

СЛУЧАЙНОСТТА И НЕОПРЕДЕЛЕНОСТТА КАТО КОНСТИТУИРАЩИ ХАРАКТЕРИСТИКИ НА ИГРАТА

Ася Велева

РУ "Ангел Кънчев"

Руса 7017, ул. „Студентска”8, ФПНО

e-mail: aveleva@uni-ruse.bg

RANDOMNESS AND UNCERTAINTY AS CONSTITUTIVE CHARACTERISTICS OF PLAY AND GAME

Asya Veleva

University of Ruse, 7017 Studentska Str. 8

ABSTRACT

The construction of effective methods for guidance of children's play and game is important task of preschool pedagogic because play and game are essential for physical and psychological development. It turns that the realization of this task in practice is accompanied with considerable difficulties because of the lack of general theory of play and game. Such a theory could provide understanding about the nature and constitutive characteristics of play and game and enlighten the opportunities for educational impact. The main purpose of this paper is to analyze the randomness and uncertainty as features of play and game. Their recognition, conservation and enhancement have practical input for education.

Key words: randomness, uncertainty, play, game.

Общоприето е мнението, че играта е от решаващо значение за пълноценното развитие на детето. Затова конструирането на ефективни способности за организиране на полезни и развиващи игри е важна задача на предучилищната педагогика. На практика обаче се оказва, че игровата дейност се ръководи по-трудно от учебната. Този факт е ярко илюстриран в думите на една детска учителка, които според Д. Димитров звучат и странно, и тъжно: „Играта ми е най-трудното занятие...” (Д. Димитров, 1985, с. 59). Авторът защитава тезата, че с въздействията си възрастните нерядко премахват същностни черти на феномена, с което трансформират дейността на децата в игроподобна или дори неигрова (Д. Димитров, 1989). Следователно сред причините за трудностите при организацията и ръководството на преобладаващата в предучилищна възраст дейност е липсата на обща теория за играта, която да осигури разбиране за природата и конституиращите ѝ характеристики и по този начин да хвърли светлина върху възможностите за възпитателни въздействия. С оглед на това предмет на настоящия доклад е анализът на случайността и неопределеността като иманентно присъщи особености на играта, чието познаване, съхраняване и усилване има практически изходи за възпитанието.

Подобно начинание налага хипотетично да се реконструират произходът и генезисът на игровото поведение, понеже човекът го е унаследил от своите животински предшественици¹. С други думи, ако случайността и неопределеността са конституиращи характеристики на играта, би следвало те да имат еволюционен резон.

Играта не е присъща за всички животински видове, а само за тези, които живеят при променливи условия. Адаптацията към вариативна среда не може да бъде осигурена

¹ Този проблем е обстойно дискутиран в студията на А. Велева „Еволюционни предпоставки на играта” в сп. „Педагогически новости”, 2012, №1, с. 27-52, достъпна на интернет адрес: <http://veleva.net/>

единствено от вродените реакции. Във връзка с това се появяват механизми за засилване пластичността на поведението и натрупване на индивидуален опит: ориентировъчната дейност (обезпечава търсенето на жизненоважни фактори на средата, с които животното не е в непосредствен контакт) и научаването, чиято централна и най-важна форма е навикът (позволява придобиването на двигателни координации, които да се използват в нови ситуации). Колкото по-пластично и съдържащо голям дял придобити компоненти е поведението на даден животински вид, толкова по-дълъг е периодът на формирането му. Затова при появата си на света децата на тези животни са неспособни да реализират видово типичното поведение на възрастен индивид. По тази причина постепенно еволюира родителската грижа. Удовлетворяването на основните потребности от възрастните не отменя необходимостта малкото да развие своите умения, да натрупа опит. Така се обособява особен тип поведение – игра, в която животното конструира разнообразни отговори към нестабилни условия. Тази адаптивна функция играта изпълнява благодарение на своята вариативност, лабилност и променливост. Д. Елконин я обосновава по следния начин: в играта животното, манипулирайки с обекта, създава със своите движения неповторими и неподдаващи се на предвиждане вариации на неговото положение и непрекъснато действа с него, като се ориентира спрямо особеностите на тези бързо променящи се ситуации. По този начин у малкото се развива и усъвършенства необходимата организация на цялата по-нататъшната дейност (Д. Елконин, 1984).

