

## Игры и творчество

**Олофссон Б.К.,**

*преподаватель факультета изучения детей и молодежи Стокгольмского института образования,  
стокгольм, Швеция*

Перевод с английского

**Ермолова Т.В.,**

*кандидат психологических наук, заведующая кафедрой зарубежной и русской филологии,  
профессор кафедры зарубежной и русской филологии, ГБОУ ВПО МГППУ, Москва, Россия,  
yermolova@mail.ru*

По мнению автора, участие ребенка в символической игре меняет состояние его ума и вводит его в своего рода легкий гипнотический транс. Взгляд ребенка обращается внутрь себя и становится интроспективным, что позволяет ему защитить свое внутреннее пространство от окружающей его в этот момент реальности. Дети легко контролируют процесс перехода в игровое состояние и выхода из него и отлично понимают, что ничего магического в игре с ними не происходит. В то же время они испытывают острую потребность в такого рода игровой защите своего внутреннего мира, в котором реальность творчески преобразуется ими в нечто иное, имеющее строго индивидуальное значение для каждого отдельного ребенка и поэтому крайне ценное для него и безусловно необходимое для его личностного развития.

**Ключевые слова:** игра, творчество, доступ к множественным мирам, игровой сигнал, игровой настрой.

**Для цитаты:**

Олофссон Б.К. Игры и творчество [Электронный ресурс] / пер. Т.В. Ермоловой // Современная зарубежная психология. 2015. Т. 4. № 3. С. 15—23. doi: 10.17759/jmfp.2015040302

**For citation:**

Olofsson B.K. Play and the Creative Arts [Elektronnyi resurs] T.V. Yermolova, trans. *Journal of Modern Foreign Psychology*, 2015, vol. 4, no. 3, pp. 15—23. doi: 10.17759/jmfp.2015040302 (In Russ., Abstr. in Engl.).

### Суть игры

Играть — значит превращать реальность в нечто иное. Многие видят в этой способности преобразовывать и превращать одно в другое основы интеллектуальной деятельности человека. Обобщая свой опыт, люди делают его доступным для других, иногда доводя его до уровня универсального знания, например, ученый может превратить систематизированные данные в теорию. Когда дети играют, эта трансформация происходит ежеминутно, при этом внутренние представления детей преобладают над объективными внешними условиями. Стоит им представить что-то, и они легко принимают воображаемое за существующее или происходящее на самом деле.

Когда дети участвуют в символической игре, вовлекающей их в целый ряд преобразований, целиком меняется состояние их души, и они впадают в то, что можно назвать своего рода легким гипнотическим трансом. Часто их взгляд обращается внутрь себя, становится интроспективным, чтобы защитить свое внутреннее представление и создаваемые ими образы от чрезмерного вторжения и навязчивого присутствия

*«Никогда не препятствуйте доступу детей  
к множеству создаваемых ими миров».*

реальности. Теперь их внутренние образы решают, как интерпретировать действия, события и переживания. Дети контролируют процесс трансформации и понимают, что ничего магического с ними не происходит.

*Мадлен (4.7) играет в больницу и выступает в роли врача-рентгенолога. Она «делает рентген» своей маме, вынимает книгу рассказов и подносит ее к лампе, как будто рассматривает рентгеновский снимок, прежде чем сделать заключение. При этом она полностью игнорирует реальную картинку в книге, на которой изображены играющие котята.*

Внутренне игра — это психическая установка, переживаемая как определенное чувство или особое состояние ума. В интервью с «Дагенс Нитер» (самая известная ежедневная газета Швеции), две пенсионерки рассказали, что когда они сидят на террасе культурного центра, они «притворяются, что находятся в Париже». И это меняет все вокруг.

Со стороны иногда трудно сказать с определенностью, является ли то, что мы видим, игрой или реальностью. Часто игра кажется просто поводом пошуметь (изображение скачущих лошадей), дракой (игра в

кучу-малу), или странностью, когда мы видим кого-то сидящего с ложкой возле уха вместо телефона и говорящего с кем-то невидимым. Но как только мы получаем достоверный сигнал, что видимое нами — игра, оно обретает всю полноту смыслов.

В защищенном игрой действии царит гармония, а все процессы протекают гладко и быстро, однако это не обязательно говорит о том, что содержание игры само по себе гармонично. Напротив, игра часто строится на устрашающих событиях, на агрессии, угрозах, опасениях и страхах — но целиком внутри защитных рамок игры. Гармония царит в сознании играющего или между ним и его игровым партнером, хотя и здесь встает вопрос о правилах игры, явных или имплицитных, и их соблюдении. В игре «куча-мала» один игрок способен лишь на мгновение ощутить свое превосходство над другим и строгих правил игры нет. Если кто-то затевает игру «в школу», то в ней все должно происходить, как в школе. И здесь мнения играющих могут различаться. Происходит разрушение гармонии.

*Например, две девочки играют в посещение детской поликлиники. Одна из них изображает врача и предлагает своей подруге, держащей на руках куклу («ребенка»), раздеть ее и положить на пеленальный столик. Девочка, изображающая маму, явно не имеет опыта посещения детской поликлиники. Она неожиданно говорит «приятным голосом»: «Я приготовлю Вам кофе». Игра прерывается. Девочка-«врач» гневно отвечает: «Нет, не приготовишь, это детская поликлиника, здесь не варят кофе».*

Насколько ролевая игра будет натуралистичной, зависит от уровня развития играющих и от того, как много они знают о том, во что играют.

