

Потапова Ирина Александровна

кандидат психологических наук,
доцент кафедры социальной педагогики
и психологии
Астраханского государственного университета
тел.: (8512) 40-85-48

**ИГРОВОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ
КАК КРИТЕРИЙ ОЦЕНКИ
МУЛЬТИКУЛЬТУРНОГО
ПОВЕДЕНИЯ ШКОЛЬНИКОВ**

Аннотация:

В статье предлагаются методики оценки и самооценки игрового взаимодействия как критерия оценки мультикультурного поведения школьников.

Ключевые слова:

игра, взаимодействие, мультикультурное поведение, диагностика, оценка, методика.

Potapova Irina Alexandrovna

Candidate of Psychology,
associate professor of the chair of
social pedagogic and psychology,
Astrakhan State University
tel.: (8512) 40-85-48

**GAME INTERACTION
AS CRITERIA OF ESTIMATION OF
MULTICULTURAL
BEHAVIOUR OF PUPILS**

The summary:

The article offers the methodics of estimation and self-estimation of game interaction as the criteria of estimation of multicultural behaviour of pupils.

Keywords:

game, interaction, multicultural behaviour, diagnostics, estimation, methodic.

Астраханская область по структуре национального состава относится к многонациональным регионам. В последние годы наблюдается изменение этнического состава Астраханской области в связи с усилившимися миграционными процессами. Причем не изменилось количество этносов, представляющих регион, а изменилась их пропорциональная представленность. Так, если ранее количество жителей – выходцев с Северного Кавказа и Закавказья колебалось в пределах одного-двух процентов от общего количества населения, то в последние пять лет количество мигрантов увеличилось до семи процентов. Изменились данные и по другим этническим группам. Более точные данные будут получены по результатам переписи населения.

Эти реалии изменили не только этнодемографическую картину региона, но и обнажили ряд проблем, связанных с трудностью вхождения мигрантов в новую для них культурную среду, а следовательно, и проблем межкультурного взаимодействия. Данные проблемы прослеживаются и в общеобразовательных учреждениях. Вместе с тем, именно в школе возможно предупреждение и разрешение проблем, связанных с межкультурным взаимодействием. Они частично могут быть решены при помощи игры.

Игровая деятельность очень эффективна при усвоении разного рода навыков и культурных норм поведения. Когда социальная активность затруднена, социализация в реальном мире значительно затрудняется, средствами игры создается новый мир. В этом новом мире подросток или юноша выступают как деятели. В силу этого, игровая деятельность представляет собой один из факторов социализации, в частности приобретение личностного опыта совместной жизнедеятельности.

В современных гуманитарных науках термины «игра», «игровое взаимодействие», «игровая деятельность» достаточно распространены и научно обоснованы. Так, в социологии игра (англ. play/game; нем. Spiel) – непринудительная, свободная деятельность, форма самовыражения субъекта, направленная на удовлетворение потребностей в развлечении, удовольствии, снятии напряжения, а также на развитие определенных навыков и умений; в психологии – один из видов активности человека и животных, своеобразное отношение к действительности, которое характеризуется созданием мнимых ситуаций

или переносом свойств одних предметов на другие (Л.С. Выготский); в педагогике – дидактический метод.

История развития теории игры уходит далеко в прошлое. Интерес к ней то обострялся, то исчезал. Так, древние философы настолько высоко ценили игру, что фактически приравнивали ее к искусству (Платон), считали ее эффективным способом развития интеллекта (Аристотель). В Средние века, вплоть до XVII века, к игре складывается отношение как к бесполезному времяпровождению, и даже детская игра осуждается, и только со времен Ренессанса возвращается интерес к игре (Ф. Рабле, М. Монтень, И.Г. Песталоцци, Ж.-Ж. Руссо и др.).

В конце XIX века появляются научные теории игры, где игра становится предметом систематического научного изучения с различных позиций.

Представители *физиологического* подхода (Г. Спенсер, М. Лацарус и др.) считали, что высшие животные и человек, ввиду лучшей приспособленности к существованию, имеют избыток энергии, не затрачиваемый на физическое существование, а все органы требуют постоянной тренировки. Игра воспроизводит те действия, которые важны для сохранения жизни индивидов, является своеобразной тренировкой, которая приносит и пользу, и удовольствие. Различные формы игры (игры-соревнования, игры-состязания) позволяют реализовать не только инстинкты, но и являются гигиеной ума. Функция игры заключается в растрачивании энергии в тех органах, которые не были задействованы индивидом в деятельности. Таким образом, игра – это всего лишь биопсихологическая адаптация человека к окружающей среде.

