

СЪВРЕМЕННО РАЗВИТИЕ И ОСОБЕНОСТИ НА ДЕТСКАТА ИГРА

Иван Миленски

Великотърновски университет „Св. св. Кирил и Методий“ – филиал Враца

Резюме. В статията са разгледани характерът и съдържанието на игрите на съвременните български деца. Анализирани са причините за ограничаване на възможностите за игра и състоянието на съвременната градска среда и индустрията за производство на детски игри и играчки у нас.

Keywords: child play, kinds of plays, reduction of plays

Игрите на съвременните деца се променят под влияние на измененията, които настъпват в развитието на обществените отношения – променят се сюжетите, ролите, играчките, мотивите за игра и нейната структура. Сюжетно-ролевата игра, която само преди две десетилетия заемаше основно място в игровата практика на децата, сега е в процес на редуциране и упадък. А нейната роля и развиващи функции в онтогенеза са добре известни. В периодизацията на Д. Елконин фундаментално значение за психическото развитие на децата от предучилищна възраст има ролевата игра, която е със статут на водеща дейност. Още Л. Виготски определя сюжетно-ролевата игра като „школа за волево поведение“, а изследователите многократно подчертават особената чувствителност на ролевата игра към сферата на човешките отношения и нейните социални функции (Д. Елконин, Л. Венгер, Дж. Брунер, А. Валон, К. Гарви, Е. Клапаред и др.).

Съвременните изследвания на сюжетно-ролевата игра поставят под сериозно съмнение актуалността на тези аксиоматични положения за нейната същност и развиващи функции. (В. Собкин, Л. Елconiнова, Е. Бугрименко, Е. Смирнова, О. Гударева и др.) В практиката сюжетно-ролевата игра рядко се появява по желание на децата. Възниква под влияние на педагога и игровите средства, но се отличава с еднообразно съдържание и ограниченост в рамките на семейната тематика. Популярните преди години „професионални“ сюжети – „Параход“, „Влак“, „Библиотека“, „Космонавти“, „Училище“, рядко се избират като любима игра, а практически липсват в свободните и самостоятелни игри на открито.

Известно е, че игровата роля помага на детето да „влезе“ в света на възрастните и да го опознае. Чрез ролята на „лекар“, „капитан“, „учител“, „ученик“, „машинист“ децата не само се наричат с името на съответния персонаж, но действат като него чрез отъждествяване с ролята на възрастния. Игровата роля създава

възможност за осъществяване на връзката и взаимодействието между детето и обществото.

Разгърнатата форма на ролевата игра почти не може да бъде видяна в игрите на съвременните деца. Метакомуникацията в подготвителната част е сериозно затруднена, защото липсват достатъчно умения за избор на обща тема, разпределение на ролите и играчките, обединение около спазването на общи правила. Само по обръщенията един към друг може да се разбере изобразяваният персонаж. Конкретизирането на темата за игра в структуриран сюжет, който логически се развива и обогатява в игровия процес, оформянето на устойчиви игрови обединения на основата на еднакъв игров интерес или на лични симпатии и приятелство, предаването на ролеви отношения и взаимодействия с игровите партньори, емоционалната увлеченост от играта на повече от 5–6 деца, която продължава 40–50 минути, може да се наблюдават само при отделни деца след 5-годишна възраст и в подготвителната група – 18%. (Е. Смирнова, О. Гударева)

Логично е на фона на тези негативни тенденции да си зададем **въпросите**: *Как играят съвременните български деца? Какви сюжети предпочитат? Запазва ли се влиянието на играта върху психическото развитие? Кои са причините за редукцията на играта (в частност на сюжетно-ролевата игра)?*

За да се отговори на тези въпроси, се проведе изследване. **Целта** е да се разкрийт характерът и особеностите на игрите на съвременните български деца.

Основните **з а д а ч и** на изследването са:

1. Да се диагностират и анализират предпочитанията на децата към различни видове игри.
2. Да се проучат сюжетите и съдържанието на сюжетно-ролевите игри.
3. Да се изясни тематиката и съдържанието на компютърните игри и техните психологически особености.
4. Да се оцени равнището в развитието на игровата дейност на децата чрез определяне на тяхното отношение към игровото правило.

