



История психологии

Анна Черная

ФЕНОМЕНОЛОГИЯ ТРАДИЦИЙ ИГРОВОЙ КУЛЬТУРЫ: ОПЫТ ИСТОРИКО-ГЕНЕТИЧЕСКОГО ИССЛЕДОВАНИЯ

Аннотация. Представлены результаты теоретической реконструкции традиций игровой культуры как условия развития личности, ее внутреннего психологического пространства и уникального потенциала. Осуществлен анализ культурного контекста игровых традиций в исторической ретроспективе и на этапе современности, показана многомерность условий развития личности в контексте традиций игровой культуры, отражающих исторически обобщенный опыт игрового освоения мира человеком.

Ключевые слова: психология игры, игровая культура, игровые традиции, историко-генетический анализ игры, онтогенетическое развитие.

Abstract. Theoretical reconstruction of play traditions as a condition of personality are represented. Retrospective of historical and contemporary of play culture study as a personality development conditions.

Keywords: psychology of play, play culture, play traditions, ontogenetic development.

Актуальность изучения традиций игровой культуры определяется особым статусом игры в деятельности человека. Добровольная и структурированная правилами, сочетающая реальность и вымысел, напряжение и релаксацию, игра образует пласт культуры, неразрывно связанный с развитием. Поддерживаемый игровыми традициями и передаваемый из поколения в поколение, исторически обобщенный игровой опыт создает условия для развития человека как личности, формирования непреходящих способов индивидуального игрового бытия, для раннего онтогенеза выступающего воздухом жизни, а для взрослого – сохраняющего статус особого отношения к миру.

Методологическая
основа исследования

Две исходные методологические установки определили логику и дизайн исследования. Говоря об идее о

зависимости развития личности от контекста общих социальных условий и, в частности, от культуры представлений об историческом контексте традиций игровой культуры, мы исходим из трактовки истории человечества как последовательной смены поколений. Согласно К. Марксу, каждое новое поколение «застает в наличии определенный материальный результат, сумму производительных сил, исторически создавшееся отношение людей к природе и друг к другу, <...> которые предписывают ему его собственные условия жизни и придают ему определенное развитие» [1, с. 37].

Другая методологически значимая для целей нашего исследования установка – разрабатываемое в концепции феноменологии бытия и развития личности В. С. Мухиной положение, согласно которому истина о человеке как личности может быть объективно раскрыта через выявление взаимосвязи *культурных условий*, явленных человеку в реальностях предметного, природного, образно-знакового, социально-нормативного мира и *индивидуальных достижений в развитии*. Условия, явленные человеку в реальностях предметного, образно-знакового, природного, социально-нормативного мира [2, с. 95, 142, 174, 264], приняты нами в качестве теоретической рамки, в логике которой осуществлена реконструкция условий развития личности в контексте традиций игровой культуры.

В исследовании осуществлена теоретическая реконструкция условий развития личности в контексте традиций игровой культуры. Во-первых, реконструированы исторический и культурный контекст игровых традиций посредством изучения особенностей их бытования в исторической ретроспективе и на этапе современности. Это направление реконструкции проводилось, исходя из задач анализа социального пространства игрового взаимодействия, истории освоения предметного мира игровой культуры, функций игровой культуры, особенностей бытования игровой культуры современного детства. Во-вторых, нами осуществлена теоретическая реконструкция, связанная с задачами собственно психологического анализа условий развития личности в контексте традиций игровой культуры, предметом которой выступили содержательные характеристики онтогенетического развития.

В исследовании использован объективно-аналитический метод, который известен в истории психологии благодаря работам Л. С. Выготского. Опираясь на работы Мюллера-Фрейенфельса, Л. С. Выготский рассма-

Дизайн и методы
исследования

Объективно-
аналитический
метод

тривал объективно-аналитический метод (метод истолкования или интерпретации) как «гарантирующий объективность получаемых результатов и всей системы исследования на основе изучения твердых, объективно существующих фактов». Л. С. Выготский отмечал, что, подобно тому, как историк при помощи аналогии, построений гипотез, выводов, умозаключений (косвенным путем) истолковывает документы, мемуары [3, с. 27–28, 37–38], психолог-исследователь обращается к произведениям культуры и по ним воссоздает соответствующую им психологию [4, с. 98–99]. Идеи использования в изучении психологии человека объективных творений человеческого духа, представленных в памятниках материальной и духовной культуры человечества, развивали П. Ф. Каптерев, Г. Г. Шпет, Б. Ф. Поршнев, Л. И. Анцыферова.

В нашем исследовании объективно-аналитический метод обращен к объективным психологическим фактам – феноменам игровой культуры, их прямым и косвенным свидетельствам.

Прямые
свидетельства

В качестве *прямых свидетельств* к исследованию привлечены описания игровой деятельности, игрушек, игрового оборудования современных детей, зафиксированные методом включенного наблюдения; материалы экспедиций, организованных автором на территории Ростовской области; артефакты – игрушки, игровое оборудование, фото- и видеоматериалы о которых зафиксированы в Художественно-педагогическом Музее игрушки РАО (Сергиев Посад), Национальном Музее игры (Рочестер, США), выставках детских игрушек.

Сбор эмпирического материала осуществлялся с привлечением методов полевого включенного наблюдения за игровой деятельностью детей и подростков с использованием Протокола сбора традиционных детских игр А. Марьянович [5], анкетирования и интервьюирования взрослых респондентов об играх и игрушках их детства, составления анализа игровых автобиографий в документальных и литературных источниках. К анализу привлечены *косвенные свидетельства*: описания и изображения игр и игрушек, игровых предметов, празднично-обрядовых комплексов в научных, литературных источниках, музейных коллекциях, материалах археологических и этнографических экспедиций, иконографии.

Эмпирический
материал

Историко-генетический подход к реконструкции контекста игровой культуры осуществлен с опорой на эмпирический материал, сгруппированный в хроноло-

гических рамках следующих исторических этапов: древней истории (архаического этапа), средневековья, новейшего и современного. Этот материал представлен Списками игр и игрушек каждого этапа. Идея презентации игр и игрушек в форме их списков возникла из необходимости документирования фактографического материала. Опубликованные Списки игр и игрушек [6] появились раньше знакомства с авторской коллекцией Умберто Эко – Списками вещей и мест, диковин и обыденностей, сокровищниц, упоений и ненормальностей в разных формах – практических, поэтических, аллегорических, визуальных, отражающих Историю и Современность времен и народов. У. Эко определяет *список* как «ряд предметов на основе их принадлежности к единому контексту или соответствия единому критерию формы», как материал, «где бесконечность отражена почти физически, когда множество действительно не кончается, не замыкается в форме» [7, с. 17, 131].

