют подростки (в соответствии с типологией игр, предложенной С.А.Шмаковым [2, с. 103]). Но, прежде чем приступить к описанию явлений, которые были отфиксированы как игровые, необходимо оговорить, по каким признакам мы дифференцировали игровую ситуацию от неигровой. Это:

- *во-первых*, субъективное отношение подростка к некоторой деятельности как к игре (например, свои действия и настоящую деятельность подростки сопровождают высказываниями типа: "...кончай играть...", "...я не играю...");

- *во-вторых*, мы определили как признак "игровости" черты, которые, по мнению С.А.Шмакова [2], присущи большинству игр [2, с.96]: свободная деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от его результата; творческий, в значительной степени импровизационный, очень активный характер этой деятельности (иначе — "поле творчества"); эмоциональная приподнятость во время деятельности, соперничество, состязательность, борьба...; наличие прямых

или косвенных правил, отражающих содержание игры; в-третьих, согласно Д.Б.Эльконину [4], признак игровой деятельности — взятие на себя роли (или ролей).

На основании вышеизложенного наблюдались следующие игры: спонтанные забавы на школьных переменах, юмористические забавы, игры с правилами, интеллектуальные игры, подражательные игры, спортивные или двигательные игры, компьютерные игры, "баловство", "непослушание".

Так, в шестом классе наиболее часто встречаются следующие типы игр:

#### 1. Спонтанные забавы детей на школьных переменах.

Признаком этих игр является их спонтанный характер. А отличительной особенностью — отсутствие игровых ролей. В этих играх дети объединяются в группы (более двух человек), а для осуществления игры придумывают правила по ходу действия. Играют в основном на переменах, в свободное от учебы время.

#### 2. Юмористические забавы.

В этих играх дети веселятся, смеются, импровизируют... Могут играть не только на переменах, но и на уроках. В этих забавах ребенок, с одной стороны, может играть, не принимая на себя роль, а с другой стороны — подросток может принимать на себя роль, которая находит признание в сообществе сверстников, и действует в соответствии с принятой ролью (например, "шут" — рассказывает анекдоты, кривляется, пока все смеются.)

#### 3. Спортивные или двигательные игры

Здесь подростки соревнуются, состязаются, конкурируют (кто выше, кто быстрее, кто сильнее...) Отношение к спорту как к игре (забаве): они не принимают жестких правил, в спортивный инвентарь могут "превратить" иные предметы. Эти игры могут осуществляться без принятия подростком какой-то определенной роли.

#### 4. Игры с правилами.

Для этих игр характерны название и жесткие правила. Играют парами или группами. Существуют специальные ритуалы, без которых игра не

осуществляется. Обязательно наличие игровых аксессуаров (например, вкладышей).

#### 5. Игра в «путешествие» (интеллектуальная).

При помощи географической карты школьники рассуждают о возможных путях перемещения из одного места в другое (например, из Европы в США). При этом очень эмоционально обсуждают возможности того или иного вида транспорта в определенных условиях, "демонстрируя" при этом свои знания по географии (например: "здесь водопад — не проедет..."). На наш взгляд, эта игра явилась некоторым синтезом интеллектуальной и сюжетно-ролевой игр. То есть здесь очевидно, что подросток действует по мотивам воображаемой ситуации ("шоссейная дорога", "горная дорога", "морской путь") на географической карте и стремится быть "как будто бы", иначе говоря, принимает на себя какую-то определенную игровую роль (например, роль путешественника).

#### 6. Подражательные игры.

Школьники копируют движения, действия, привычки, голос героев просмотренных фильмов или телевизионных знаменитостей (иногда сообщая окружающим, кого изображают: "Я — Робокон.", "Я — Валдис Пельш..."). Здесь можно говорить, что это проигрывание некоторого "спектакля". А участники этих "спектаклей" несут принятые ими или навязанные им роли, овладевают объектом подражания.

#### 7. Компьютерные игры.

На переменах школьники очень оживленно обсуждают возможности выигрыша-проигрыша, сюжет и собственно действия, приведшие к определенной результативности.

8. Также можно назвать игрой такие ситуации, как "баловство", "непослушание"...

Можно сказать, что в этих ситуациях подросток берет на себя некоторую чужую, но наверняка соответствующую его настроению, положению роль и реализует ее посредством некоторых действий, слов, использование которых он может прекратить, как только почувствует реальную "опасность" (например,

"двойка" за поведение...).

В девятом классе подростки играют в те же игры, но они (игры) несколько изменились. Так, например:

#### Игры с правилами ("карты")

Для осуществления этой игры совершенно необязательно принимать на себя какую-то роль. И необязательно для подростка-девятиклассника соблюдать правила. Ради выигрыша (успеха) они способны "обходить" правила (как они говорят, "мухлевать"), а также могут переделать их, чтобы было или проще, или быстрее;

#### Юмористические забавы

В этих играх подростки развлекаются, веселятся... И здесь, как и в шестом классе, учащийся может, с одной стороны, не принимать на себя роль, а с другой стороны — подросток может принимать на себя роль, которая признается в сообществе сверстников, и действует в соответствии с этой ролью. Отличительной особенностью этих игр является то, что подростки демонстрируют свой интеллектуальный потенциал (об этом может говорить, например, "качество" острот...), а также привносят элементы романтики, риска.