Когда дети играют в игру с правилами, для сохранения гармонии необходимо соблюдение этих правил. Любое нарушение правил прерывает игру. Гармония может быть нарушена также любым выражением недовольства в распределении ролей или спором о содержании игры, который может закончиться словами «тогда я больше не играю».

Дети демонстрируют невероятную устойчивость в сохранении игрового действия после прерывания игры, связанного с поиском дополнительных игровых предметов или их установки. Они легко выходят из игры и также легко возвращаются в игровое состояние. Если внимательно прислушаться к их разговорам, то легко понять, в какой момент их общение является игровым, и в какой — это реальное общение.

В игре человек покидает реальность и уходит в воображаемый мир. В этом мире невозможно одновременно быть внутри него и за его пределами. Игра требует полной самоотдачи. Играть — значит забыть себя. Дети позволяют игре полностью захватить себя. Они не видят и не слышат ничего вокруг. Для них существуют только их внутренние образы и трансформации, вызываемые ими.

Однако чтобы полностью отдаться игре, ребенку необходимо чувствовать себя в полной безопасности.

Если он боится, что подвергнется нападению или что уйдет мама, он будет настороже и не сможет это сделать. С некоторыми сверстниками ребенок чувствует себя в безопасности и может участвовать даже в жесткой и конкурентной игре с ними, просто потому что он знает своих товарищей и уверен, что они никогда не будут демонстрировать свое превосходство над ним, винить его за промахи или стыдить. С другими, которые не придерживаются правил игры, даже простейшая игра может показаться ребенку опасной и изобилующей ловушками, и он не осмелится присоединиться к ней.

Еще одним качеством игры является отсутствие в ней временных границ. Игра длится бесконечно и проходит в мгновение ока. Сто миль легко преодолеваются с помощью сапогов-сорокоходов, а год сжимается до секунды. Игра не является подготовкой к тому, что может произойти завтра. Она вне времени, она здесь и сейчас. Средневековые философы называли ее «маленькой вечностью Бога». Дети обладают искусством жить в настоящем. В то же время игра протекает «там» и «потом», вдали от «здесь» или «сейчас». Это как волшебство. Игра сама по себе является вознаграждением. Она не ждет ни славы, ни аплодисментов, ни восторженных возгласов: «Как прекрасно вы играете!» С другой стороны, детям, чтобы начать игру, иногда необходимо поощрение, разрешение продолжать ее в том виде, как она сложилась, помощь с воплощением каких-то ролей, иногда участие взрослого, а также предложения по ее развитию, реквизиты и знаки уважения со стороны взрослых к игре.

### Колыбель игры

Каждый ребенок рождается с врожденной способности играть. Но так же, как взрослый разговаривает с ребенком и слушает его, чтобы научить потенциально способного к речи ребенка говорить, он должен играть с ребенком, активно вовлекать его в фантастический мир игры.

В окружении, где игра ребенка поощряется, а его воображение находит понимание и поддержку, его игровые действия становятся все более сложными и разнообразными. Наивысшим уровнем игры является ролевая игра. Она может стать столь же сложной, как и сама жизнь. Дети школьного возраста могут надолго сохранять игровую активность, если окружающие не прервут ее и не заставят ребенка преждевременно повзрослеть.

Чтобы быть способным играть, ребенок должен понять, что такое игра. Игра, хотя и кажется возникающей сама по себе, тем не менее вызывается к жизни со стороны. Ребенок должен научиться распознавать игровые сигналы и понимать ее двоякость, т. е. различать, что может произойти в реальной жизни, а что — только в игре. Ребенок должен приобрести опыт игрового состояния и иметь возможность входить в него: дети, которые умеют хорошо играть, способны делать это в любых мыслимых обстоятельствах.

*Например, телеоператор, снимавший игру двух девочек, был поражен той легкостью, с которой под прицелом видеокамер, в окружении дуговых ламп и микрофонов, висящих над их головами, они с полной самоотдачей играли в кукольный домик и вели разговор от лица сразу нескольких персонажей, каждый из которых разговаривал «своим» голосом.*

Главным условием для игры и ее развития является поддержание гармонии. Обычно это не проблема, когда ребенок играет сам с собой.

Э. Эрикссон называл игру в одиночку «микросферой» и считал ее «незаменимой гаванью, обеспечивающей капитальный ремонт разрушенных эмоций после тяжелого плавания по социальным морям». Ребенку, чтобы иметь возможность играть с другими детьми, необходимо уметь координировать свои замыслы и желания с запросами других, а это не всегда просто. Но иногда ребенок находит родственную душу, и тогда его игра с партнером складывается удачно, длится долго и не прерывается никакими конфликтами.

Чтобы осмелиться начать игру, ребенок должен чувствовать себя в безопасности. Если ему приходится быть бдительным, он не сможет отдаться игре полностью. Гармонию игры разрушают борьба за власть, авторитарные отношения, запугивание и неравенство. Чтобы поддерживать гармонию в игре, дети должны придерживаться ее социальных правил: взаимопонимание, взаимность и очередность. С этими социальными правилами они, как правило, знакомятся ранее, сначала в играх с взрослыми, а затем оттачивают их в играх со сверстниками.