Изследвани са 186 деца на 5–7-годишна възраст от детските градини в София, Варна, Враца, Ботевград, Крумовград, Лом, Правец, Поморие, Панагюрище, Роман и Смолян. В хода на индивидуалната беседа децата отговарят на следните въпроси: Какви игри знаеш? На какво обичаш да играеш? Знаеш ли правилата на своята любима игра? Може ли да се нарушават правилата на играта? Какво ще стане, ако играчът наруши правилата? (по В. Собкин, 1997).

Обработката на отговорите и техният анализ дават достатъчно пълна картина за характера на игрите в съответствие с приетата класификация на основните видове игри в предучилищна възраст.

Първо място в предпочитанията на съвременните деца заемат **п о д в и ж н и т е** **и г р и с п р а в и л а** – 43%. От тях приоритет имат народните подвижни игри – гоненица, криеница, жумичка „Сляпа баба“, „Хвърли, хвърли кърпичка“, дама,

народна топка – 21%. Към тази категория са музикално-подвижните игри „Кралско-Порталъ“, „Балонът се надува“ – 5%, следват ги спортно-подготвителните игри – футбол, баскетбол, волейбол, федербал – 10%, а сюжетно-подвижни игри избират 7% („Котка и мишки“, „Вълк и козлета“, „Щъркел и Жабчо“).

Второ място заемат с ю ж е т н о - р о л е в и т е и г р и – 26%. От тях с водеща позиция е сюжетът „Семейство“ – 15%, играта с куклите Барби и Кен – 4%. Новите сюжети, които се избират, са свързани с претворяване на герои от комикси, анимационни и игрални филми (блокбастъри, феите от „Клуб Уинкс“, Супермен, Спайдърмен, Батман, Хари Потър, костенурките Нинджа, трансформъри, гладиформъри, Бакуган, покемони) – 12%. От типичните сюжети само четири деца избират сюжета „Магазин“, три – „Лекарски кабинет“, две деца – „готвачи“ и „фризьори“, и едно дете – „учител“. Сред желаните нови роли от момичетата са „манекенка“ и „фолкпевица“ – 3%.

Трето място по популярност заемат к о м п ю т ъ р н и т е и е л е к т р о н н и т е игри – 22% („Фермата“, „Градът“, „Hunter strike“, „Need for speed“, „Counter strike“, „Chicken birds“, „Power rangers“, „Grand auto“, „Tetris“. В тази група са и игрите в мобилните телефони на членове от семейството (сестра, брат, майка, баща) – около 3%.

Четвърто място заемат д и д а к т и ч н и т е и г р и – 10%. („Не се сърди, човече“, игри на карти – „Черен Петър“, сантасе, макао, пъзели, лабиринти, мозайка, домино, „бесеница“, „Лото“). Сред желаните нови игри от момчетата е „Монополи“, а само едно дете избира да играе шахмат.

Пето, последно място, е отредено на т е а т р а л и з и р а н и т е игри – само 2,5% от децата избират да играят по сюжети от приказки („Червената шапчица“, „Малката русалка“) и на куклен театър.

Резултатите показват, че с най-голяма популярност сред децата се ползват подвижните игри с правила, главно тези от тях с етнопроизход. Научаването им изисква допълнителен източник – възрастен или дете. Следователно за този тип игри естественият механизъм за предаване на играта между поколенията – от възрастни на деца и между самите деца, не е нарушен, а функционира. Спортно-подготвителните игри са с приоритет сред момчетата, а се практикуват предимно извън столицата.

Сюжетно-ролевите игри са много еднообразни и ограничени само в рамките на битовите сюжети. Най-популярни са сюжетите, свързани с играта с кукла. Тя се храни, извежда на разходка, къпе и приготвя за сън. Основно чрез куклите се реализира сюжетът „Семейство“. Съвременната разновидност на тази игра – „Се-

мейството на куклата Барби“, заема все по-голямо място в игрите на момичетата. Те я обличат, гримират лицето, лакират ноктите, подготвят прическата за реализация на образа на „красавица“. Куклата Барби става образец за подражание на съвременните модни тенденции в облеклото, а целият ѝ външен вид отразява ценностните ориентации на масовата култура. Момчетата разиграват сюжети, свързани със защита и нападение: „Полицаи и бандити“, „Нападение от извънземни“, „На лов за духове“, гонене на престъпници. Много популярни сред тях са игрите с автомобили.