#### Подражательные игры

Это могут быть игры, в которых подросток "надевает" на себя известную роль и демонстрирует при этом то, что может отличать именно эту персону (привычки, голос, походку); это кратковременные игры. Но есть игры, в которых подросток буквально реализует свои представления о взрослости, исполняя некую желаемую роль, и эти игры длительны. Так, в девятом классе наблюдался феномен иерархического разделения, по словам школьников, на "аристократию", "середняков" и "низы". При этом подростки, принимая на себя роль, соответствующую их способностям и индивидуальным ожиданиям, демонстрируют соответствующее данной роли поведение (например, "аристократ" — хорошо учится, активно участвует в жизни класса и школы, занимается спортом, имеет хорошее чувство юмора...).

#### Интеллектуальные игры

В основе этих игр лежит исследовательский рефлекс "что такое", но отсутствуют воображаемые условия, роли, сюжет. В таких играх школьник может проявить догадку, смекалку в умственной деятельности...

### Спортивные игры

В девятом классе отношение к спорту - уже как к некоторой ответственной деятельности. Здесь жесткие, неизменяемые правила, нормированные пространства. Спорт для девятиклассников — это "место", где можно преодолеть себя и других (например, подростки обсуждают, кто успешнее, у кого лучше результат, с чем это связано...).

В ходе наблюдения также было замечено, что в связи с появляющимся в этот период "чувством взрослости", когда подросток настойчиво стремится к признанию своей личности взрослыми, но при этом не имеет реальных возможностей, чтобы утвердить себя среди них, подросток осуществляет поиск таких возможностей именно в игре. То есть он выстраивает игру таким образом, чтобы, с одной стороны, можно было бы проверить свои силы и возможности, а с другой стороны — игра с ее условностями позволяет обезопасить себя от возможного промаха. Ведь прежде чем выдвигать требование в признании его [подростка] как равного взрослым, необходимо проверить свои силы, свое соответствие. А игра как раз создает условия для такого рода "проверки". Иначе говоря, игра — это место пробы (себя, своих возможностей, своего соответствия). Именно поэтому огромное количество игр в этом возрасте построено на интриге "познай себя", "проверь себя". Например, юмористические, интеллектуальные игры — в них подросток демонстрирует свой интеллектуальный потенциал, выявляет "пределы" своих возможностей. В двигательных, спортивных играх подросток обнаруживает свои физические возможности, а в подражательных — примеряя, пробуя какую-нибудь взрослую роль, как бы проверяет свое соответствие обществу взрослых.

В процессе исследования было проведено анкетирование на выборке, состоящей из 44 человек (из которых 23 человека — шестиклассники, а 21 человек — учащиеся 9 класса).

По результатам анкетирования выяснилось, что у подростка появляется серьезное отношение к игре (то есть подросток не выделяет игровую ситуацию из реальной). Причем в младшем подростковом возрасте такого рода отношение к игре только появляется, а оформляется только к концу подросткового периода развития. То есть игра для младших подростков — это в первую очередь отражение чисто детских «досуговых» интересов (например, игра — это "развлечение", "веселье"), а во вторую — в связи с появлением в этом возрасте потребности в признании его взрослыми как равного им — отношение к игре изменяется, потому что игра для подростка уже выступает тем местом, где можно "получить у других людей (знакомых и незнакомых) оценку своих возможностей" [1, с. 231] (отсюда игра — это "умственные тренировки").

А в 14-15 лет, в связи с появлением готовности занять свое место в обществе, подросток "стремится использовать свои возможности, проявить себя" [1, с. 232], и он выстраивает свой образ действительности посредством собственных действий, где последние и являются игрой — с нашей точки зрения, а с его — совершенно серьезной деятельностью (отсюда и серьезное отношение).

На основании вышеизложенного мы предположили, что подростковая игра отличается от игры дошкольников следующим: *во-первых*, отсутствует специально выстроенное игровое пространство, то есть в подростковом возрасте, в отличие от дошкольного, где игровое пространство создается не одним человеком, а возрастным сообществом, игра может осуществляться одним человеком, для которого не принципиально наличие какого-то определенного места; *во-вторых*, в подростковой игре изменяются роли, то есть если в дошкольном возрасте ребенок эксплуатирует известный, доступный ему ролевой материал, то в подростковом возрасте ребенок принимает на себя роль, которая соответствует его индивидуальным ожиданиям, собственным способностям; *в-третьих*, в подростковом возрасте появляется серьезное отношение к игре, то есть в сознании подростка не дифференцируется игровая ситуация от ситуации реальной.

Понятно, что описание специфических особенностей собственно подростковой

игры в ее отличии от игры дошкольников — это всего лишь гипотезы, проверка которых — дело дальнейшего исследования.

#### Литература.

1 Психология современного подростка // Под ред. Д.И.Фельдштейна. М.: Педагогика, 1987.

2 Шмаков С.А. Игры учащихся — феномен культуры. М.: Новая школа, 1994.

3 Штерн Э. Серьезные игры в юношеском возрасте//Бюллетень клуба конфликтологов. Вып.3, ч.2. Красноярск, 1994.

4 Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Педагогика, 1978.