**Взаимопонимание** в игре подразумевает, что ребенок умеет считывать игровые сигналы и понимает смысл того, что выступает содержанием игры. Озабоченный чем-то ребенок получит удовольствия от игры не больше, чем взрослый, которому предложили поиграть в прятки в тот момент, когда он бежит к автобусу.

**Взаимность в игре** подразумевает, что оба партнера по игре находятся в равном положении, независимо от возраста и физических возможностей. В этом случае их совместная игра развивается в ходе игрового взаимодействия. Дети, хорошо умеющие играть, инстинктивно приспосабливаются к возможностям младшего партнера, чтобы не разрушить игру.

*В дошкольном центре Джон (9) играет с Дэвидом, которому едва исполнилось 2 года. Они устроили шутиливую борьбу на ковре. Они смеются, и время от времени издают возгласы: «Ой-ой» или «Помогите!». Игра завершается тем, что маленький Дэвид оказывается победителем, сидящим верхом на Джоне как Маугли на Балу. Целью этой игры была не победа, а просто приятная для обоих возня на ковре. Джон добровольно отказался от демонстрации своего физического превосходства над Дэвидом и позволил победить себя.*

**Очередность в игре** означает, что дети по очереди получают право инициировать игру и назначать игровые правила. В этом случае игра приобретает вид диалога между двумя равными партнерами.

*Джозефина (6,4) изображает кукольный театр, спрятавшись за креслом. Она использует бумажных кукол, которых сама нарисовала, вырезала из бумаги и прикрепляла к ершику для чистки труб. Она играет в игру, которую можно определить как «Семья с непослушным ребенком». В этой игре Андерс и малышка Мия играют во дворе в салочки. Раз за разом Андерс догоняет Мию. Она очень этим недовольна: «Тогда я не буду больше играть. Мама, мама, Андерс меня все время догоняет и не дает мне себя поймать». Дальше Джозефина говорит за маму: «Андерс, Мия еще маленькая, она не может бегать так же быстро, как ты. Ты должен ей позволить поймать себя, хотя бы раз. Тебе же 13 лет». Затем Джозефина говорит за Андерса: «Извини, я об этом не подумал».*

Это говорит о том, что дети отлично понимают правила игры и необходимость передавать инициативу в игре партнеру.

Хотя игра является прямой противоположностью реальным достижениям, она формирует определенные умения и эти достижения вполне реальны. Игра также является полной противоположностью состязанию или спортивным соревнованиям. В конкурентных отношениях достижения являются главной целью и всегда приводят к появлению выигравшего и проигравшего, конечно если речь не идет об игре в спортивное соревнование с ролями выигравшего и проигравшего. Игра, в которой изображается футбольный матч, не нарушает гармонии игры, поскольку существует огромная разница между тем, чтобы изображать противников в игре и быть реальными соперниками в неигровой ситуации.

Игры, в которые дети играют на школьном дворе, в поле или в парке, редко бывают играми-соревнованиями. Детям также не нравится принимать чью-то сторону в игре. Они могут притворяться врагами, но все равно рассчитывают друг на друга, и это дает шанс каждому. Если у детей есть выбор, они никогда не выбирают такую, например, игру, как лапта, с выраженным соревновательным компонентом и выявлением победителя. Они любят игры, в которых они могут выступать в роли «хорошего парня» и спасти кого-то от неминуемого несчастья. Игры, в которых есть победители и проигравшие, часто оставляют горечь во рту и даже могут привести к издевательствам или ощущению собственной неполноценности. Дети избегают таких игр. То, что они хотят на самом деле, — это волнительное ощущение воображаемой опасности. Они мысленно избегают опасности, принимают необходимые меры предосторожности, рискуют, держатся вместе перед лицом врага, спасают пленных и т. д. Если их «осадили» или поймали, то это только вызывает смех. В конце концов, это всего лишь игра! Всегда есть возможность сказать: «Теперь моя очередь» и поменять позицию: из того, кому угрожают, стать тем, кто угрожает. В таких играх не нужен судья. Цель такой игры не в том, чтобы выиграть, а в том, чтобы она длилась как можно дольше. Дети, хорошо умеющие играть, идут на любые уступки и принимают компромиссные решения, лишь бы игра продолжалась.

Еще одной предпосылкой для овладения игрой является знание «языка» игры, который определяется игровым кодом, свойственным культуре, например, понимание того, что слова «варись, варись», сказанные определенным голосом, означают, что «я варю зелье», значит «я ведьма, которая варит зелье, и ты можешь присоединиться», т. е., «мы можем играть в то, что мы ведьмы». Знание игрового кода дает возможность играть роль и понимать, в чем состоит роль партнера, а также понимать логику необходимых преобразований во время игры (например, что должно следовать после слов «нужна операция», или «введите больному снотворное» — во время игры в больницу).

Ролевою игрою легко разрушить. Она основана на внутренних представлениях и обычно слабо отражает реалии окружающей действительности. Даже с учетом того, что некоторые дети способны играть практически в любом месте, большинство нуждаются в спокойной и тихой обстановке для того, чтобы быть в состоянии сохранять игровой настрой, ролевое поведение в игре и игровые трансформации.

Абсолютная свобода существует исключительно внутри самого индивида. Все другие проявления свободы не абсолютны. Иногда я и сама задаю себе вопрос, какая реальность является объективной — та, в которой я существую физически, или та, в которую я мысленно себя помещаю? «Мои мысли — мое царство». Невероятно, насколько легко в этом царстве быть в нескольких местах одновременно, без малейшего страха заблудиться! Никогда не препятствуйте доступу детей к множеству создаваемых ими миров. Напротив, помогите им в этом!