С *биогенетических* позиций (Г.С. Холл), игра – остаточное явление, атавизм, рудимент человеческой деятельности. Функция игры заключается в изживании наследственных инстинктов, которые в ней могут выражаться свободно, постепенно ослабевая, помогают человеку включиться в современное культурное общество.

С точки зрения *социального* подхода (К. Гросс), игра – это приготовление к жизни, непреднамеренное самовоспитание ребенка. Детская игра является важным средством формирования и тренировки навыков, необходимых для психофизического и личностного развития, а также дальнейшей деятельности. Игра – это первичная форма приобщения человека к социуму через добровольное подчинение общим правилам или лидеру. Во время игры наступает особое психологическое состояние субъекта, обеспечивающее двухплановость его поведения (реальное и игровое поведение).

В начале XX века появляются новые теории в рамках *биопсихологических* концепций (У. Макдауголл, Г. Мерфи, Ф.Я. Бентендейк). Согласно У. Макдауголлу, человек как общественное существо находится под влиянием инстинктов. Игра – «социальный» инстинкт человека, а роль игры заключается в том, что она входит в обширный комплекс видов поведения, имеющих приспособительный характер.

Игровая деятельность – процесс уравнивания организма со средой (Г. Мерфи). Организм стремится к стабильности, и, когда выходит из состояния баланса, возникает напряжение, параллельно с ним формируется мотив игровой деятельности. Таким образом, игра является средством достижения организмом равновесия с внешним миром.

Ф.Я. Бентендейк рассматривает игру как форму деятельности с предметом, что предполагает узнавание и восприятие нового в предмете. От игры с предметом – к игре с образом пролегал путь в духовную сферу человека, в область воображения и творчества.

Теория игры, с *социологических* позиций, попадает под общие трактовки общественного поведения и общественных процессов (Д. Рисмен, К. Рэйнуотер, М. Неймер и Э. Неймер). Игра – это особая деятельность, определяемая физическим состоянием человека, его социальными установками, соответствующими социальной группе, в которую

он включен. Изучение группового характера игры направило исследователей на изучение процессов в рекреативной группе (группе восстановления/отдыха):

- соревнования, конфликты, сотрудничество, аккомодация (приспособление к другим);
- ассимиляция (уподобление другим);
- социализация (процесс общественного становления личности).

Наиболее значимым процессом является сотрудничество; интеграция группы сопровождается сознательным и бессознательным усвоением групповых идеалов и идей, при приобретении которых индивидуумы социализируются. Таким образом, роль игры видится в возникновении группового единства и формировании личности, полезной обществу.

Теория игры *самовыражения* основывается на положении о том, что в основе игры лежат не природные инстинкты, а выработанные у индивида игровые привычки и установки, влияющие на выбор игры. Смысл игры заключается в самовыражении, общественном одобрении индивида, удовлетворении от своих возможностей, избавлении от внутреннего напряжения.

По мнению Ж. Пиаже, игра – это форма творчества с определенной целью, подготовка к возможным формам поведения в социальной действительности. Игра выступает в формах:

- игры-упражнения (цель – формирование наиболее сложных навыков);
- символической (цель – формирование семиотической функции и процессов замещения реальности знаками и символами как основы художественной деятельности);
- игры с правилами (цель – освоение стратегий соревнования и сотрудничества).

В каждой из этих категорий игр интеллект отражает уровень умственного развития индивида. Таким образом, деятельность становится игрой в зависимости от фантазии личности.

С *психотерапевтических* позиций, игра замещает технику свободных ассоциаций (З. Фрейд). Основными функциями игры являются снятие запретов, иллюзорное удовлетворение не удовлетворенных в действительности желаний.

Д.Л. Морено в своей концепции игры исходит из того, что неврозы возникают как результат внутреннего конфликта человека с группой, в которой протекает его жизнь. Разработанный им метод психодрамы как психотерапевтический метод призван разрешить данный конфликт. Детская игра – это средство предупреждения конфликтов, символическое исполнение желаний, способ подготовки психики ребенка к будущим формам взрослого поведения и отношений.