В сюжетите на детските игри фактически отсъстват професиите на близките на детето. Оказва се, че съвременните професии – юрист, банков служител, икономист, мениджър, дизайнер, не са източник за ролевото им претворяване. Вероятната причина е, че децата са все по-отдалечени (отчуждени) от възрастните: не виждат и не разбират професионалната дейност на родителите. Съвременните деца предпочитат да претворяват сюжети, които са заимствани от телевизионни, анимационни и игрални филми. В тях се възпроизвеждат ролите на комиксови и филмови герои, а не на професионалните роли на възрастните. Следователно децата са по-добре запознати с героите от комиксите и филмите и техните взаимоотношения, отколкото с живота и взаимоотношенията на възрастните. Социалният живот на възрастните не е съдържание на детските игри. Мястото на близките възрастни се заема от виртуални персонажи (Смирнова, 1999).

Сюжетите от комиксите и филмите са ограничени в рамките на преследване, различни битки между добрите и лошите. Отношенията между персонажите са примитивни и се изчерпват с поредица от елементарни действия и фрази, което позволява подобни сюжети да се използват в игри с минимално ниво на развитие. Независимо че съдържанието на игрите отразява дейността на хората, сюжетите и отношенията между персонажите са съвсем различни.

Специален анализ е необходим на компютърните и електронните игри в тематичен и съдържателен аспект. Те заемат трето място по популярност сред децата, на малка разлика са от сюжетно-ролевите игри. Прави силно впечатление, че децата от предучилищна възраст вече ползват социалната мрежа „Фейсбук“ като източник на компютърни игри („Lady popular“, „Pet“, „Chicken birds“, „Дядо Коледа кара ски“). Друг източник са мобилните телефони на близките на детето. Тук любими игри са състезанията с коли – „Принцът на Персия“, „Торпедо“, „Магия“. Следват произвежданите у нас компютърни образователни игри – „Буквенка“, „Цифренка“, „Писменка“, „Разговорка“ и „Ръкописка“. Те са полезни за пропедевтика на ограмотяването с помощта на играта и популярни герои от приказките по един интересен и забавен начин.

Общият извод е, че подборът и използването на компютърните и електронните игри се извършва на случаен принцип, а тематиката и съдържанието на повечето от тях са неподходящи за децата, стимулират ги за прояви на жестокост и насилие. Тревожна тенденция е, че някои деца (около 3%) проявяват словесна и физи-

ческа агресия в игрите. В играта „Гранд авто“ детето без притеснение споделя, че може да наруши правилата на играта: „Да! Мога да убивам полицаи. Ако блъсна колите на полицаите, те ще ме подгонят. Но аз съм гръмнал колите и хората, а газя хората!“. В играта „Пилета“ шестгодишно момиче директно отговаря: „Правилата са да убиваш кокошките!“. Изборът на игра на 6,5-годишно момче е: „Обичам да играя на кеч“, а правилата на играта според него са: „че се бием, правим си хватките, които сме гледали по телевизията. Веднъж едно момче ме удари по носа и ми потече кръв!“.

Особена сензитивност към компютърните игри проявяват момчетата. В психологически аспект това се обяснява с няколко **причини**: а) при момчетата са по-добре развити пространствените представи; б) сюжетите отразяват стереотипите на мъжественото поведение – основният герой е мъж, а сюжетът е борба между доброто и злото; в) стремеж към идентификация с героя от играта.

Компютърните игри изискват значителна сензомоторна практика, за да се постигне по-високо майсторство. Достигането до него е свързано с преживяването на собствена компетентност, но изисква прекарване на дълги часове пред компютъра, с всички произтичащи от това негативни последици за психическото и физическото здраве. В повечето компютърни игри липсват ценностни образци и морални оценки за действията.

Театрализираните игри почти не се избират от децата, заемат последното място на голяма разлика от останалите.