Вариативността, подвижността, лабилността са сред най-често дискутираните особености на феномена. Но всъщност неповторимостта на всяка игрова ситуация се генерира от заложените в нея случайност и неопределеност. С оглед изясняване на техните източници е необходимо накратко да се представи механизмът за формиране на нови навици. К. Фабри го обяснява така: за навиците са характерни стереотипност и автоматизирани двигателни реакции, но на първите етапи от тяхното образуване се проявява значителна пластичност и активно отношение на животното към въздействащите фактори на средата. Всеки двигателен навик се формира по пътя на преодоляването на „прегради“ и съдържанието му се определя от характера на самата преграда. Понятието преграда се разбира не само във физически смисъл като преграждане пътя пред животното. Преграда е всяко препятствие пред достигането на подбуждащия обект, „целта“ при решението на задачата. Животното анализира ситуацията и избира това направление на движението, което съответства на статуса на положената „цел“. В резултат от многократно изпълнение движенията му стават все по-адекватни на ситуацията, в която е дадена задачата, появяват се нови, генетически не фиксирани движения, т.е. индивидът се научава да прави нещо по нов начин (К. Фабри, 1999).

В подобни термини може да се опише и игровото поведение. Преградата, благодарение на чието преодоляване се формира навикът, кореспондира с противника в играта (игровия партньор, а също и в по-широк смисъл - игровия обект, или условията на средата) и поставя игрови задачи: постигането на контрол върху обкръжението, „играчката“ или съиграча. Именно наличието на преграда прави възможни подбора и подкрепата на успешните движения, защото, както Д. Елконин основателно твърди, ако се играе само за удоволствие, биха се подкрепяли всички движения – както успешни, така и неуспешни (Д. Елконин, 1984). Определящата роля на преградата се откроява особено ясно в случаите, когато животното извършва преувеличено и нефункционално (потенциално „игрово“) действие, повтаря го няколко пъти, но активността му свършва дотам. Пример за това е кучето, което подскача игриво около стопанина си и закачливо замахва с лапа, но прекратява действията си, след като няма съответна реакция. В дадената ситуация е заявена готовност за играене, която не прераства в игра, защото не среща преграда (игрова задача за улавяне на пръчка и пр.).

Игровите задачи се пораждаат от разнообразни източници на случайност и неопределеност. Те могат условно да се обобщат в три направления.

Първото включва условията на средата в случай, че те съдържат преграда, чието преодоляване предполага придобиване на нови двигателни координации. Поради своето несъвършенство движенията на животното всеки път имат различна траектория и са в различна степен успешни. Следователно по мярата на прецизирането на движенията ще намалява непредвидимостта, а с това и възможностите за поддържане на игровата ситуация. Ако самите средови условия варират, играта може да се съхрани значително по-дълго. А. Пелегрини и др. дават интересен пример в областта на локомоторната игра за ролята на непостоянната среда в еволюцията на поведенческата подвижност. Авторите представят хипотезата, че подвижността е резултат от сблъскване на животното с нестабилни условия, сред които трябва да се движи. В подкрепа привеждат данни за двигателния репертоар на дългоопашатите макаци спрямо този на орангутаните. Последните са физически по-едри, така че нишата им е относително непредвидима. Поради по-голямото си тегло те се движат по клони и лиани, които са доста нестабилни, защото се извиват екстремно и биха могли да се счупят. С оглед на локомоторния успех в тази област, орангутаните трябва да развият много подвижен поведенчески репертоар, така че да се нагодят към своето непостоянно обкръжение. В контраст макаците са много по-малки, тяхното тегло не смущава придвижването им и като следствие локомоторният им репертоар в това отношение е много по-предвидим и стереотипен (Povinelli and Cant, by: A. Pellegrini, D. Dupuis, P. Smith, 2007). Тук трябва да се добави уточнението, че вариативната екология не бива да се отъждествява с игровата ситуация. Игровото поведение се конституира от система взаимосвързани характеристики, една от които е случайността и неопределеността.

Вторият източник на случайност и неопределеност е заложен в игровите обекти. Според Д. Елконин за да могат да станат „играчки“, предметите трябва да притежават елемент на новост, тоест в хода на манипулациите да се променят непрекъснато (Д. Елконин, 1984). Животните ги разпознават по вроден начин (малкият, бързо движещ се обект е потенциален носител на игрова задача) или когато в рамките на изследователската си активност се опитват да превърнат даден предмет в игров, като проверяват дали той притежава нужните свойства (например да се задвижи). Ако не се разкрие възможност за трансформация на обекта, той няма да бъде обигран. Възможностите за случайни и непредвидими промени в „играчката“ подбуждат отново и отново ориентировката спрямо преградата, изборът и осъществяването на нуждаещи се от упражнение двигателни координации.