С позиций *культурологического* подхода к игровому взаимодействию (Й. Хейзинге), игра – первичная жизненная категория. Она необходима индивиду как биологическая функция; в силу завязывания ею духовных и социальных связей, игра выполняет культурную функцию. Как в мифе, так и в культе посредством игры рождаются движущие силы культурной жизни: право и порядок, общение и предпринимательство, ремесло и искусство, поэзия и наука.

Каждый из подходов в теориях игры позволил создать *современную концепцию игры*, основные положения которой сводятся к следующему: «Игра – форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры» [1, с. 145].

В игре как особом виде общественной практики воспроизводятся нормы человеческой жизни и деятельности, подчинение которым обеспечивает познание и усвоение *предметной* и *социальной* действительности, а также интеллектуальное, эмоциональное и нравственное развитие личности. Таким образом, игра социализирует, развивает и вос-

питывает личность. Исходя из этого, *мультикультурный* подход в формировании поведения личности вполне укладывается в современную концепцию игры.

Формирование навыков специфически человеческого поведения предусматривает усвоение выработанных человечеством определённых норм и правил. Мультикультурное поведение основывается на нормах поведения, опирающихся на идеи мультикультурализма, фундаментом которого являются идеи о взаимосвязи национального и общечеловеческого; воспитание общечеловеческого в национальном содержании и национального в общечеловеческом; признание равных прав и обязанностей для всех, вне зависимости от этнической принадлежности; признание права каждого сохранить культурную идентичность. Идеи мультикультурализма развиваются на основе признания культурного многообразия мира, позитивного отношения к культурным различиям; позитивного восприятия различных культур и позитивного отношения как к самим культурам, так и к представителям этих культур.

Мультикультурное поведение является результатом межкультурного взаимодействия, в процессе которого формируется уважение к представителям других культур, их традициям, ценностям и достижениям. В повседневной жизни мультикультурное поведение проявляется прежде всего в поступках человека по отношению к представителям других культур, других этнических групп.

Поскольку мультикультурное поведение является отражением внутренней психической деятельности индивида, проявляющимся в заданных социальных ситуациях, игровые ситуации, направленные на усвоение общественного опыта могут служить «дидактическим материалом», освоение которого в игре взаимодействующими друг с другом субъектами, принадлежащими к разным этническим группам, является усвоением общественного опыта. Конкретные ожидания приемлемых в обществе воззрений и поступков, воплощенных в открыто изложенных или подразумеваемых правилах группы, являются социальными нормами, которые могут трансформироваться в принципы и заключать в себе конкретные стандарты поведения. Поэтому необходимо, чтобы *мультикультурное поведение стало социальной нормой поведения* в многокультурном обществе. Усвоение социальных норм возможно в процессе игрового взаимодействия.

Исходя из этого, можно выделить следующие *функции игры* мультикультурного подхода:

- 1) *познавательная* функция – освоение знаний особенностей предметного, природного этнокультурного мира, знаний об этнокультурных промыслах;
- 2) *обучающая* функция – освоение общекультурных форм поведения, а также норм и правил поведения в мультикультурной среде; характеризующая уровень развития культуры личности в соответствии с социально одобряемыми нормами поведения в мультикультурной среде; включающая знаниевый, эмоциональный и поведенческий компоненты;
- 3) *коммуникативная* функция – освоение форм взаимодействия в процессе игровой деятельности; объединение группы полиэтнического состава в коллектив; установление эмоциональных контактов;
- 4) *развивающая* функция – гармоничное развитие личностных качеств, способствующих формированию мультикультурного поведения;
- 5) *воспитательная* функция – обучение и коррекция мультикультурного поведения в игровых моделях жизненных ситуаций;
- 6) *рекреационная* функция – снятие эмоционального и физического напряжения, вызванного интенсивной нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении; создание положительного эмоционального состояния.

При этом одна и та же игра может выступать в одной или нескольких функциях.

Организуя игру, важно организовать игровое взаимодействие игроков. Оценить успешность игры с точки зрения игрового взаимодействия возможно по критериям ее эффективности. Данными критериями являются следующие.

Эмоциональность. От эмоционального состояния участников игрового взаимодействия зависит степень включенности участников в процесс игры. Постоянная поддержка эмоций участников взаимодействия обеспечивает их «эмоциональное заражение», что в свою очередь способствует эффективному игровому взаимодействию.

