

Чернушевич Владимир Анатольевич
Московский государственный психолого-педагогический университет, факультет юридической психологии, доцент, заведующий учебно-производственной лабораторией.
127051, ул. Сретенка, д. Москва, Россия
chernushevichva@mgppu.ru

Chernushevich Vladimir
Moscow State University of Psychology and Education
Associate Professor, Head of the Training and Production Laboratory
127051, str. Sretenka, d. 29, Moscow, Russia, Russia, Moscow,

Стельмах Ольга Дмитриевна
Центр психологической и педагогической реабилитации и коррекции «Строгино», педагог-психолог
123181, ул. Кулакова, д.2, стр.2
stelmakh@inbox.ru

Stelmakh Olga
Center for Psychological and Pedagogical Rehabilitation and Correction «Strogino», pedagogue-psychologist
123181, Moscow, str. Kulakov, 2, building 2

Ступина Вера Николаевна
средняя общеобразовательная школа №712
Педагог-психолог
121374, Кутузовский проспект, 80, Москва, Россия
v.stupina@gmail.com

Stupina Vera
Secondary General School 712, pedagogue-psychologist
121374, Kutuzovskiy avu, 80, Moscow, Russia

НАРОДНАЯ ИГРА КАК ВОЗМОЖНОСТЬ ПРОФИЛАКТИКИ ВИКТИМНОСТИ ДЕТЕЙ И ПОДРОСТКОВ

FOLK GAME, AS A POSSIBILITY OF VICTIMALITY PREVENTION AMONG CHILDREN AND TEENAGERS

Резюме: Виктимность проявляется как потеря самообладания в ситуации внезапной внешней агрессии. Для профилактики виктимности детей и подростков предлагается использовать социокультурные ресурсы народных игр (фольклора) с быстро изменяющимися ситуациями и сменой ролей, в которых участники должны ориентироваться и действовать. Особое внимание уделяется жестким играм со жгутом, в которых имеется болевой эффект.

Abstract: Victimality is manifested as a loss of self-control in the situation of sudden external aggression. For victimality prevention among children and teenagers it is suggested to use sociocultural resources of folk games (folklore) with fast changing situations and roles change. Within these games participants must be oriented and act. Special attention is paid to tough games using with the made of textile. Such games have pain effect.

Ключевые слова: виктимность, агрессия, профилактика, народные игры

Key words: Victimality, aggression, prevention, folk games

Виктимность определяется как «неспособность избежать опасности там, где она объективно была предотвратима (Л. В. Франк)» [1, с. 22]. То есть, одной из причин виктимного поведения может быть неготовность личности

противостоять агрессии. Окруженные толерантностью, как ватой, наши дети вырастают беззащитными перед любым актом агрессии по отношению к ним.

Нередко приходится наблюдать, как случайно в транспортной давке, сцепляются люди, причинившие невольно физическую боль друг другу. Одни бледнеют от страха, другие краснеют от гнева и в состоянии аффекта готовы сбросить друг друга на рельсы. Только случайность и вмешательство других мешает это сделать. Неготовыми к физическому контакту оказывается и «агрессор», и его «жертва». То же происходит и в ситуации криминального насилия, когда преступнику (грабителю, насильнику) достаточно стукнуть жертву посильнее, чтобы она потеряла самообладание и всякую способность противостоять насилию.

Современные дети, особенно мальчишки, дерутся ли, выясняя отношения? Или они предпочитают выяснять отношения с помощью гаджетов и предлагаемых в них игр, забывая при этом, что у человека есть и физическое тело, которое накапливая агрессию внутри, стремится реализовать ее непременно! Драки – плохо это или хорошо? Плохо, если они не умеют драться, не умеют постоять за себя, за товарища, не умеют отразить агрессию или «превышают пределы необходимой самообороны». Входит ли в систему семейного воспитания эта способность противостоять насилию?

Откуда в традиционной культуре люди получают такой необходимый опыт – не теряться в ситуации причинения им боли, умение противостоять насилию в разных формах. На наш взгляд, весь этот опыт с малых лет накапливается в уличных играх, а сейчас «тренировочная площадка» переместилась в многочисленные спортивные залы силовых единоборств. Родители водят детей в залы, где (их, и они) бьют больно по правилам спортивных видов силовых противостояний. Иными словами, и опыт прежних времен и современная практика «подготовки к жизни» говорит о необходимости контактных взаимодействий, сопряженных с болью. Только раньше это обеспечивали сверстники и родители, а сейчас специально обученные люди за немалые деньги.

Опираясь на вышеприведенное понимание виктимности, мы обратили внимание на особенность многих народных игр (фольклора), в которых дети и подростки могут развивать свою способность противостояния внешней агрессии. В играх представлено большое количество ситуаций, где ребенок (или подросток) попадает в трудное для него положение, переживает его и выходит из него, приобретая опыт поведения в таких ситуациях.