Эволюционные
семиотические ряды

Идея составления списков органична разрабатываемой в семиотике теории эволюционных семиотических рядов, берущей начало в работах Э. Тайлора, утверждавшего, что все явления культуры – созданные человеком материальные предметы, а также обычаи, ритуалы, верования, могут быть сгруппированы в полный перечень, который суммирует собою то, что мы называем культурой. Существующие отношения между членами эволюционного процесса в виде линейных эволюционных связей причудливым образом взаимодействуют со знаковыми, семиотическими отношениями, посредством которых новый предмет занимает место прежнего предмета, принимая его функцию, становясь его знаком [8, с. 603–612].

Подходы
к группированию
списков игр
и игрушек

Сгруппированные нами Списки игр и игрушек – своеобразные игровые семиотические ряды, отражающие игровые биографии этапов истории и игровых биографий поколений играющих. Архаический этап представлен Списками игр и игрушек древней Греции и Египта Г. Вагнера, Г. Вейса, Э. Кольрауша, П. Ф. Лесгафта, «изначальными» игрушками Е. А. Аркина, «Игрушками всех времен» Д. Эйнон; списком классических игрушек (St. Auerbach, «Dr. Toy's Best Classic Toys 2005»).

Картина игровой культуры средневековья запечатлена в Списках игр и игрушек европейских детей Э. Виолле-ле-Дюка, Ф. Рабле, Ф. Арьеса. К анализу привлечены также Списки идентифицированных автором игр и игрушек в сюжетах П. Брейгеля (1560), Я. Хейдена (1632) и других.

Этап новейшей истории представлен Списками игр Я. И. Душечкина (1903); авторскими Списками традиционных игр донского казачества.

Современный этап в хронологических рамках 1960–2010-х гг. представлен Списком игр и игрушек, составленным на основе дневниковых материалов В. С. Мухиной (1960-е гг., СССР); Списком игр и игрушек, составленным по материалам сайта «76-82. Энциклопедия нашего детства» (<http://www.76-82.ru>); Списком современных игрушек промышленного производства; Списком компьютерных флеш игр.

Всего к анализу привлечено более 2 000 описаний и изображений игр, игрушек, представленных в количественном, хронологическом, и территориальном отношениях.

Теоретическая
рамка исследования:
сопряженность
категорий
«культура» и
«личность»

В современной психологии культура, ее специфическое содержание выступает предметом серьезного психологического анализа и является важной составляющей исследуемой психологами культурной реальности бытия и развития человека.

В логике культурно-исторической психологии, неклассической психологии, в определении Д. Б. Эльконина процесс культурного развития человека рассматривается как детерминированный извне, требуя тем самым точек сопряжения категорий «культура» и «личность». Начиная с «Психологии искусства», Л. С. Выготский рассматривает встроенные в культуру «первичные формы аффективно-смысловых образований человеческого сознания» как существующие объективно вне каждого отдельного человека и раньше, чем индивидуальные или субъективные аффективно-смысловые образования в виде произведений искусств или других материальных творений людей [9, с. 475–478].

Предтечи
неклассической
психологии

В размышлениях Л. С. Выготского о генетических аспектах социо-культурной истории отразились идеи К. Маркса, равно как и других ученых того времени [10, с. 31–32]. Обратимся к этим идеям, постулирующим независимость объективного, надиндивидуального мира культуры в виде овеществленного материального результата и исторически создавшегося отношения людей к природе и друг к другу, предписывающего, согласно К. Марксу, определенное развитие каждому последующему поколению [1].

В. О. Ключевский в «Методологии русской истории» размышлял о социально-исторических явлениях «пятой силы» исторического преемства, сконцентрированных в обычаях, преданиях. Явления эти вызывают

Надындивидуальность мира культуры

ся особенным свойством духа человеческого, не вытекают ни из природы страны, ни из физической природы человека, ни из потребностей личности, ни из потребностей общества [12, с. 23–26].

«Коллективные представления», по мнению Л. Леви-Брюля, передаются из поколения в поколение и не зависят в своем бытии от отдельной личности, «предсуществуют» ей [13, с. 9].

В философско-психологической концепции С. Л. Рубинштейна утверждается надындивидуальность относительно самостоятельной «объективной реальности» мира культуры. Творения культуры, явленные индивиду, приобретают относительную самостоятельность и как бы вычлняются из его психической деятельности [14, с. 41].

Э. В. Ильенков характеризует «идеальный мир вообще» как «коллективно создаваемый, внутри себя организованный, нерасчлененный, очень особый и своеобразный мир [15, с. 235].

А. Н. Леонтьев указывает на внешнюю, экзотерическую форму социально-исторического восприятия мира культуры. Фиксируемый и передаваемый от поколения к поколению не через биологическую наследственность, а в форме объективных продуктов человеческой деятельности (орудий, материальных предметов, созданных человеком; языка, науки, творений искусства материальной и духовной культуры), этот мир выступает условием овладения человеком формами и способами человеческой деятельности, которые объективированы, кристаллизованы в нем [16].

Психологические категории, обозначающие сопряжение надындивидуального мира

Идея единства культуры и осваивающей ее личности отражена в содержании психологических категорий, обозначающих процесс перехода надындивидуального мира в личностный. В. В. Зеньковским сформулирована мысль о том, что дитя «преднаходит» в мире человеческую среду – «застает» себя [17, с. 52]. Эта мысль близка к пониманию психологических механизмов, отраженных в культурно-исторической психологии. По Л. С. Выготскому, творения материальной и духовной культуры *интериоризируются*; по Э. В. Ильенкову – явления культуры, опредмеченные и воплощенные в идеальном, *распредмечиваются*.

Терминологические репрезентанты единства культуры и личности в западной культурной психологии представлены в качестве категории, обозначающей центральный механизм освоения культуры отдельной личностью. Используется категория *опосредствования*,

Связи культурных условий и индивидуальных достижений в развитии

детерминированного медиаторами (Дж. Верч), артефактами (М. Коул, М. Вартофский), системами усиления природных возможностей (Дж. Брунер).

В психологии развития осознается необходимость выявления связи культурных условий (пространства человеческой культуры как явления коллективного, в каждый исторический момент имеющего свои константы и метаморфозы и используемого обществом в качестве условия развития и бытия человека) и индивидуальных достижений в развитии (В. С. Мухина) [18]. Н. Н. Вересов полагает, что невозможно редуцировать культуру к ее материальным формам, смыслы – к субъективным психологическим структурам [19]. А. П. Стеценко отмечает, что еще предстоит раскрыть конкретные закономерности перехода от коллективной деятельности и общественного сознания к индивидуальной деятельности и индивидуальному сознанию на примере раннего онтогенеза: для того, чтобы исследовать процесс усвоения ребенком социального опыта, необходимо, прежде всего, знать, что усваивается [20].