Ситуация сопричастности. Игра объединяет, и события игрового взаимодействия становятся общими для группы. Поэтому слово «мы» способствует объединению не только на уровне вербальной сопричастности, но и на уровне игрового взаимодействия. Таким образом, использование слова «мы» в процессе игры может служить одним из критериев оценки эффективности игрового взаимодействия.

Контакт глаз. Для того чтобы этот критерий игрового взаимодействия стал эффективным, необходимо соблюдать следующее: участники находятся на одном уровне (сидят, стоят). Необходимо стимулировать установление более тесного контакта между участниками игры.

Поза. Открытая поза подразумевает отсутствие у играющих верхнего и нижнего «замков» (скрещенные руки, ноги), которые воспринимаются как закрытость человека. Открытость проявляется в живой мимике, нескованных жестах, эмоциональных откликах.

Мобилизация – это своеобразный индикатор общения, показатель партнеров к взаимодействию. Может колебаться от состояния покоя до аффекта. Следовательно, эффективному игровому взаимодействию будет соответствовать средняя мобилизация, то есть мобилизация, адекватная готовности к действиям.

Пристройка – индикатор отношения к другому человеку или группе людей. Выделяют три пристройки:

- пристройка снизу (под) – позиция подчинения;
- пристройка сверху (над) – позиция неуважения, пренебрежения;
- пристройка на равных – свидетельство равенства отношений, готовности сотрудничать, взаимодействовать на равных. Только в случае организации взаимодействия на равных можно констатировать высокий уровень взаимодействия в процессе игры.

Динамика. Игра требует от участников игры постоянной включенности действий, высокой динамики развития игры, поэтому данный критерий может служить основанием для оценки игрового взаимодействия.

Данные критерии послужили основанием для разработки *методики оценки игрового взаимодействия в группе*. Показатели каждого из критериев нами были выделены и сгруппированы по трем уровням игрового взаимодействия (таблица 1).

Таблица 1– Оценка уровня игрового взаимодействия

Критерии	Показатели		
	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
	3 балла	2 балла	1 балл
Эмоциональность	Смех, оживленность, печаль и т. д., адекватная сюжету игры, демонстрируемая всеми участниками игры	Эмоциональный отклик на сюжет демонстрируется большинством участников игры	Отсутствие эмоционального отклика на сюжет игры большинства «игроков»

Продолжение таблицы 1

<i>Контакт глаз</i>	Частый контакт глаз (по 1–2 секунды) всех взаимодействующих «игроков»	Контакт глаз (по 1–2 секунды) большинства взаимодействующих «игроков»	Отсутствие контакта глаз большинства «игроков»
<i>Поза</i>	«Открытая» – свободные движения, живая мимика, «подкрепляющие слова» всех взаимодействующих «игроков»	«Открытая» – свободные движения, живая мимика, «подкрепляющие слова» большинства взаимодействующих «игроков»	«Закрытая» – скрещенные руки на груди, скрещенные ноги большинства «игроков»
<i>Мобилизация</i>	Активность, соответствующая игровому сюжету; адекватная готовность к действиям всех взаимодействующих «игроков»	Активность, соответствующая игровому сюжету; адекватная готовность к действиям большинства взаимодействующих «игроков»	Состояние «полусна» или состояние аффекта – бурное, неконтролируемое поведение большинства «игроков»
<i>Пристройка</i>	«На равных» – хорошее настроение, улыбка, открытая поза, адекватная мобилизация всех взаимодействующих «игроков»	«На равных» – хорошее настроение, улыбка, открытая поза, адекватная мобилизация большинства взаимодействующих «игроков»	«Под» – взгляд снизу, немая мольба, неуверенность (вербальные высказывания); / или «над» – повелительные позы и жесты, поджатые губы, резкость высказываний большинства «игроков»
<i>Динамика</i>	Постоянная включенность в действия всех «игроков»	Постоянная включенность в действия большинства «игроков»	Наблюдается ослабление включенности в игру большинства игроков
Уровень в баллах	15–21	8–14	0–7

Эффективность игрового взаимодействия может оцениваться самими участниками игры. Для этого применяется «*Анкета самооценки игрового взаимодействия в группе*» (таблица 2).

