

К ВОПРОСУ ИЗУЧЕНИЯ ФЕНОМЕНА ИГРЫ В ЖИЗНИ ОБЩЕСТВА

Анна Юрьевна Ярецкая, преподаватель кафедры социальной работы,
социологии и психолого-педагогических дисциплин

Институт социального образования, г. Воронеж

История изучения науки, а именно освоение педагогического наследия через призму проблемного подхода указанной области научного знания, всегда привлекала к себе внимание исследователей. Поэтому актуальность анонсируемой статьи очевидна и преломляется через институт игры как ведущий педагогический метод социализации личности ребенка, универсальное средство развития его разносторонних способностей. Посредством многообразия традиционных приемов научной критики источников проанализирован большой массив художественных произведений, научно-популярных и научных трактатов, где затрагиваются проблема игровой деятельности и связанные с ней оценочные суждения по поводу влияния последней на формирование ролевой активности молодого человека, становление его потребностей и ценностных ориентаций. Здесь обобщенный опыт стремления и получить удовольствие, и исполнить ритуал, и осмыслить (интерпретировать) социальную действительность, проявиться под видом спортивных и псевдобытовых искусств, излить «избыток сил» и т.п. Наряду с уточнением категориально-понятийного содержания сущности феномена игры в статье прослеживается логика восприятия этого феномена мыслителями различных эпох и народов, констатируется наличие механизма саморазвития теории изучения игры, факта влияния на этот процесс, особенностей эволюции общественной жизни историко-культурного и социально-экономического характера.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: игра, игровая деятельность, история педагогики, историко-культурные и социально-экономические детерминанты изучения игры.

History of the study of science, namely the development of pedagogical heritage through the problematic approach of the referenced sphere of scientific knowledge, has always attracted the attention of researchers. Therefore, the relevance of the article is obvious and is refracted through the institution of games as the main teaching method of socialization of personality of a child, universal means for his versatile abilities development. Due to the diversity of traditional methods of scientific criticism of it was reviewed a wide range of fiction, non-fiction literature and scientific treatises which were related to a lot of issues devoted to the play activity. Here one can find generalized experience of desire and pleasure, and to perform the ritual, and comprehend (interpret) social reality, manifested under the pretence of sports and pseudobulbar arts, to vent the «excess forces» and etc. Along with the specification of the categorical-conceptual content of the essence of the phenomenon of the game in the article logic of perception of this phenomenon by thinkers of different epochs and peoples is manifested as well as the existence of a mechanism of self-development of the study theory of games, the fact of the influence on this process, features of the evolution of social life the historical, cultural and socio-economic nature.

KEY WORDS: game play activity, culture-historical, socio-economic determinants of game studies.

Игра как неотъемлемый феномен общественной жизни представляет собой один из важнейших типов культурных универсалий. В «Толковом словаре живого великорусского языка» «игра» определяется известным мастером слова В.И. Далем как предмет, «которым и в который играют», «забава, установленная по правилам», и «вещь для того служащая» [7, с. 7]. Другим крупнейшим специалистом в области российской словесности С.И. Ожеговым, автором неоднократно переиздававшегося «Словаря русского языка», игра рассматривается как некий «вид (способ) развлечения» [9, с. 193]. В «Советском энциклопедическом словаре» под редакцией ученого-лингвиста А.М. Прохорова игра интерпретируется в качестве «вида непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе [12, с. 475]. Авторы-составители «Большого толкового словаря русского языка» усматривают в игре занятие, обусловленное совокупностью определенных правил, приемов и служащее для заполнения досуга,

для развлечения, являющееся, например, каким-то видом спорта [4, с. 373]. Авантовская энциклопедия для детей трактует игру как «доставляющую удовольствие условную деятельность, позволяющую детям воспроизводить и моделировать формы взаимоотношений между людьми» [19, с. 230]. Наконец, авторы Большой иллюстрированной энциклопедии предлагают рассматривать игру в качестве «занятия, возникшего на основе народных обычаев, служащего для развлечения и преследующего определенные цели» [3, с. 474].