В рамках антропологической парадигмы актуализируется особый класс задач – анализ и описание механизмов преобразования человеком природных и социальных предпосылок, культурных и духовных условий в средства своего развития [21].

Феномен активности личности в процессе освоения культуры

Важным моментом сопряжения категорий «культура» и «личность» является постановка вопроса о мере активности индивида (субъекта, личности) в ходе ее освоения. Маркс, говоря об изначальной заданности мира материальной и духовной культуры отдельному человеку, вместе с тем отмечает, что мир этот «предписывает» возможности развития в условиях собственной жизни. В. В. Зеньковский определяет «социальное унаследование как связывающее личность с прошлым, подчеркивая возможность творческого усвоения личностью наследуемого материала. Процесс усвоения наследуемого материала не имеет пассивного характера (как в биологическом наследовании), а, наоборот, предполагает со стороны личности творческую активность» [17].

Бытие человека в мире как народение нового

В работе «Человек и мир» С. Л. Рубинштейн рассматривал бытие человека в мире как «непрерывное народение нового, развитие, прогресс, совершенствование, открытие пути для нового, становящегося, выступающего онтологической основой человеческой активности, возможности включения в изменения бытия» [14, с. 41–42].

В теории деятельности активность усвоения личностью заданного опыта раскрывается посредством введе-

ния категории «деятельность». Согласно А. Н. Леонтьеву, перевод культурологической формулы «организм человека – культурные стимулы – поведение человека» в психологическую, в которой деятельность субъекта (ее условия, цели и средства) становится возможной благодаря категории «деятельность», являющейся недостающим звеном между объектом и субъектом [22, с. 63–65]. А. А. Леонтьев в концепции субъект-объектного пространства утверждает базисную, конституирующую роль деятельности, выступающей единицей репрезентации жизненного мира в едином пространстве объектного мира и субъекта [23, с. 262, 263].

Активность личности, осваивающей культуру

Активности личности в освоении культуры в психологии развития придается большое значение. А. В. Запорожец, признавая детерминированность психического развития ребенка условиями жизни и воспитанием, не отрицает особой логики этого развития – спонтанности, (спонтаннейности) развития, наличия в нем определенного самодвижения [25, с. 228, 232]. Избыточность развития, по мнению Л. И. Божович, – в его несводимости к усвоению социального опыта. Усвоение входит в развитие, но не исчерпывает его, в процессе развития происходит качественное преобразование самой личности ребенка на основе его собственной активной деятельности и активного отношения к среде [26, с. 187]. Противоречивость детского развития, согласно Н. Н. Поддьякову, проявляется в том, что, усваивая жестко фиксированный, стандартизированный, фактически исключающий творчество общественный опыт, ребенок, вместе с тем, преломляет его в новое знание, новое умение через свое понимание мира, «пропускает» его через свой неповторимый и уникальный опыт [27, с. 43–44]. И. С. Якиманская считает, что активность ребенка как выражение его субъектности идет (не бесконфликтно) в двух разных направлениях: приспособляемости (адаптивности) и креативности, позволяющей искать и находить выход из ситуации, преодолевать ее, строить для себя новую с опорой на имеющиеся в индивидуальном опыте знания, способы действия. Индивидуальная траектория психического развития ребенка строится на этих двух противоречивых (по сути «разнонаправленных») основаниях [28]. В. Т. Кудрявцев рассматривает присвоение культуры в качестве единственной формы творчески-деятельного самоосуществления ребенка в истории. Универсальная природа культурно-заданного содержания предполагает значительное число степеней свободы в ходе его усвоения индивидом, составляя предмет его

Многоаспектность сопряжения категорий «культура» и «личность»

особой универсально-поисковой активности. Через содержание социокультурного опыта от поколения к поколению транслируются как уже реализованные, так и не проявленные и даже избыточные возможности (замыслы, проекты) деятельности [29].

Многоаспектность реалий сопряжения категорий «культура» и «личность» определила в нашем исследовании логику, предопределенную в гениальной мысли Г. Г. Шпета: «Нужно уметь читать “выражение” культуры и социальной жизни так, чтобы и смысл их понять, и овевающие его субъективные настроения симпатически уловить, прочувствовать, сопережить» [30, с. 267]. А. Р. Лурия придерживается точки зрения культурно-исторической психологии, согласно которой «развитие человека предстает как единство вырабатываемых в ходе исторического развития специфических форм исторического культурного поведения, культурных образований, вершин исторической эволюции, перестраивающих все поведение человека» [31, с. 522].

Категории «традиция», «традиционность», приложимые к сфере игровой культуры

Введение категории «традиция» в тезаурус исследования игровой культуры основано на гегельянской идее преемственности в развитии на основе замены старого новым, когда, выступая как высшая ступень развития, новое удерживает из старого все положительные моменты.

Атрибутивные характеристики традиционности игровой культуры

Категория «традиционность», приложимая к сфере игровой культуры, строится, исходя из атрибутивных критериев, фиксирующих исторический возраст, повторяемость, сходство, этничность (народность) игровых феноменов.

Исторический возраст традиционных игр

В антропологии по критерию исторического возраста как традиционные определяют игровые феномены, относящиеся к «детскому периоду» в истории человечества (Э. Тайлор, Л. Стросс, Дж. Фрезер, Ф. Ариес, С. Джолли, Дж. Кохияра). В психологии как традиционные определяются игры, насчитывающие в истории «столетнюю и даже тысячелетнюю давность» [32, с. 307–308], архаические, восходящие к ранним периодам антропогенеза, периодам человеческой первобытности – неолиту и энеолиту [33].

Повторяемость – важная характеристика традиционности

Согласно Й. Хейзинге, повторяемость – одно из существеннейших свойств, посредством которого «игра сразу же фиксируется как культурная форма, остается в памяти как некое духовное творение или ценность, передается далее как традиция и может быть повторена в любое время» [34, с. 23]. Повторяемость обеспечивает сохранность и передачу «из рода в

Сходство игровых сюжетов, игр и игрушек всех времен

род, из века в век, от одного народа к другому» игровых феноменов, «занимательных и поучительных для детей всех рас и племен, всех религий и ступеней культурного развития» [35, с. 19].

Критерий сходства используется для объяснения сходства игровых мотивов и сюжетов, общности социально-экономических факторов, миграций игрового фольклора (Г. Вейс, В. Харузина). Образцы игрушек всех народов и всех времен поражают большим сходством друг с другом, «как будто бы человечество издавна выработало и сохранило веками и тысячелетия определенные типы коньков, быков, птиц, человеческих фигур и т.п.» [36, с. 102].