На въпроса „Знаеш ли правилата на твоята любима игра?“ около 30% отговарят отрицателно или не могат да формулират точен отговор, 18% са уверени, че играта няма правила, 37% свързват правилата с абстрактни действия и морални норми („Да играя с копчетата на компютъра“, „Ако пипнеш куклата, играеш с нея“, „Всички да ме слушат, защото съм най-голямата сестра“, „Да слушам мама (татко)“. Само 15% назовават правилата, които се отнасят към конкретна игра („Да вкарам гол във вратата“, „Едно дете търси другите, които се крият“, „Когато някой сбърка, започва играта от по-ниско ниво, а понякога се налага да започне отначало“).

На въпроса „Може ли да се нарушат правилата на играта?“ 20% отговарят утвърдително „Да, може“, 70% – „Не, не може“, а 10% – неопределено – „По принцип не може, но понякога се нарушават“, „Ами като няма правила, те няма как да бъдат нарушени“.

Интересни са отговорите на въпроса „Какво ще стане, ако играчът наруши правилата?“ Около 17% казват „Не знам“. По-голямата част свързват нарушението на правилата с налагане на санкции от околните, 40% посочват налагане на игрови санкции от връстниците („Ще го изгоним“, „Няма да играя с него“, „Ще му кажа, че така не може, да се извини“, „Може да му измислим наказание“), 20% свързват нарушението на правилата с налагане на административно наказание („Госпожата ще му се кара“, „Аз ще кажа на госпожата, а тя ще го накаже“, „Ди-

ректорът ще го изгони от детската градина“). Значителна част от децата – 16%, смятат, че „Нищо няма да се случи“, а само 7% отговарят на въпроса от позицията на развитата игрова дейност („Играта няма да започне“, „Ще загуби нивото на играта и ще се наложи да започне отначало“, „Ако нарушиш правилата, няма игра“, „Щъркелът ще изяде жабчето и играта ще свърши“).

Данните показват, че съществено се променят осъзнатостта и отговорното поведение на играчите. Децата не съотнасят своето поведение с образа на идеалния възрастен, който е пример за правилно поведение. Самостоятелното регулиране на действията превръща поведението на детето от ролево в преднамерено. Децата се намират в обкръжение от възрастни, които обаче нямат време да играят с тях. Светът на възрастните е високотехнологичен и трудно разбираем за децата. В резултат съвместната игра между родители и деца намалява, а създаденият игров вакуум се заема от компютърни, електронни и видеоигри. Правилата се технологизират и автоматизират, свързват се не толкова с взетата роля, а с правилното натискане на съответния бутон от клавиатурата. Правилото е смислов център на играта, чрез ролята детето поема задължението да изпълни последователни действия, а отношенията със съиграчите са подчинени на ролево взаимодействие с тях. Подчинението на ролеви и реални правила доставя максимално удоволствие в играта. Редуцирането на сюжетно-ролевата игра, в която правилата не са дадени предварително, а произтичат от ролите, съществено намалява възможностите за самоконтрол и самооценка, за осъзнаване на вътрешния свят на детето и отношението към света.

Съкращаването на възможностите за игра е световен проблем. В САЩ отдавна отбелязват, че „за съжаление ежедневната свободна игра изчезва от живота на американските деца“ (Fromberg, P & Bergen, D, 1998). Според М. Гадеми, Т. Джембор и Р. Мур основните фактори, които блокират свободната игра, са:

- запазване на бедността;
- промяна в културните ценности (стремеж от родителите към ранни интелектуални постижения на децата, нарастващ брой на разводите, безработицата, расови проблеми, голяма зависимост на децата от телевизия, компютър и интернет);
- недостатъчно време за игра;
- липса на места за игра;
- промени в училищните програми (стремеж към академични постижения и съкращаване на междучасията и времето за игра на открито);
- влошаване на физическото състояние на децата;
- необходимост от повишаване безопасността на игровите площадки.

Генералният изход от ситуацията се търси в изработване на политическа програма за действия в областта на детската игра.

В Русия изследователите формулират следните **причини** за игровия дефицит и игровата дистрофия сред съвременните деца:

- загуба от възрастните на точни ориентири и символи за израстването на децата;

- изчезват изразителните форми за порядъчност на семейния живот;
- изчезва нагледността на професионалните занимания на възрастните;
- съвременната индустрия от детски игри и играчки, които заместват възрастните;
- невъзможност за самостоятелни и свободни игри, а детските игрови площадки се изнасят в специални зони за отдих;
- компютризацията поражда нови видове игри;
- професионалните педагози, които носят ценностите на традиционните игри, все повече се отчуждават от естествените условия за живот на децата;
- неправилен възглед за готовността на децата за училище, приоритет на ускорение на обучението (изкуствена акселерация) и симплификация (опростяване, обединяване) на детското развитие, а същевременно ограничаване на стратегията на амплификация (обогатяване), с акцент на детските видове дейности – играта, образователните дейности, конструирането (А. Запорожец, Е. Бугрименко, Е. Смирнова, Е. Абдулаева и др.).