## ИГРА И ИСКУССТВО

### Языки символов

Мы, люди, владеем несколькими символическими языками, которые помогают нам в наших неустанных попытках привнести смысл и порядок в окружающий нас хаос, сделать его «своим миром». Одним из способов добиться этого является называние разных его составляющих и выделение их в категории по тем или иным признакам. Это позволяет нам управлять окружающим нас миром, влиять на него и предсказывать последствия своего влияния.

Из всех этих языков речь, помогающая нам общаться, формулировать наши мысли и наблюдения, представляется наиболее важной. Но помимо речи есть символические языки игры, музыки, танца и движения, математики и физики, и т. д., а также язык двух- или трехмерного изображения. Часто мы выражаем себя, комбинируя эти символические системы.

Ребенок выражает себя на любом доступном для него языке. Даже в первый год жизни он начинает понимать песни, игры и разговоры и делает свои первые попытки самовыражения с их помощью. Игра и речь являются языками, имеющими общие корни.

Они возникают в жизни ребенка одновременно, однако игра с самого начала проявляет себя более отчетливо. На протяжении всего дошкольного возраста дети гораздо полнее, точнее и образнее выражают себя в игре, а не в речи. Языки игры, речи и двух- или трехмерных изображений образуют семью, члены которой тесно связаны между собой. Дети говорят во время игры («теперь ты большая сестра»), используют слова вместо действия («все, я починил» — когда они играют в ремонт автомобиля) и действия вместо слов (когда они воплощают в поведении то, что вообразили себе минуту назад, например, двигаются, припадая на ногу как раненный полицейский). Они создают игровую среду (строят хижинки, которые становятся их домом) и делают вид, что находятся в других странах, в которых они никогда не были («пойдем в джунгли и посмотрим на слонов, на Хатхи и других», когда разыгрывают сюжеты из «Книги джунглей» Р. Кипплинга).

Игра и речь входят в мир ребенка в процессе его общения со взрослым. Именно взрослый человек объясняет ребенку, что такое игра и учит его играть. Именно здесь, в общении с взрослым, возникают все символические языки ребенка. Я твердо убеждена, что игра является основой для развития таких видов искусств, как литература, поэзия, театр, кино и мыльная опера, она имеет прямое отношение к живописи, скульптуре и архитектуре. Я уверена, что игра и творчество, а также способность ценить живопись, театр и литературу, опираются на одни и те же символические элементы.

Пытаясь понять, насколько опыт детской игры важен для взрослой литературы и других видов искусства, можно попробовать обратиться к точке зрения ребенка и попытаться проникнуть в особенности переживания им игровой ситуации, а потом сопоставить его с отношением к произведению искусства у взрослого человека. Взгляд с позиции ребенка и выявление сходства его реакций с образом мышления, чувствами и действиями взрослого помогает одновременно понять, что является обязательным условием игры и что лежит в основе нашего понимания искусства и способности наслаждаться им.

### Разговор

Взрослые испытывают острую потребность в выражении своих чувств и переживаний. Когда с нами происходит что-то ужасное, возможность высказаться об этом имеет решающее значение для нашего душевного равновесия. Именно поэтому государственные железные дороги Швеции, полиция и метрополитен Стокгольма используют так называемые «Группы по работе с людьми, получившими психологические травмы», чья работа заключается в предоставлении психологической поддержки жертвам аварии, осуществляемой в виде обсуждения испытываемых ими переживаний. Дети иногда тоже проходят через страшные испытания. Не меньше, чем взрослые, они испытывают необходимость в такой помощи, даже если они не

владеют речью в нужном объеме. В этом случае они обыгрывают свои переживания.

*Джозл (2.6) поскользнулся на полу в кухне, упал на стул и ударился ртом так сильно, что загнал передний зуб в десну. Его доставили на такси в Институт стоматологии и сделали рентген. Все выглядело ужасно: боль, разбитые губы. На время ему даже запретили есть. Рано утром мама услышала, что он возится на кухне и открывает один из ящиков стола. Он возвращается в комнату со штопором, картофелечисткой и кухонными щипцами. «Взрослым» голосом стоматолога он говорит: «Открой рот шире, я просто взгляну на твой зуб». Мама подыгрывает Джозлу: «Нет, я не хочу. Будет больно». «Нет, не будет. Через минуту все будет в порядке», — уговаривает маму Джозл, приблизив к ее рту сначала штопор, а потом картофелечистку и щипцы. При этом он продолжает повторять: «Я не сделаю тебе больно, через минуту все будет в порядке».*

С помощью символов, метафор и аналогий дети часто маскируют свой неприятный опыт так, что его бывает сложно узнать. Они притворяются, что боятся львов, пираний или растений-людоедов, опасаясь на самом деле чего-то другого. Играя в «семью», они поворачивают тревожащую их проблему под разными углами, становясь в игре то «папой», то «мамой», то «ребенком». Поэты тоже часто прибегают к метафоре как к волшебной палочке, материализующей образы воображения. Подобно поэтам, дети эксплуатируют этот прием объективации реальности «понарошку» как средство осознания того, что их страшит или остается для них непонятным.