Другое объяснение сходства феноменов игровой культуры – в действии механизма подражания. Древнейший вид подражательного действия – подражание движениям – возник в филогенезе из игры и любознательного поведения. Детеныши животных повторяют движения взрослых особей «с величайшей точностью просто ради удовольствия, задолго до того, как начинают понимать смысл и назначение соответствующих шаблонов поведения» (К. Лоренц) [37, с. 379–382]. В раннем онтогенезе, как считает Б. Ф. Поршневу, благодаря двигательной, мимической, вокативной имитативности или подражательному рефлексу происходит усвоение норм поведения взрослых, речевое и личностное развитие [38, с. 217–221].

Общность социальных и культурных условий

В отличие от внешне репрезентативных признаков подражания, сходство игровых феноменов можно объяснить, исходя из общности социальных и культурных условий, определяющих общие формы поведения, в том числе и игрового. Согласно Л. С. Выготскому, человеческий труд (то есть борьба за существование) ставит в одинаковые условия целые массы людей, требуя от них выработки одинаковых форм поведения, которые кристаллизуются в тех общераспространенных верованиях, обрядах, нормах, в которых живет данное общество [39, с. 200–201]. В психологии людей, как считает С. Л. Рубинштейн, сохраняются общие психические свойства, зависящие от общих условий их общественной жизни [40, с. 137]. Они выкристаллизовались, по мнению Б. Ф. Поршневу, в стойкие черты психологического склада, отвечающие устойчивости, традициям, типичности в жизни той или иной человеческой общности, приобретаемых посредством обычаев, привычек, жизненных порядков. Они (черты психологического склада) сращены с тем, что называется культурой или, уже, духовной культурой, входят в состав культуры и выражаются через культуру, зависят от нее [41, с. 90].

Критерий
этничности
(народности)

Критерий этничности (народности) устанавливает общее и особенное в игровых биографиях этносов, специфику игр, игрушек, игрового материала, форм игровой активности детей и взрослого населения народов мира. Отдельные виды игр и игрушки признаются частью национального наследия, символами нации, отражающими особенности истории этноса, его ментальности, национальной идеи, игровой биографии.

Наряду с использованием одного критерия традиционности, отдельные авторы тяготеют к выделению множества критериев традиционности. На таких основаниях строится определение «традиционная игра», принятое на Международной конференции по традиционным детским играм (Белград, 1986) – на выделении совокупности атрибутивных характеристик (критериев) традиционности: связи с народными традициями, включенности в неофициальную культуру, коллективности и вместе с тем анонимности творчества множества индивидов, отсутствия письменных способов фиксации [42].

Ограничения
атрибутивных
характеристик
традиционности

Атрибутивные характеристики, по которым феномены игровой культуры определяются как традиционные, имеют ряд ограничений: неточность и временная ограниченность свидетельств; условность, гипотетичность трактовок древности, архаичности; трудности определения этнической принадлежности отдельных видов игр и игрушек приводят к неточностям, разночтениям в трактовках традиционных игр. Множественность критериев, по которым можно определить как традиционные отдельные феномены игровой культуры, легитимизирует использование оппозиций: традиционные – современные, детские – взрослые, с последующим установлением исключяющих. В качестве исключяющих, не соответствующих, например, статусу традиционных детских игр, являются различные формы взрослых игр; исключяющими традиционные являются современные игры.

Категория
«традиции игровой
культуры»
в историко-
генетическом
контексте

К. Леви-Строс писал: «Тот, кто ограничивается изучением какого-то момента современной жизни общества, становится, прежде всего, жертвой иллюзии, поскольку все – история: и то, что было сказано вчера, уже история, и то, что было сказано минуту назад, тоже становится историей [43, с. 21].

В отличие от критериального, историко-генетический подход, предпринятый в нашем исследовании, основан на исторической реконструкции этапов развития игровой культуры, установлении взаимосвязи между социокультурным контекстом и характером игровых традиций определенной исторической эпохи.

Исторический анализ сложения игровых традиций

Важность исторического анализа процесса сложения игровых традиций подчеркивают Дж. Бишоп, М. Куртис. В отличие от представления о традиции как о чем-то устоявшемся, неизменном или древнем, затерянном в тумане времени, при котором понятие «традиционность» используется по отношению к репертуару игр, имеющих протяженную историю, представление о традиции как о процессе дает возможность исследовать диалектический характер изменений в пределах культуры, характеризующийся стабильностью и динамизмом, новациями и консерватизмом. Игровые традиции активно формируются человеческим сообществом. При таком подходе, как отмечают авторы, мы сможем избежать ошибки в трактовке традиций как обязательно непрерывных и предположить, что они могут быть прерваны и затем возобновлены [44].

Логика историко-генетического исследования

Историко-генетическая логика как логика выведения, а не полагания, ориентирует исследователя на диалектику развития игровой культуры. В ее основе – представление о традиции как способе коллективной аккумуляции социального опыта сообщества, этноса, сословия, группы; как условия функционирования культуры, при котором передача культурных текстов в широком (не только вербальном) смысле происходит в живом общении людей, в акте непосредственной коммуникации – от лица к лицу, от поколения к поколению. Традиции игровой культуры (игровые традиции) в генетической логике определяются нами как изменяющиеся во времени феномены, обеспечивающие непрерывность, связующий характер исторически обобщенного опыта игрового освоения человеком мира.

Исторический контекст традиций игровой культуры в гуманитарном знании

В нашем исследовании совокупное знание, которым располагают философия, культурология, этнография, фольклористика, искусствоведение, создает целостный абрис игровой культуры.

В современном гуманитарном знании признается необходимость комплексного анализа проблемы «человек – культура», несмотря на то, что каждая область научного знания, имея свой собственный предмет и методы изучения игровой культуры, тяготеет к проблемно-интегративному освещению социальной обусловленности игровых традиций, эволюции игровых феноменов, их роли в культуре и жизни человека.

Философско-антропологические концепции игры

Философско-антропологические концепции игры исходят из ее статуса как одной из древнейших культурных форм и практик бытия человека. В философской

теории всеобщности культуры высказывается идея об игровом начале эволюции. Игра в концепции Й. Хейзинги – культурно-историческая универсалия, из которой берут начало культ, обряд, поэзия, музыка, танец. В концепции культурного синкретизма подчеркивается статус игры в кругу явлений первобытной культуры – искусства, обряда, ритуала, религиозных верований. Игра, развивающаяся в синкрете с магией, религией (Дж. Фрэзер), искусством, праздником, карнавалом (М. Бахтин), выступает древнейшим источником удовлетворения человеком потребности в самовыражении (К. Леви-Строс).