В традиционных играх нашими предками предусмотрены самые разные формы воздействия в рамках жестких игровых правил. Это и щипки, шлепки («Пузырь»), и щелбаны, и пинки, и дергание за волосы, и растяжки («Пузырь»), и толчки («Хрен», «Пузырь»), и рывки («Хрен»), и придавливания («Червячки»), и скручивания («Крапивка»), и, наконец, удары жгутом («Номера»). Это и регламентированные меры наказания за нарушения игровых правил, и расчеты с проигравшими, и сами игровые правила, согласно которым добровольно подвергающимся силовому, часто сопряженному с болью, воздействию (мы не говорим «насилию») предоставляется возможность избежать его, проявив определенную смекалку и ловкость. И всё это – в сочетании со смехом, азартом и радостью. Наблюдение за детьми в играх показывает их большую эмоциональную включенность в игру и хорошую динамику отношения к напряженным игровым ситуациям. Такая, единственно известная почти всем детям игра, как «Каравай» для трехлетнего ребенка, не игравшего в нее, является страшной игрой, многие дети не могут выйти в центр круга в одиночку без ассистента, которым бывает или родитель, или воспитатель, ведущий игру. Но уже на второй, третий кон дети преодолевают свою неспособность противостоять кругу и принимать решение в трудной для себя ситуации. Некоторые дети впервые сталкиваются с ситуацией личного выбора сразу после ситуации противостояния кругу («вот такой ужины»), они теряются и не могут сделать выбор. Такое же психологически трудное состояние проживают и преодолевают дети в играх «Тетера», «Коршун», «Ворон Иван Петрович». Выработке самообладания, способности предвидеть

ситуацию и как-то на нее влиять способствуют правила игры со сменой ролей «агрессора» и подвергающегося агрессивному воздействию.

Смена ролей представлена в игре «Коршун»: от роли неизбежной жертвы к роли «агрессора» Коршуна. В «Вороне И.П.» тоже есть ситуация, когда дети сначала боятся поодиночке и вместе, но, преодолевая страх, перетерпев его, в итоге щиплют убегающего от них агрессора Ворона.

Более жесткие игры с выраженным болевым воздействием агрессора существуют для подростков. Прежде всего, это игры с битьем («Жгут идет», «Хранитель жгута», «Номера»). В этих играх подросток всегда неожиданно попадает в ситуацию, когда его больно бьют жгутом, а он должен предпринять действия по своей защите или защите того, кого бьют. Приведем выдержки из рефлексивных отчетов первокурсниц: «После первого сыгранного кона я совершенно не понимала к чему вся эта жестокость и неоправданная боль. Только потом я поняла. Именно в тот момент, когда ты сидишь, вцепившись в стул, кричишь от боли (потому что тебя бьют жгутом), ты должен сказать нужное число. Это учит человека быстро и правильно принимать решение в стрессовой и экстренной ситуации. Я думаю, что это игра помогает людям и подготавливает к малоприятным моментам в жизни». «В миг одни эмоции сменяются другими. У некоторых возникает досада, печаль, грусть и даже ужас, когда ты кричишь, зовешь на помощь (называешь номер), но тебя не слышат. К тебе не идут! А ведь и это очень важно испытать! Так как, увы, в жизни такое тоже случается. И не так редко, как бы нам хотелось. Несомненно, на протяжении игры тебя сопровождают чувства счастья и радости».

Ощущение счастья от игр с битьем связано с обретением всех вышеперечисленных знаний в первую очередь о себе. В игре всё выстроено так, чтобы человек испытал себя, проверил, познал и вышел более цельным, сильным, с более адекватным самоосознанием. Подросток после такого испытания будет знать о себе и о возможных отношениях в обществе, намного больше. Не только знать, но иметь практический опыт собственного реагирования!

Выделенные в играх, названные выше ситуации, в которых дети и подростки приобретают способность не терять самообладания при агрессивном воздействии, по нашему мнению, можно квалифицировать как профилактические в отношении такого личностного свойства как виктимность. Их можно классифицировать по разной степени эмоциональной напряженности, для разного возраста и контингента участников. К сожалению, естественная профилактическая среда (повседневная игровая практика детей, как дома, так и в образовательных учреждениях) в настоящее время крайне обеднена такими играми. Поэтому фольклорные игровые программы, которые отличает особая насыщенность профилактическими и коррекционными ресурсами [2] могут стать, при соответствующей подготовке ведущих, хорошим профессиональным средством профилактики виктимности.

1. Франк Л.В. Виктимология и виктимность (об одном из направлений в теории и практике борьбы с преступностью). Душанбе: Изд-во Тадж. ун-та, 1972. 114 с.

2. Теплова А.Б., Чернушевич В.А. Ресурсы народной игры как социокультурного средства профилактики девиантного поведения. *Культурно-историческая психология*. 2017. Том 13. № 3. С. 51-59. doi:10.17759/chp.2017130307