Трето, все пак има предмети, които стават обект на игра без да се променят по някакъв начин. Това може да се осъществи в съвместните игри, които представляват един вид борба, съревнование за владение на „играчката“. Но в този случай източникът на случайност и неопределеност не се намира в обекта, а в игровия партньор. Тъй като поведението на животните е принципно непредвидимо, действията на партньора са неизчерпаем генератор на нестабилност и вариативност в игровата ситуация.

И така, случайността и неопределеността са иманентни белези на играта, благодарение на които тя се формирала като особен вид поведение и се е съхранила като достижение на еволюцията. Независимо, че дейността на *homo sapiens* се отличава качествено от поведението на животните, за да може да бъде наречена игра, тя трябва да съхрани своята конституираща характеристика. Обикновено детската игра се асоциира най-напред с удоволствието от процеса и безспорно то е нейна водеща подбуда. Тя обаче не отменя адаптивните функции на феномена, свързани с вариативното преодоляване на прегради и произтичащите оттук поведенчески иновации. В подкрепа на това са анализите на А. Флитнер и Д. Димитров. Съгласно Флитнер още З. Фройд посочва, че част от игровата

мотивация лежи „отвъд принципа за удоволствие”, а именно в психическото стълкновение с трудности, напрежение, силни впечатления, с трудно овладяеми социални ситуации, на които е изложено детето (by: A. Flitner, 1974). Д. Димитров обосновава играта като средство за подготовка за бъдещо поведение и я определя като форма за отразяване на вероятното бъдеще. Понеже в бъдещето се съдържат различни възможности за реализация, играта е призвана да формира гъвкаво променяща се структура от способности, да бъде многостранна и многовариативна (Д. Димитров, 1985).

В най-голяма степен вариативността се признава на творческите игри. Независимо от факта, че заимстват сюжетите и ролите от познатата им действителност, децата ги реализират по своему. Затова макар принципно играта да може да бъде повторена, всеки следващ път е уникална. Това, както при игрите на животните, се обуславя от промените в обстановката и особеностите на предметите за игра, но най-вече от личността на играещите, които са надарени с творческа активност. Е. Зворигина разказва за група 6-годишни, на които педагогът възложил да играят „на параход”. Погледът на едно от децата се спрял на кеглите в занималнята и те веднага влезли в употреба. Въображението заработило: кеглите се превърнали в акваланги, а децата във водолази, плувачи в лодка около кит. По възбудените викове можело да се разбере, че лодката се е обърнала, а пътниците се оказали във водата. Детето, за което не стигала кислородна бутилка, започнало да потъва, а отгоре на всичко се появили и акули. Всички се хвърлили да му помагат. Естествено спасили го вече на пода, до столчетата-кораб. И изведнъж чули гласа на възпитателя: „Защо се возите на пода?! Пак ли не слушате? Сядайте на столчетата и играйте! За къде пътува вашият параход? Всички пътници имат ли билети?” Играта се разпаднала. Никой не седнал на стол. Децата се разпръснали из стаята. Интересът към играта пропаднал (Е. Зворыгина и др., 1989, с. 7). В дадения пример източници за модификация на познатата игра са забелязването на нов компонент в средата и най-вече собствената творческа активност на децата. Премахването на източниците на случайност и неопределеност, за да може дейността да протича в обичайното си русло, разрушава импровизацията, а заедно с нея и самата игра.