Генетическое родство феноменов первобытной культуры (Й. Хейзинга, Л. Строс), их функциональное единство обусловлено «двуплановостью поведения», возможностью одновременной реализацию практического и условного, сочетанием условности и действительности происходящего (Ю. Лотман).

Притязания
этнографов
в исследовании
игровых традиций

Этнография концентрирует свои интересы на особенностях традиционной игровой культуры этносов. Этнографические описания игр и игрушек народов мира в работах географов (Д. Ливингстон, Х. Колумб, М. Поло, В. Семенов-Тянь-Шанский, С. Гмелин, П. Семенов, М. Миклухо-Маклай), сведения об играх и игрушках русского народа, содержащиеся в материалах об особенностях крестьянского быта, обрядов, обычаев, верований, праздников (Н. Карамзин, В. Даль, М. Забылин, Н. Костомаров, А. Терещенко, И. Сахаров, И. Снегирев), информация по детским играм и игрушкам представлены в материалах Русского географического общества, Этнографического бюро князя В. Н. Тенишева, губернских статистических комитетов и являются уникальным фактографическим материалом, выступающим для психолога аналитической базой исследования игровой культуры.

Мир детства, открытый на рубеже XIX–XX вв. в отечественной (Г. С. Виноградов, О. И. Капица) и зарубежной (Г. Спенсер, Э. Тайлор, Ш. Летурно, Дж. Фрэзер, Э. Вестермарк, Г. Плосс) этнографии, выделился в самостоятельную предметную отрасль этнографии детства, исследующую игровую культуру как часть единого комплекса традиций этноса, связанных с рождением и воспитанием детей (И. С. Кон, И. Шангина, С. Шмакова).

В этнопедагогике традиции игровой культуры этносов исследуются в контексте анализа опыта народной педагогики, народного воспитания и обсуждения ее развивающих возможностей.

Детский игровой фольклор в предметном поле фольклористики

Фольклористика обращается к традициям игровой культуры, детскому календарно-обрядовому игровому фольклору с позиций анализа жанровой, региональной, идейной, возрастной специфики игр, загадок, рифм, шуток, суеверий, острот, страшилок, пугалок, хитростей, прозвищ, пародий, устных заговоров, сезонных обычаев, испытаний, ругательств.

Исследования детского игрового фольклора, выделившегося в самостоятельную предметную отрасль благодаря работам П. В. Шейна, продолжили русские ученые-фольклористы Г. С. Виноградов и О. И. Капица. Комплексный подход к исследованию детского игрового фольклора основан на прочтении полифункциональности фольклорных текстов, анализе традиционных жанров детского игрового фольклора в контексте происходящих социальных и культурных изменений. При сохранении игровых фольклорных форм, предназначенных для общения взрослых с маленькими детьми (колыбельных, пестушек, песенок, стихов о животных), утрачивает популярность значительный пласт детского игрового фольклора, изначально связанного с календарно-обрядовой поэзией. Его вытесняют новые формы детского фольклорно-игрового творчества: пародия, жаргон, насмешки, дурачества, уловки, прозвища, прозывалки, дразнилки, мирилки, былички, небылицы, жуткие истории.

Искусствоведение демонстрирует возможности иконографического анализа и воссоздания реальных картин бытования игровых традиций, представленных в изобразительном искусстве. Сюжеты детских игр П. Брейгеля, И. Босха, средневековой и новой Европы, России служат источниками исторических реконструкций (Ф. Арьес, М. Соколов, Е. Васютинская, Н. Гершензон-Чегодаева, Е. Сноу, Е. Стрехмер).

Краткий обзор исследований традиций игровой культуры в гуманитарном знании свидетельствует о том, что их совокупность представляется значимым условием анализа исторического и социального контекстов традиций игровой культуры.

Принцип развития основан на выделении исторического, филогенетического, онтогенетического, функционального уровней анализа игровой культуры. Филогенетический и онтогенетический уровни анализа игры представлены в работах К. Грооса «Игры животных» (1896), «Игра людей» (1899), «Игра» (1922); Н. Н. Ладыгиной-Котс «Дитя шимпанзе и дитя человека в их инстинктах, эмоциях, играх, привычках и выразитель-

Игра и игровая культура в психологии XX столетия

ных движениях» (1935); К. Э. Фабри «Игры животных и игры детей» (1982).

Существенная возможность принципа развития – установление взаимосвязи культурно-исторической и онтогенетической «вертикалей» развития игры.

Е. А. Аркин отмечал, что фундаментом для построения правильной научной теории детской игры может служить изучение истории игры и игрушки с опорой на фактический материал, почерпнутый из прошлого и сопоставленный с настоящим [45].

Историко-психологический анализ игры

Главным условием объективного исследования игры для Д. Б. Эльконина выступил историко-психологический анализ, потребовавший сопоставления данных о положении ребенка в обществе на различных ступенях его исторического развития и характере и содержании игр детей [46].

Е. Аведон, Бр. Сэттон-Смит, исследуя историческую и онтогенетическую вертикаль игры, предприняли следующие линии анализа: происхождения игр по данным антропологии и фольклора; особенности бытования игр в культуре народов мира; структура, функции игры, классификации игр; место и значение игры в развитии ребенка [47].

В более поздней работе «Двузначность игры» (1997), выполненной в свете идей эволюционной изменчивости, Бр. Сэттон-Смит обратился к изучению исторических источников игры, ее культурных значений и смыслов в контексте семи «риторик»: игры как судьбы, игры как власти, игры как родовой идентичности, игры как легкомыслия, игры как условия прогресса, игры как воображения и игры как самоидентичности [48].

Уровни развития игры

Принцип развития, по мнению С. Л. Новоселовой, позволяет изучить значимые уровни (временные пространства) развития игры: игры животных (ритуализированные игровые автоматизмы, игры-общение, игры-экспериментирование предметного типа); игры человека на стадии антропогенеза; игры первобытного человека; современного (в исторически широком смысле) человека; игры человека новейшей исторической эпохи. Применительно к анализу процесса возникновения и развития традиционной игры принцип развития позволяет представить его как перманентный культурно-исторический процесс, имеющий строго определенные этапы: отображение события в игровой символической форме; сюжетно-ролевая игра; традиционная сюжетно-ролевая игра; традиционная тематическая сюжетная игра с обязательными правилами; замена в игре тради-

Изучение игры
требует выхода
за пределы
психологии

ционного сюжета правилом; переход темы игры в ее название; традиционная игра, в которой сюжет обобщен в правило; распределение игр по содержательным и воспитательным функциям; появление дидактических игр с правилами [49].