У нас В. Гюрова отбелязва факторите за актуалните игрови прояви на съвременните деца, които същевременно са и **причина** за намаляване на играта:

- детето е лишено от братя и сестри в съвременното семейство, което води до предаване на игровия опит по нетрадиционен начин;
- заместване на природния естествен материал от специализирани играчки с мултимедиен характер;
- липса на съседски и роднински обединения за спонтанна игра;
- нова информационна и технологична картина на игрово взаимодействие – компютри, видео и електронни игри;
- ранно специализиране на способностите – чуждоезикови, музикални, спортни и художествени центрове (Гюрова, 2009: 39).

Това намалява възможностите за включване на децата в съвместна дейност и общуване с по-големи деца.

Съвременното градско пространство ограничава възможностите за игри на открито. Независимо от взетите в последните години мерки, състоянието на детските площадки у нас остава незадоволително. Такава е оценката на българския клон на Кралското дружество за предотвратяване на злополуки „Роспа България“, който единствен е лицензиран за оценка на зоните за игра (Илиева, 2011).

Съвременната индустрия за производство на детски игри и играчки отдавна навлезе на нашия пазар. Производството на български игри и играчки е сведено до минимум (не повече от 5% от пазара). В магазините почти липсват български игри и играчки, а там, където те се предлагат, са предимно с образователни функции. Положителен момент е, че могат да се намерят качествени играчки от Германия, Япония и Канада, но на пазара преобладава нискокачествената и опасна за здравето продукция. В приетата нова Наредба за съществени изисквания и оценяване на съответствието на играчките се въвеждат нови изисквания към

производителите на детски играчки, които са насочени към опазване здравето на децата и подпомагат родителите в правилния избор на играчки. (Гълъбарова, 2010). За съжаление от обхвата на наредбата са изключени игралните съоръжения на обществени места – люлки и пързалки.

В заключение, независимо от негативните тенденции в развитието на детската игра, нейната роля и значение за щастливото преживяване на детството и формирането на детската личност не само не намалява, а увеличава своята актуалност, защото ограничаването на играта в детството е с негативни последици за цял живот, което не е в интерес нито на децата, нито на семейството, нито на обществото.

ЛИТЕРАТУРА

- Бургименко, Е. А., Л. Эльконинова. (2005). Игра – културно непосредственна форма жизни и воспитания в дошкольном возрасте. *Московский психотерапевтический журнал*, №1.
- Гълъбарова, С. (2010). Детските играчки – да не трещят и да не пускат ток. В. „Труд“, 9 декември.
- Гюрова, В. (2009). *Педагогически технологии на игрово взаимодействие*. С., Веда Словена – ЖГ.
- Илиева, Д. (2011). Само 16 от 1600 детски площадки в София изрядни. В. „24 часа“, 25 февруари.
- Седранкян, С. (2011). *Социална психология семьи*. М., МПСИ.
- Смирнова, Е., В. Собкин, О. Асадулина. (1999). Специфика эмоционально-личностной сферы дошкольника. Сп. „Вопросы психологии“, №6.
- Play from Birth to Twelve and Beyond Contexts: Perspectives and Meanings*, ed. P. Fromberg and D. Bergen NY, London, Garland publishing, 1998.

CONTEMPORARY DEVELOPMENT AND PECULIARITIES CHILD PLAY

Abstract. In the article there have been reviewed the nature and contents of the plays of the contemporary bulgarian children. The causes for the limitations of the opportunities for child's playing are analyzed as well as the conditions of contemporary urban environment and the industry for plays and toys for children in our country.

✉ **Assoc. Prof. Ivan Milenski, PhD**
„St. st. Cyril and Methodius“ University
of Veliko Turnovo – Branch Vratsa
3000, Vratsa, Bulgaria
tel. + 359 897 719 869