Анкета содержит ряд утверждений, отмечая которые, участник игры набирает определенное количество баллов, по ним делается вывод об уровне его взаимодействия с группой. Участники игры оценивают уровень своего взаимодействия в группе по следующим критериям и показателям:

Таблица 2 – Самооценка уровня игрового взаимодействия

	<i>Критерии</i>	<i>Показатели</i>		
		<i>3 балла</i>	<i>2 балла</i>	<i>1 балл</i>
1	Эмоциональность / равнодушие	Во время игры меня переполняли эмоции	Иногда во время игры я испытывал радость	Я был равнодушен во время игры
2	Сопричастность / изолированность	Во время игры я ощущал себя членом единого коллектива	Иногда во время игры я испытывал одиночество	Во время игры я был сам по себе, а группа сама по себе
3	Свобода / скованность	Меня ничего не сковывало, я не стеснялся, чувствовал себя свободным	Иногда мне было неловко за себя, я испытывал стеснение при выполнении игровой роли	Я стеснялся выполнять игровую роль, мне было неловко за себя
4	Активность / пассивность	Я с удовольствием участвовал в игре, был активен на протяжении всей игры	Иногда я уставал и не хотел продолжать игру, но это было не часто	Я не хотел играть, был пассивен и равнодушен к игре

Продолжение таблицы 2

5	Чувство поддержки со стороны игроков / равнодушие	Я чувствовал, что меня поддерживают мои товарищи во время игры	Иногда я лишался поддержки своих товарищей	Меня не поддерживают в группе во время игры
6	Чувство равенства / зависимости / превосходства	Во время игры я был наравне со своими товарищами, чувствовал уважение своих товарищей	Иногда я ощущал по отношению к себе недоброжелательность, насмешки, пренебрежение <i>ИЛИ</i> Иногда я чувствую, что я умнее, талантливее моих одноклассников в игре, и показываю им это	По отношению ко мне постоянно проявляется неуважение, насмешки, пренебрежение <i>ИЛИ</i> Я знаю, что я «выше» моих одноклассников, и прямо им это демонстрирую
7	Интерес / отсутствие интереса к игре	Мне очень интересно участвовать в игре	Иногда мне бывает интересно участие в игре	Мне не интересна игра и участие в ней

Комментарии к оценке уровня взаимодействия субъекта в группе:

Ты набрал **от 15 до 21** балла: ты чувствуешь себя во время игры как «рыба в воде». Ты испытываешь положительные эмоции, чувствуешь себя членом единого коллектива. Ты достаточно свободен, раскован, легко выполняешь игровые роли. Ты активен, тебя поддерживают твои одноклассники. Ты чувствуешь себя «равным среди равных». Тебе интересно с твоими товарищами, и тебе можно только позавидовать. Так держать!

Ты набрал **от 8 до 14** баллов: ты переменчив в своих эмоциональных проявлениях. Во время игры то тебе интересно, то интерес пропадает, и это связано, скорее всего, с тем, как относятся к тебе одноклассники. Если все хорошо, то ты весел, активен, если нет – интерес к игре пропадает. Задумайся, может быть, отношение к тебе является следствием твоего поведения. Возможно, ты чувствуешь себя «выше» или «ниже» своих товарищей. Измени свое отношение к себе и одноклассникам, и изменится отношение к тебе. Удачи тебе!

Ты набрал **от 0 до 7** баллов: что с тобой происходит? Подумай, что мешает тебе быть вместе с коллективом? Почему ты равнодушен, пассивен? Может быть, тебе кажется, что твои одноклассники не поддерживают тебя, проявляют неуважение и т. д. Скорее всего, это не так. А как ты относишься к ним? Попробуй изменить ситуацию. Верю, у тебя все получится!

Диагностика игрового взаимодействия позволит социальному педагогу оценивать эффективность формирования мультикультурного поведения школьников.

Ссылки:

1. Психологический словарь. 3-е изд., доп. и перераб. / авт.-сост. В.Н. Копорулина, М.Н. Смирнова, Н.О. Гордеева. Ростов н/Д, 2004. (Серия «Словари»). 640 с.

References (transliterated):

1. Psikhologicheskiy slovar'. 3rd ed., added and rev. / author-comp. V.N. Koporulina, M.N. Smirnova, N.O. Gordeeva. Rostov n/D, 2004. (Series "Slovari"). 640 p.