Доверительная беседа с ребенком возможна в тех же условиях, что и игра: они должны чувствовать себя в безопасности, быть уверенными в партнере и в гармоничности их отношений, которые обеспечивают взаимопонимание, взаимность и очередность. Согласно мнению многих исследователей, психотерапия возможна только в ситуации, когда в игру в одинаковой мере вовлечены оба игрока. Более того, некоторые терапевты используют в своей практике такие приемы, как визуализация внутренних образов, что усиливает сходство их практики с игрой. Когда игровые объекты представлены в воображении, психологические проблемы в игровой форме трансформируются в драмы и трагедии, а иногда принимают форму комедии.

### Поэзия и литература

Ролевая игра — это всегда разворачивающаяся история. Ее действие определяется идеей, берущей начало в прошлом, поэтому и повествование в игре, как правило, ведется в прошедшем времени: «Затем я пришел и взял вашу собаку. Мне разрешили» или «Да, вы там тоже были». Сочиняя историю, ребенок просто берет ряд происходивших с ним или придуманных событий и извлекает из них несколько не всегда даже связанных между собой происшествий, обогащает их вымышленными страхами, придает им юмористическое или драматическое звучание. Это позволяет ему

придать значимость своей жизни и ощутить свою способность контролировать ее. У взрослых это часто происходит во внутреннем плане и имеет форму внутреннего диалога, тогда как у детей это происходит в форме игры. Игра отражает реальность, хотя отражение не всегда оказывается абсолютно реалистичным, скорее это отражение похоже на описание реальной жизни в художественной литературе, в которой неизбежны резкие переходы во времени, а также сокращения и упрощения за счет использования символов.

Когда детей просят прекратить игру, можно заметить, что они спешат завершить ее правдоподобным финалом или прервать на том месте, в котором она могла бы логично завершиться сама. Куклам спешно рассказывают оставшуюся часть истории, опуская при этом подробности, как если бы они листали книгу, пропуская целые главы, или нажимали на кнопку FF на видеопроекторе.

Игра и поэтический вымысел, чем они различаются? Разве это не одно и то же? Разве яркие внутренние образы и переплетение опыта, знаний и вымысла не являются одним и тем же единым творческим процессом? Мысль автора в процессе творчества и ребенка в ходе игры никогда не присутствует в полной мере «здесь» и «сейчас», а пребывает в некоем полугипнотическом трансе.

И автор произведения, и играющий ребенок нуждаются в уединении, поэтому автор уходит в свой кабинет, а ребенок ищет тихий уголок, где они могут избавиться от навязчивого давления реальности. Игра показывает нам, какой должна быть хорошая история. Завязка (в которой сосредоточены основные описания героев) переплетается с описательной частью (разыгрыванием ролей), близость с героем (перевоплощение и эмоциональная включенность) с отчужденностью («он умер»), точное копирование с юмористическим отношением (все как в настоящем романе).

Необходимость добиваться конкретного результата подавляет воображение как в игре, так и в поэзии. Игра, как и профессиональное сочинительство, требует самоотречения. По выражению Нобелевского лауреата Иосифа Бродского: «Никто не пишет стихи в надежде на бессмертную славу... Любой, кто пишет стихи, пишет их, потому что язык действует как суфлер в театре, он просто диктует вам следующую строку... и вы ничего не можете с этим поделать». Немногие из нас занимаются литературным творчеством профессионально. Но все мы способны мысленно сочинять сцены и проигрывать их в своем воображении.

Мы можем прочитать то, что написали другие. Благодаря нашему подготовленному игрой воображению набор печатных букв легко превращается в наши внутренние переживания, чувства и образы. Неожиданно для себя мы плачем, смеемся или замираем от волнения. Время от времени, отложив книгу, мы проигрываем в уме прочитанные сцены с точки зрения нашего собственного опыта. Исследования показали, что когда люди читают книги, смотрят фильмы или

ходят в театр, они активно участвуют в акте сотворчества, привнося в воспринимаемые произведения собственный опыт, зрелость, воображение и осознание текущих проблем. Это то же самое, что детская игра. Даже если дети играют вместе в одной комнате и одинаково соприкасаются с окружающей их реальностью, в дальнейшем, отвечая на вопросы, они будут отмечать разные аспекты игры и приводить противоречивые версии об условиях, в которых протекала игра.

Дети во время игры, так же как читающие взрослые, не любят, когда их отвлекают. Если нас постоянно отвлекать при чтении книги, мы, в конце концов, захлопнем ее с возгласом: «Черт с ней! Я не могу следить за событиями в такой обстановке!» То же самое испытывают дети. Не успевают они глубоко погрузиться в игру, как приходят взрослые и вмешиваются в ее ход или даже полностью прерывают ее. Из лучших побуждений или по неосторожности мы предлагаем им другую деятельность, которая кажется нам в данный момент более важной (например, накормить ребенка), чем поощрение или поддержка их творчества в игре.

### Театр и кино

Театр является еще одним способом участия в чужой игре. И именно благодаря способности, приобретенной в бесконечных собственных играх, мы легко входим в обстоятельства драматического произведения. Возмущенные, опьяневшие от счастья, улыбающиеся или ощущающие ком в горле, мы выходим в фойе театра и с трудом возвращаемся к прозаичным вещам, вроде поиска номерка, чтобы получить одежду в гардеробе.