Д. Б. Эльконин полагал, что изучение игры выходит за пределы собственно психологических исследований, требует изучения антропологических, этнографических, географических, археологических и исторических материалов. В отечественной психологии в таком ключе выполнены работы И. С. Кона, А. В. Запорожца, С. В. Григорьева, Н. А. Смирновой. Зарубежные авторы преломляют идею анализа социального, исторического и культурологического аспектов игровой культуры в культурно-контекстном подходе. Согласно А. Марьянович, исследователю детских игровых традиций необходимо принять позицию «богатой интерпретации» для установления многообразных отношений между «текстом» (традиционная игра) и «контекстом» (историческим, социальным и культурным). Такой подход бросает вызов односторонним интерпретациям традиционных игр, позволяет видеть связь между текстом и контекстом (И. Ивич, Г. Нэйлор, Ж.-П. Росси).

Игровая культура
как условие
развития личности

Предпосылки изучения развивающих возможностей игровой культуры сложились в русле разработки теории детской игры в зарубежной психологии в работах К. Бюлера, К. Гросса, Дж. Дьюи, Д. Колоцца, Э. Клаппарда, Ст. Холла, В. Штерна, рассматривавших игру как биологическое явление.

Развивающие
функции детской
игры

В России в лучших традициях детской психологии и педологии в работах П. Ф. Лесгафта, И. А. Сикорского, П. Ф. Каптерева, В. В. Зеньковского оформился взгляд на игру как на «совершенно необходимое явление в жизни развивающегося организма», одно из выдающихся явлений в практике классического воспитания (П. Ф. Каптерев). Такой подход к игре созвучен идеям К. Спенсера, указывавшего на излишек энергии и сил, не истраченных на удовлетворение насущных потребностей и нашедших свой выход в игре. Сначала психологический характер игр выражается, по мнению П. Ф. Каптерева, в воспроизведении предметов, лиц и событий окружающей жизни и игры бывают строго подражательными. Постепенно в играх проступает самостоятельность детей и они приобретают творческий характер, придающий им важное место в психическом развитии, а позднее в общественных играх можно легко проследить психологическое содержание [50].

П. Ф. Лесгафт, вслед за К. Гроосом рассматривавший игру как средство упражнения природных склонностей и приобретения необходимых навыков, высказывал сходную позицию в отношении имитационных игр, окружающих ребенка в первые годы его семейной жизни и служащих упражнению сил [51].

И. А. Сикорский считал игру средой, в которой движение и гимнастика играют второстепенную, подчиненную роль, служа лишь орудием для выполнения умственных замыслов [17].

Тот факт, что взгляды отечественных исследователей игры на ее природу формировались под влиянием биологизаторских течений зарубежной психологии, не помешал им расширить представления об игре. В настоящее время, когда есть возможность оценить вклад представителей различных психологических школ в разработку общей теории игры, борьба биологизаторской и социологизаторской тенденций уже не воспринимается как острая конфронтация. Она уступает место подходу, признающему взаимодополняющую роль обозначенных тенденций в определении места и значения игры в психическом развитии и развитии личности.

Один из первых таких трудов – работа В. В. Зеньковского. Давая психологическое определение игры, автор подчеркивает ее статус в процессах «вживания детской души в современную ей социально-психологическую обстановку», творческого усвоения новой личностью того, что заключено в наследуемом материале, связывающем ребенка с прошлым [53].

В России на рубеже XIX–XX вв. педология обратилась к исследованиям роли народных игр и игрушек в развитии комплекса психических качеств (отвлеченного мышления, чувства самосознания, навыков социального общения и взаимодействия) (Н. А. Рыбников); элементов физического, умственного, нравственного, общественно-эстетического развития (Я. И. Душечкин); педагогических условий введения народных игр в практику семейного и общественного воспитания (М. А. Александрова, Г. Б. Вагнер, А. М. Дорман).

По существу, в педологических работах зародились традиции этнопедагогического изучения народных игр как средства образования и развития. Безусловно, идея о роли игры во всестороннем развитии личности объективно заложена в самой ее природе. Однако при том функционализме, который обнаруживается в пристрастиях исследователей традиционной игры уложить ее значение в прокрустово ложе выделенных сфер воспитания

Роль народной игры
в развитии
психических
качеств

Значение игры
в прокрустовом ложе
сфер воспитания

Императив
психических
функций

(умственного, нравственного, физического, эстетического, трудового и т.д.), благая идея превращается в миф, который активно используется для приложения традиционной игры к реализации разного рода образовательных, воспитательных, социализирующих функций.

В психологии такой подход таит в себе опасность, на которую указывал С. Л. Рубинштейн. Психологический анализ игры приводит к выявлению в ней роли воображения, мышления, воли, но психология воображения плюс психология мышления, воли и т.д. не дают в сумме, в совокупности ни игры как особого типа реальной деятельности, ни даже психологии игры. Поэтому не только сама игра, но и психология игры не сводится к изучению тех или иных психических процессов [53, с. 7].

Психологические исследования игры и ее роли в культурном (онтогенетическом) развитии и развитии личности ребенка базируются на работах Л. С. Выготского, полагавшего, что между личностью ребенка и ее культурным развитием можно поставить знак равенства: личность – понятие социальное, возникающее в ходе культурного развития, охватывает надприродное, историческое в человеке. Игра, согласно Л. С. Выготскому, поднимается на высший уровень развития, на гребень волны, становится девятым валом детского развития благодаря развертыванию действия в воображаемом поле, в мнимой ситуации, в условиях произвольного намерения [54].

Игра как ведущая
деятельность

Фокусируя свои интересы на определении роли и места игры в онтогенетическом развитии, психологическая наука придает ей статус ведущей деятельности в дошкольном детстве (А. Н. Леонтьев, Д. Б. Эльконин), средства амплификации (обогащения) психического развития ребенка (А. В. Запорожец), практики воспитания (Е. В. Субботский).

Детская игра, выделившись в самостоятельный предмет исследования, освоенная представителями различных направлений и подходов, строго функционально исследуется, исходя из теоретических позиций, подчеркивающих достоинства игры, ее вклад в социализацию детства и детское развитие.

При таком пристальном внимании к детской игре категория «традиционные игры» практически не выступает предметом психологического исследования как «феномен слишком каждодневный, мирской, тривиальный, чтобы гарантировать серьезное академическое исследование» [55].

Принадлежность
традиционной игры
детству

В диапазоне исследований традиционных детских игр и детского игрового фольклора рассматривается

принадлежность игр, имеющих «столетнюю и даже тысячелетнюю давность» истории человечества и детскому коллективу [56]. Отечественные и зарубежные психологи рассматривают роль традиционных игр в поддержании культурной идентичности в условиях унификации образования (И. Ивич); творческом приспособлении к социальной и культурной ситуации, ограничивающей возможности развития (М. Гаддеми, Т. Джэмбор); преодолении детьми ограничений педагогических задач, решаемых взрослым сообществом (В. Т. Кудрявцев); сохранении ритуалов общества сверстников (А. и П. Опи); освоении позиций социальной центрированности и периферийности (обособленности) (Бр. Саттон-Смит); преодолении трудных ситуаций в общении со сверстниками и взрослыми (М. Осорина); развитии духа творчества, радости жизни, свободы индивидуальности, формировании более общительного и менее агрессивного поколения (Е. Бэсик).