Някои автори считат, че когато става въпрос за вариативност игрите с правила не следва да се включват в дискусиата, тъй като дават стриктни предписания за действията на играчите. Например А. Пелерини и др. твърдят, че поведението при тях е по-конвергентно и не стимулира иновацията (A. Pellegrini, D. Dupuis, P. Smith, 2007). Това се опровергава на първо място от наличието на огромно многообразие игри с правила, основани на обща схема – Д. Елкониин привежда етнографски данни за родствени връзки между различни игри на залавяне: при най-елементарната им форма един лови друг; в друга игра бягащият има „кыща”, където може да се скрие или пък гонещият трябва да скача на един крак; по-нататък същото, но с превръщане на уловените в помощници на ловците...; и накрая играта на война, в центъра на която много често е същото това залавяне. Авторът забелязва, че имаме постепенно усложняващ се или обратно, опростяващ се, ред (Д. Елкониин, 1984). Наличието на поредици родствени игри показва, че макар основната схема да остава същата, останалите игрови компоненти (сюжет, роли, правила) могат да претърпят неограничен брой модификации. Вариативността на игрите с правила намира израз и в огромното им многообразие, което в продължение на хилядолетия се предава от поколение на поколение, и във факта, че често правилата им са гъвкави и допълнително договаряни от играещите, и в неповторимостта на всяко следващо изиграване дори в рамките на едни и същи правила. Особено ярко ролята на вариативността се проявява, когато изходът от играта на карти стане ясен – това поставя нейния край и играчите хвърлят всичко на масата. В дадения пример дейността е загубила възможността за промяна, с което е станала безпредметна. За разлика от животните хората съзнателно регулират и усилват вариативността, като манипулират източниците на случайност и неопределеност (усложняват условията по отношение на средата, действията и

взаимодействията на партньорите, въвеждат правила повишаващи нестабилността като жребии, санкции, бонуси и др.).

Познанието за случайността и неопределеността като конституиращи характеристики на играта е особено необходимо днес поради екстремните промени в техните източници.

На първо място резервите на достъпното за децата игрово пространство като извор на случайност и неопределеност са силно редуцирани. А. Флитнер изтъква, че възможностите за свободно изпробване на собствените способности при стълкновение със средата и посрещането на последствията от собствения избор, често са ограничени за детето, живеещо в големия град. Там всеки квадратен метър е предназначен за определена цел. Правят се игрови площи, където проучването и изпробването на собствените възможности и преструктурирането на жизнения свят са заложени преднамерено и в определена степен изкуствено (А.Флитнер, 1974).

Второ, прогресивно се засилват тенденциите за детайлизация и технизация на детските играчки. Като цяло модерните игрови материали са тясноспециализирани, програмирани, налагат точно определени сюжети и действия и не могат лесно да приемат функции според нуждите на детския замисъл. Това означава непълноценно функциониране на вторият източник на случайност и неопределеност – обектът на игра. В резултат дейността регресира до еднотипни, повтарящи се манипулации.

Трето, децата са все по-често заемат пасивна позиция - възприемане и реакция на телевизионни предавания и компютърни игри, вместо да се ангажират със собствена активност. Многобройни са литературните източници, предупреждаващи за редуциране на игровите умения у съвременните деца и преобладаването на консуматорски нагласи у тях. Така третият източник на случайност и неопределеност – субектът на игровата дейност – също не се реализира пълноценно.

Четвърто, неосъзнавайки основополагащата роля на случайността и неопределеността възрастните нерядко я премахват при модификацията и провеждането на игрите с правила. По този начин свеждат активността на децата до еднообразни програмирани действия, които след няколко изпълнения започват да се повтарят стереотипно и интересът към тях (ако изобщо е имало такъв) спада. Подобни трансформации водят до това, че игри с хилядолетна история биват превръщани в дидактични задачи и упражнения.

Очертаната ситуация може да бъде променена по посока повишаване на вариативността и отгук съхраняване развиващите функции на играта посредством усилване източниците на случайност и неопределеност в нея.

Литература:

1. Велева, А. (2012). Еволюционни предпоставки на играта. *Педагогически новости*, 1, 27-52.
2. Димитров, Д. (1985). *Проблеми на играта в предучилищна възраст*. – Благоевград: Унив. изд. „Неофит Рилски”.
3. Димитров, Д. (1989). *Типови игрови технологии за детската градина и началното училище*. - Благоевград: Унив. изд. „Неофит Рилски”.
4. Елконин, Д. (1984). *Психология на играта*. – София: Народна просвета.
5. Зворыгина, Е. и др. (1989). *Игра дошкольника*. – Москва: Просвещение.
6. Фабри, К. (1999). *Основы зоопсихологии*. – Москва: Российское психологическое общество- 3-е издание.
7. Flitner, A. (1974). Zum Verständnis des Kinderspiels. //www.kinderspiel/zum_verstaendnis_des_kinderspiels
8. Oliveira, A, A. Rossi et al. (2010). Play Behaviour in Nonhuman Animals and the Animal Welfare issue. //www.springerlink.com/content/ k1u406757k87g320/
9. Pellegrini, A., D. Dupuis, P. Smith. (2007). Play in Evolution and Development. *Developmental Review*, 27, 261–276.