Это потому, что нам создали условия абсолютного покоя в театре или кино, чтобы мы могли полностью, как дети, погрузиться в другой мир. Иногда этот мир может оказаться настолько ужасным, что мы вынуждены встать и уйти или мысленно обратиться к реальности и уговаривать себя: «в конце концов, это только игра! Только фильм!» Но чаще всего мы погружаемся в настолько чудесный мир, что мечтаем о том, чтобы это настроение длилось как можно дольше, и чувствуем раздражение, когда нас просят проанализировать это состояние и задать вопрос: «Ну и что вы думаете об этом?»

Дети пытаются защитить волшебный мир игры и ищут уединенного уголка для игры. Увы, дневные центры ухода за детьми предлагают все меньше таких уголков! Иногда кажется, что естественное желание детей уединиться для игры воспринимается как нежелательное, как будто ребенок не имеет права залечивать свои душевные раны в одиночной игре, или две подружки не вправе счесть удобным для игры местом темный закоулок под лестницей, в сушильной комнате или в туалете, где они могут спокойно играть.

Опишем случай, произошедший в одном из таких центров ухода за детьми.

*Маленьких детей уложили спать, а дети постарше должны были слушать сказки. Но Питер (5.2) никак не может оторваться от игры в Дипло, он строит поезд. Он занят игрой и о чем-то разговаривает сам с собой. Его*

*окликает помощник воспитателя: «Иди сюда, Питер, мы будем читать сказки». Питер не обращает внимания на ее слова. После нескольких попыток привлечь его внимание она подходит к нему и хватается его за руку: «Мы будем читать сказки!» Почему мальчику не дали возможности остаться в своем мире и продолжить игру?»*

А вот еще один пример, где ребенок использует эффект остановленного видео в качестве игровой метафоры. Восемилетний мальчик привык играть в своей комнате сразу после возвращения из школы домой. Однажды, когда мама позвала его ужинать, он, прежде чем покинуть комнату, в которой играл, нажал на воображаемую кнопку на обоях. «Что ты делаешь?» — спросила его мама. «Выключаю видео» — последовал ответ. Сразу после завершения ужина, он «включил» эту кнопку снова и продолжил игру с того места, на котором остановился.

К шести—семи годам дети приобретают довольно широкий кругозор, позволяющий им играть дни и ночи напролет на одну тему. Игровое действие развивается в собственной логике. Шведский поэт Томас Транстример описывает, как он однажды все лето играл в «Экспедицию в Африку». Изо дня в день он «шел» по бескрайним джунглям северо-восточной части Конго, где живут пигмеи. С ним «происходило» множество разных приключений, и сама игра занимала все его время. Лена Ларссон, известный дизайнер интерьеров, играла в игру под названием «квартиры». «Мы выкладывали из круглых камней план квартир на земле, использовали ветки для обозначения дверей, которые можно было открывать и закрывать. В наших «квартирах» были залы, кухни, гостиные и спальни. Мы посещали друг друга и пили «кофе с булочками» вместе. Любая крышка от картонной коробки легко превращалась в мебель и бытовые приборы». С тех пор она так и играет в «квартиры», только теперь уже в качестве профессионального дизайнера.

### Созидание с помощью слова

Разговорный язык и игра тесно переплетены. С помощью речи дети создают события, обстоятельства и приключения с той же легкостью, с которой это делает Господь Бог. В конечном счете, игра — это и есть создание мира после слов: «Да будет свет». И только в игре этот свет легко возникает после сказанного слова. Вначале было Слово, и оно сотворило мир. С помощью слов дети создают окружающий мир, дома и космические корабли задолго до того, как смогут это делать в реальности. Они строят целые миры в тесных комнатах и населяют их, возможно, для того, чтобы в дальнейшем воплотить свои фантазии в жизнь.

*Жозефина (4.3) и я, сидя на полу на матрасе, играем в путешествие на Луну. «Это займет у нас двенадцать дней», — говорит Жозефина, — «Сейчас ночь.» Мы ложимся с ней на матрас и притворяемся, что спим. Через минуту она садится и объявляет: «А теперь утро» — и это было утро первого дня. После воображаемого завтрака, который она размещает на двух подушках вместо подно-*

сов, она как будто выходит на платформу и жестами изображает усердную работу на корабле. Затем снова наступает «ночь», а за ней «утро». И это утро второго дня. После второго завтрака, Жозефина явно начинает чувствовать, что 12-дневное путешествие на Луну немного утомительно, поскольку внезапно объявляет: «Мы уже на Луне». Осматриваясь на Луне, мы «замечаем» лунную принцессу. Жозефина садится передо мной и говорит: «А теперь давай я буду лунной принцессой». И она моментально ею становится. «А ты думай, что Жозефина сидит рядом с тобой», — говорит она мне, напуская на себя загадочный и застенчивый вид. Я прошу «все еще сидящую рядом со мной Жозефину» поприветствовать лунную принцессу.

### Живопись и архитектура

Перед тем как дети начинают рисовать и моделировать, они учатся организовывать окружающий мир, раскладывая вещи художественно. Они раскладывают камешки на краю камина, отходят в сторону и говорят: «Вот так красиво». В песочнице они украшают песочные торты и «варят» суп из песка. Они украшают свои поделки цветами — сиренью, одуванчиками или цветками яблони. Они делают хижинки в высокой траве и строят дома среди кустарников. Авторы, которые сами удивляются тому, что написали, похожи на детей, которые сидя с красками, кистями или глиной, с удивлением обнаруживают, что изображенное ими «похоже на человека» или «на самолет» (две деревянные планки приклеенные крест накрест).