В кросскультурной психологии акцентируется роль игровых традиций в системе средств социализации в соответствии с социально-нормативными ожиданиями группы (М. Мид, Э. Эриксон, Дж. и Б. Уайтинг). В родовых культурах традиционные игры рассматриваются как средство поддержания гомогенности и культурной идентичности рода и отдельной личности на основе устойчивого синтеза, взаимной ассимиляции соматических, ментальных, социальных паттернов (Э. Эриксон); практического воспитания (Ш. Летурно), соответствующего принципу «делай как я» (Я. В. Чеснов); усвоения основных приемов ведения хозяйства, правил общения и общежития (Ш. Ломбард); нормативных образцов моделей поведения взрослых, обязанностей и прав (Дж. Брунер).

Введение различий между категорией компетентных и организованных участников социального взаимодействия (взрослых) и категорией некомпетентных и еще не полноправных детей (Д. Нидербергер, Х. Зюнкер) исключает возможность анализа условий активного взаимодействия социализирующего общества и социализирующегося индивида (И. С. Кон). При таком подходе ставятся под сомнение равенство, диалогизм, сосуществование (обоюдный суверенитет) мира взрослых и мира детства (А. Б. Орлов). Замалчивается встречный процесс индивидуализации, освоения личностью социокультурных достижений в диалоге, «пробе» себя (В. П. Зинченко, Д. И. Фельдштейн). Снижается роль социализированности как достижения человеком определенного баланса приспособления и обособления,

Ограничения
концепта
«социализация»

Мир детства –
достояние общества

активной гибкости индивида, способного к неригидному отношению к усвоенному опыту (А. В. Мудрик). Прима анализ социализирующих функций игровых традиций, оправданный при обращении к игровой культуре традиционных обществ, утрачивает свои доминирующие позиции в ходе анализа традиций бытования игровой культуры в условиях современного постиндустриального общества.

Смещение акцента с проблем социализации на осознание мира детства как особого возраста жизни (Ф. Арьес), как «не взрослого» состояния общества и особого социального явления с объективно заданными тенденциями развития (Д. И. Фельдштейн), имеющего историческое происхождение и природу (В. Т. Кудрявцев) обеспечивает понимание роли в развитии личности «живых» феноменов детской субкультуры – детской мифологии, игрового фольклора (В. С. Мухина), игр, ритуалов, словесных произведений (Е. В. Субботский), способов деятельности, форм общения, осуществляемых в детских группах относительно независимо от взрослых (В. В. Абраменкова).

При таком понимании детства проблематизируется роль традиций игровой культуры в утверждении детьми свободы, независимости, права на особую детскую тайну, на свою собственную историю в пространстве взрослого мира. Состояние детской игры и детского сообщества признается показательным симптомом и индикатором состояния детства (Б. Д. Эльконин), главной характеристикой детства (Ж. П. Росси), условием свободного развития культуры и продления детства как важнейшего завоевания цивилизованного общества (С. А. Шмаков).

Функциональный
анализ игры

Существенную роль в истории исследования игры в психологии двадцатого столетия оказал деятельностный подход в связи с разработкой концепции игры как ведущей деятельности дошкольника.

Приоритет деятельностного подхода – функциональный анализ структурных единиц игры как деятельности.

Действие как единица анализа игровой деятельности выступает предметом философских (И. В. Демин) и культурологических исследований (М. Л. Лурье, И. В. Сидоренко, Р. Брюнель).

Н. А. Бернштейн обращается к характеристике игрового действия как генетически исходной единице анализа психики. Для С. Л. Рубинштейна *игровое действие* специфично в том отношении, что не стремится к вещному результату и к утилитарному эффекту, а реализует многообразные мотивы специфической человеческой деятель-

ности, является скорее выразительным и семантическим актом, чем оперативным приемом [40, с. 67–68].

Обобщенность игрового действия, не редуцируемого к результату, направленного на сам процесс деятельности, специфична в том отношении, что увеличивает ресурсы игры.

Обобщенность игрового действия способствует тому, что способы действия, а, следовательно, и предметные условия игры могут изменяться в широких пределах [32].

Обобщенность игрового действия значима не только в контексте игровой деятельности ребенка, но и в его исторической обобщенности и открытости. Исторически обобщенный опыт деятельности, зафиксированный в орудиях труда, и, шире, – в предметном мире культуры, создаваемой человечеством, обращен к последующим поколениям, объективно представлен в возможности последующими поколениями не только прочесть, но и творчески его освоить в контексте реалий исторического времени.

Исследования традиционных игр представляются чрезвычайно важными в изучении специфики игровых действий, установлении их культурных прототипов, представленных в трудовой деятельности взрослых, определении их универсальной природы, анализе психологического статуса в обобщении опыта деятельности.

Анализ базовых концепций, существующих в психологии XX столетия относительно исследования игры и ее роли в развитии, раскрывает тенденции становления научной мысли в направлении от разработки частных проблем, места и значения игры в развитии отдельных психических функций и процессов к пониманию единства культурного (онтогенетического) развития и развития личности. В контексте изложенных подходов становится очевидной возможность историко-генетического исследования традиций игровой культуры.

(Продолжение следует)

1. Маркс К., Энгельс Ф. *Немецкая идеология*: Собр. соч. в 30 т. Т. 3. – 2-е изд. – М., 1955.

2. Мухина В. С. *Личность: Мифы и Реальность (Альтернативный взгляд. Системный подход. Инновационные аспекты)*. – 2-е изд. – М., 2010.

3. *Выготский Л. С. Психология искусства* / Под ред. М. Г. Ярошевского. – М., 1987.

4. *Выготский Л. С. Исторический смысл психологического кризиса* / Психология. – М., 2000.

5. *Marjanovic A.* The protocol for the collection of traditional games. Form A1, A2 // *Traditional Games and Children of Today*. OMEP (World Organization for Early Childhood Education) in collaboration with a Yugoslav National Committee of OMEP. – Belgrad, 1986. – P. 141–152.

6. *Черная А. В.* Развитие личности в традициях игровой культуры. Монография: В 2 ч. Ч. 1. Методология и методы исследования. – М., 2005.

7. *Эко У.* *Vertigo: круговорот образов, понятий, предметов*: Пер. с итал. – М., 2009.

8. *Степанов Ю.* Семиотика концептов / Семиотика: Антология // Сост. Ю. Степанов. – М., Екатеринбург, 2001.

9. *Эльконин Д. Б.* Об источниках неклассической психологии // *Избранные психологические труды*. – М., 1989. – С. 475–478.

10. *Верч Дж.* *Голоса разума*. – М., 1996.

11. *Маркс К., Энгельс Ф.* *Собрание сочинений в 30 т. Т. 2.* – 2-е изд. – М., 1955.

12. *Ключевский В. О.* *Сочинения в 9 томах. Т. VI. Специальные курсы*. – М., 1989.

13. *Леви-Брюль Л.* *Сверхъестественное в первобытном мышлении*. – М., 1999.

14. *Рубинштейн С. Л.* *Человек и мир*. – М., 1997.

15. *Ильенков Э. В.* *Философия и культура*. – М., 1991.

16. *Леонтьев А. Н.* *Культура, поведение и мозг человека // Вопросы философии*. – 1968. – № 7. – С. 50–56.

17. *Зеньковский В. В.* *Психология детства / Отв. ред. и сост. П. В. Алексеев*. – М., 1996.

18. *Мухина В. С.* *Феноменология развития и бытия личности*. – М., 1999.

19. *Вересов Н. Н.* *Культура и творчество как психологические идеи // Вопросы психологии*. – 1992. – № 1. – С. 124–128.

20. *Стеценко А. П.* *Перспективы теории деятельности в современной психологии: неклассический подход к неклассической теории деятельности // Рождение сознания: становление значений на ранних этапах онтогенеза*. – М., 2005.

21. *Слободчиков В. А., Исаев Е. И.* *Основы психологической антропологии. Психология развития человека: Развитие субъективной реальности в онтогенезе: Учебное пособие для вузов*. – М., 2000.

22. *Леонтьев А. Н.* *Деятельность. Сознание. Личность*. – М., 2004.

23. *Леонтьев А. А.* Деятельный ум (Деятельность, Знак, Личность). – М., 2001.
24. *Зинченко В. П.* От классической к органической психологии // Вопросы психологии. – 1996. – № 5. – С. 7–20.
25. *Запорожец А. В.* Избранные психологические труды: В 2-х т. Т. 1. Психическое развитие ребенка. – М., 1986.
26. *Божович Л. И.* Проблемы формирования личности / Под ред. Д. И. Фельдштейна. – 2-е изд. – М., 1997.
27. *Поддьяков Н. Н.* Творчество и саморазвитие детей дошкольного опыта. Концептуальный аспект. – Волгоград, 1995.
28. *Якиманская И. С.* Требования к учебным программам, ориентированным на личностное развитие школьников // Вопросы психологии. – 1994. – № 2. – С. 64–77.
29. *Кудрявцев В. Т.* Исследования детского развития на рубеже столетий (научная концепция института) // Вопросы психологии. – 2001. – № 2. – С. 3–21.
30. *Шпет Г. Г.* Психология социального бытия. – М., 1996.
31. *Лурия А. Р.* Природа человеческих конфликтов: Объективное изучение дезорганизации поведения человека. – М., 2002.
32. *Леонтьев А. Н.* Избранные психологические произведения: в 2 т. Т. 1. – М., 1983.
33. *Новоселова С. Л., Асадулаева Н. А.* Развивающая функция архаических игр // Мир психологии. – 1998. – № 4. – С. 49–58.
34. *Хейзинга Й.* Homo ludens. Человек играющий / Пер. с нидерл. В. В. Ошиса. – М., 2001.
35. *Покровский Е. А.* Детские игры, преимущественно русские. – М., 1895.
36. *Харузина В.* Игрушки у малокультурных народов // Игрушка. Ее история и значение: Сб. ст. / Под ред. Н. Д. Бартрам. – М., 1912. – С. 85–140.
37. *Лоренц К.* Обратная сторона зеркала: Пер. с нем. / Под ред. А. В. Гладкого. – М., 1998.
38. *Поршнев Б. Ф.* О начале человеческой истории (проблемы палеопсихологии) / Б. Ф. Поршнев, науч. ред. О. Т. Витте. – СПб., 2007.
39. *Выготский Л. С.* Педагогическая психология / Под ред. В. В. Давыдова. – М., 1999.
40. *Рубинштейн С. Л.* Основы общей психологии: в 2 т. Т. 1. – М., 1989.
41. *Поршнев Б. Ф.* Социальная психология и история. – М., 1979.

42. *Ivic I.* Experiences the research so far done on traditional childrens games // *Traditional Games and Children of Today*. OMEP (World Organization for Early Childhood Education) in collaboration with a Yugoslav National Committee of OMEP. – Belgrade, 1986. – P. 67–82.

43. *Леву-Строс К.* Структурная антропология / Пер. с фр. Вяч. Вс. Иванова. – М., 2001.

44. *Bishop J., Curtis M.* The decline of play in today's world // *Play today in the primary school playground: Life, learning and creativity* / Ed. by J. C. Bishop and M. Curtis. – Buckingham. Philadelphia, 2001. – P. 1–20.

45. *Аркин Е. А.* Ребенок и его игрушка в условиях первобытной культуры. – М., 1935.

46. *Эльконин Д. Б.* Основные вопросы теории детской игры // *Психология и педагогика игры дошкольника (материалы симпозиума)* / Под ред. А. В. Запорожца, А. П. Усовой. – М., 1966. – С. 11–37.

47. *Avedon E., Sutton-Smith Br.* *The Study of Games*. – N.-Y., 1971. – P. 213–214.

48. *Sutton-Smith Br.* *The Ambiguity of Play*. – Cambridge, 1997.

49. *Новоселова С. Л.* Генетический метод в исследовании игры и ее классификации // *Этнопедагогические проблемы воспитания и обучения: поиск и решения: Материалы межд. науч.-практ. конф.* – М., 1999.

50. *Каптерев П. Ф.* Идеи о первоначальном воспитании в классической древности. – СПб., 1900.

51. *Лесгафт П. Ф.* Руководство по физическому воспитанию детей школьного возраста. Ч. 1. – СПб., 1904.

52. *Сикорский И. А.* Воспитание в возрасте первого детства. – СПб., 1884.

53. *Рубинштейн С. Л.* Основы общей психологии: в 2 т. Т. 2. – М., 1989.

54. *Выготский Л. С.* Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // *Вопросы психологии*. – 1966. – № 6. – С. 62–76.

55. *Sutton-Smith Br.* *Psychology of Children: The Triviality Barrier* // *Western Folklore*. – 1970. – № 9. – P. 1–8.

56. *Леонтьев А. Н.* Психологические основы дошкольной игры // *Проблемы развития психики*. – 4-е изд. – М., 1981.