В своем интервью художница Карин Хартман, описывает свое собственное чувство глубокого удовлетворения, когда она в спецодежде стоит перед своими картинами, не в состоянии представить себе, как ей удалось нарисовать то, что она видит на своем холсте. Многие художники пытались описать, что нужно сделать для того, чтобы войти в это почти сакральное состояние ума. Мы отличаем его от игры, где внешнее действие — всего лишь выражение внутреннего представления, которое не было запланировано и которому просто позволили произойти. Это состояние нельзя прерывать ни у художника, ни у играющего ребенка, поскольку и в том и в другом случае это приводит к исчезновению вдохновения.

В игре, как и в творчестве, время останавливается. Все происходит «здесь и сейчас» и одновременно ни «здесь» и ни «сейчас». Игра, как и творческая работа, происходит где-то «там» и «тогда». В игре, как в творчестве, индивид пребывает в «блаженном состоянии, которое является источником неограниченной энергии». Дети играют в течение долгих часов, на ходу перехватывают какую-то еду и снова, час за часом, без усталости — точно художник в творческом полете — продолжают играть. Любой, кто думает, что игра это всего лишь несерьезное занятие, глубоко заблуждается. Игра требует творческого отношения и глубокой концентрации.

Игре, как и творчеству, свойственно самозабвение. Художнику в момент создания произведения необхо-

димо отречься на время от всего реального и от себя самого. Художники во всех отраслях искусства стремятся достичь определенного «игрового» состояния ума, в котором их «мозг оттаивает». Часто в этом глубоко интроспективном состоянии они прикрывают глаза, как ребенок в игре.

Мало кто из нас становится художником. Но многие из нас более или менее сознательно украшают свою домашнюю или рабочую среду. Многим из нас нравится смотреть на созданное другими людьми и пытаться понять произведение искусства. Помогают нам в этом имеющиеся у нас творческие и ассоциативные способности, приобретенные в игре, умение мысленно трансформировать объекты, а также чувствительность к нашему собственному внутреннему миру и внутреннему миру других людей, которая возникает в результате интенсивной ролевой игры. Созерцая произведение искусства, мы толкуем его, проецируя на него наши собственные представления, чувства и мысли. Таким образом, мы принимаем участие в его создании.

Когда дети создают что-то своими руками, они часто дополняют то, что они сделали, еще и другими поделками, которые необходимы для развития возникшего у них образа — как в игре. Их воображение редко бывает статичным.

*Жозефина (7.3) просит, чтобы ей дали верхний срез спиленного ствола березы. Мгновенно это бревнышко становится Малышкой-Березкой. Она рисует ей глаза, рот и волосы и одевает ее в кружевное платье из упаковочной бумаги, вырезает ей золотую корону из фольги. Из шишки она делает собаку, привязывает ей поводок из красной шелковой ленты и строит поезд из спичечных коробков. Потом к поезду прикрепляется вата, изображающая дым, и раскрашенная галька, которая изображает пассажиров.*

В прежние времена архитекторы черпали вдохновение в природе. Колоннады напоминали растущие вдоль аллеи деревья, а купола — лук или цветки колокольчика. Башни напоминали огромные стволы деревьев, с маленькими башенками похожими на ветви. Затем наступил век детских кубиков. Именно выросшие на развивающих игрушках (деревянных кубиках для постройки домов) дети привнесли в жизнь прямые линии новой архитектуры с ее геометрической прямолинейностью. После кубиков-кирпичей наступила эра Лего с его безграничными возможностями. И современные дома теперь тоже выглядят иначе. Доходит до смешного, поскольку некоторые дома кажутся прямой копией построенного из Лего детского домика.

### Игра и творчество сотканы из одного материала

Я пыталась показать, почему игра является тем символическим языком, который расчищает путь другим символическим языкам, и как из детской игры возникает взрослая культура: поэзия, литература, театр, кино, живопись и архитектура.

Я также пыталась показать, что игра и творчество используют один и тот же символический язык и

имеют много общего между собой, а именно: трансформацию реальности, особое психическое состояние поглощенности, самозабвение, утрату чувства времени и удовлетворенность от самого творчества без поиска вознаграждения за сделанное. Из этого можно сделать вывод, что они возникают в идентичных условиях. Для своего развития им требуется поощрение и стимулирование, владение некоторыми правилами и приемами, время, возможность действовать в тишине и спокойствии, а главное, ощущение безопасности и свободы от требований к достижению. Педагоги должны постепенно избавляться от желания оценивать игровое поведение детей или комментировать его. Вместо этого они должны приучить себя поощрять творчество и ценить не то, что получилось в результате, а то, что творческий процесс имел место. Дети не нуждаются в нашей похвале или оценках, чтобы отдаваться игре полностью. Они делают это всегда. Потому что им это нравится.

Другое дело школа с ее требованиями к достижениям. В ней дети могут испытывать стыд потому, что слепленный ими горшок выглядит как серая чаша. В ней его могут освистать и опустить на низкий уровень успеваемости за неправильно взятую ноту на музыкальных занятиях. Многие после этого не рискуют петь всю свою оставшуюся жизнь, вспоминая насмешливые комментарии учителя музыки. Многие люди, делясь своими воспоминаниями о школе, рассказывают, что до сих пор с трудом считают в уме после первой плохой оценки по математике или ненавидят исторические романы после урока истории, когда ошиблись в дате и получили язвительное замечание от учителя. Но эстетические предметы — это другое дело. Они являются и должны быть теми языками, с помощью которых учащиеся могут выражать свою личность, создавать что-то по своему желанию, при этом также свободно, как они делают это в игре.

### Почему дети играют?

Когда я спрашивала режиссеров: «Почему вы снимаете свои фильмы?», — некоторые из них испытывали замешательство и начинали философствовать об ощущаемой ими миссии просвещения или самореализации. Другие отвечали вопросом на вопрос: «А зачем я живу»? Думаю, что и многие дети не смогли бы ответить на вопрос, почему они играют. Но вот интересный ответ, который дал известный режиссер Ингмар Бергман: «Снимая кино, я как будто играю своими старыми игрушками, которые я достаю из коробки. Удивительно, что люди готовы платить мне за это!»

### Книги Бригитты Кнутсдоттер Олофссон

1. Leka för att lära: Utveckling, kognition och kultur / L.E. Berg, A.C. Evaldsson, P. Gärdenfors, J. Ivarsson, E. Johansson., B.K. Olofsson et al. Stockholm: Studentlitteratur AB, 2009. 256 s.
2. Olofsson B.K. I lekens värld. Stockholm: Liber, 2003. 144 s.
3. Olofsson B.K. Lek för livet. Stockholm: Forsythia, 2015. 357 s.

Любой, кто способен выразить себя и знаком с несколькими символическими языками, истинно богат. Жизнь постоянно открывает новые горизонты, а наш опыт становится богаче. Ребенок в процессе игры, поэт, художник — все они представители невидимого внутреннего мира: иррационального элемента в нашей природе, который обогащает нас и влияет на наши идеи и ценности. Поэтому недопустимо, чтобы детям дошкольного возраста позволяли играть только тогда, когда ничего другого для них не запланировано взрослым, чтобы взрослые поворачивались к ним спиной во время игры, вместо того, чтобы поощрять и поддерживать ее.

Игра не возникает сама по себе, как и любой символический язык. Чем больше мы практикуемся в любом из символических языков, тем более бегло мы на нем разговариваем. У него нет верхнего предела. Дети рады, когда взрослые присоединяются к их игре, расширяют и обогащают их игру, или хотя бы просто воздерживаются от ненужного вмешательства и позволяют ей быть. Когда детей оставляют в покое, они быстрее осваивают законы игры и не демонстрируют ее примитивные и кратковременные образцы. Взрослому необходимо просто создать волшебный мир, в котором все возможно, и ребенок сразу же начинает играть. Есть одна вещь, в которой мы можем быть абсолютно уверены. Игра — это лучшее, что ребенок может делать.

Игра возникает в процессе общения младенца с матерью, поэтому игра изначально социальна по своей природе.

Область игры, которая представляет собой «потенциальное пространство» между мамой и ребенком, может быть большой или маленькой. Если ей позволить увеличиться, она будет интенсивно насыщаться тем, что позднее станет символическим языком поэзии, искусства, религии и научного творчества.

Для игры детям необходимо выучить определенные культурные коды, научиться распознавать игровые сигналы, понимать смысл трансформаций. Кроме того, детям необходимы умеющий играть взрослый и спокойная обстановка для игры. Это означает, что на игру можно влиять. В стимулирующей среде и с помощью взрослого, с которым ребенок чувствует себя в безопасности, ребенок приобретает инструмент, с помощью которого он может справиться со всеми трудностями жизни, расширить свои знания в любой области. Не в последнюю очередь это относится к детям с особенностями развития, заведомо беспокойным, с обедненными возможностями приобретения опыта культуры в игре.



## Play and the Creative Arts

*Olofsson B.K.,*

*ass professor at Stockholm Institute of Education Department of Child and Youth Studies, Stockholm, Sweden*

Translated into Russian by

*Yermolova T.V.,*

*candidate of psychological sciences, professor of the department of Foreign and Russian Psychology,  
Moscow State University of psychology and Education, Moscow, Russia,  
ermolovatv@mgppu.ru*

The author's view is that the child's participation in pretence play changes the state of his mind, and plunge him into a kind of a light hypnotic trance. The child's view seems to become inward-looking, introspective, which allows him to protect his inner world from the surrounding reality. Children are easily controlling the process of transition into the playing state and coming back to reality and they are aware that nothing magical happens to them during the play. At the same time, they are in desperate need of this kind of game protection of their internal world in which reality is creatively transformed by them into something else that has a strictly individual value for each individual child, and therefore extremely valuable for him or her and absolutely necessary for the personal development.

**Keywords:** play, creative art, access to many words, play signal, playful attitude.

### Books by Birgitta Knutsdotter Olofsson

1. Leka för att lära: Utveckling, kognition och kultur. L.E. Berg, A.C. Evaldsson, P. Gärdenfors, J. Ivarsson, E. Johansson., B.K. Olofsson et al. Stockholm: Studentlitteratur AB, 2009. 256 s.
2. *Olofsson B.K.* I lekens värld. Stockholm: Liber, 2003. 144 s.
3. *Olofsson B.K.* Lek för livet. Stockholm: Forsythia, 2015. 357 s.