Таким образом, даже при первом приближении к толкованию понятия «игра» посредством знакомства с энциклопедическими изданиями становится ясно, насколько оно сложно и многогранно: «... можно было бы принять одно за другим ... толкования, не впадая при этом в обременительную путаницу понятий... Если хоть одно из них было исчерпывающим, оно исключало бы все остальные либо как высшее единство охватывало их и вбирало в себя» [15, с. 22], – справедливо констатировал нидерландский исследователь Й. Хейзинг, автор концепции игрового генезиса культуры в философии. В этой связи следует четко разводить толкование феномена игры с позиций различного знания. Так, философия неизменно понимала под таковой культурную универсалию, психология – способ деятельности, а педагогика, трактовка которой представляется в рамках предлагаемой статьи наиболее перспективной, – метод обучения.

Впервые интерес к обозначенной теме в контексте философской интерпретации проявился еще в период античности. В частности, Афинская философская школа, представленная по данному вопросу трудами Платона, понимала под игрой известный праздничный ритуал, имеющий своей целью «... снискать милость богов и проживать согласно свойствам ... природы...» [10, с. 135]. Рассматривая игру как форму жизни и источник удовольствия, философ писал: «... любое юное существо не может, так сказать, сохранять спокойствие ни в теле, ни в голосе, но всегда стремится двигаться и издавать звуки, так что молодые люди то прыгают и скачут, находят удовольствие, например, в плясках и играх, то кричат на все голоса. У остальных живых существ нет ощущения нестройности или стройности в движениях, требующих гармонии и ритма. Те же самые боги, о которых мы сказали, что они дарованы нам как участники наших хороводов, дали нам чувство гармонии и ритма, сопряженное с удовольствием» [10, с. 135]. Обращая внимание на необходимость жесткого регламентирования игровой деятельности, Платон рассматривал последнюю в качестве серьезной доминанты социализации подрастающего поколения, позволяющей ему в рамках грамотно контролируемого государством досуга, тренировать душу и тело, усваивать подлинные общественные ценности [10, с. 275].

За отсутствием стремления глубоко анализировать светские нормы общественного бытия эпоха Средневековья изобиловала в большей степени примерами игровой практики, нежели трактатами, эту практику объясняющими. Игра этого времени представляла собой некий образ, смысл человеческого существования. Посредством игровых мотивов культура позволяла осмысливать и интерпретировать социальную действительность, а также решать многие мировоззренческие задачи. Впоследствии эта игра оформилась в карнавалы, народные гуляния, скоморошья игрища, многие из которых сохраняли свою первоначальную связь с такими религиозными событиями, как Рождество, Пасха, или заново вошли в быт под видом спортивных и псевдобытовых искусств [1].

По истечении столетий, уже в эпоху Нового времени, выдвигая на первый план эстетический аспект игры, большую лепту в конкретизацию теории ее восприятия внес представитель школы немецкой классической философии И. Кант. Имея в виду получение удовольствия, мыслитель утверждал, что носитель всех видов искусств: словесных, изобразительных, музыки и красок – игра со всеми вытекающими из этого обстоятельствами воспитательного характера [8, с. 337-342].

Прямой последователь И. Канта в области интересующей нас проблематики – известный немецкий поэт и драматург И.К.Ф. Шиллер. Его имя, наряду с именами таких выдающихся мыслителей XIX в., как Г. Спенсер и В.М. Вундт, традиционно связывается с началом разработки научной теории игры, причем в части общности происхождения последней с началом разработки теории искусства [17, с. 5]. В письмах И.К.Ф. Шиллера об эстетическом воспитании человека можно прочесть следующее: «Правда, природа одарила и неразумные существа превыше их потребностей и посеяла в темной животной жизни проблеск свободы. Когда льва не грызет голод и хищник не вызывает его на бой, тогда неиспользованная сила сама делает из себя свой объект: могучим ревом наполняет лев звонкую пустыню, и роскошная сила наслаждается бесцельным расходом себя. Насекомое порхает, наслаждаясь жизнью, в солнечном луче, и, конечно, в мелодичном пении птицы нам не слышатся звуки страсти. Несомненно, в этих движениях мы имеем свободу, но не свободу от потребности вообще, а только от определенной, внешней потребности. Животное работает, когда недостаток чего-либо является побудительной причиной его деятельности, и оно играет, когда избыток силы является этой причиной, когда излишек силы сам побуждает к деятельности» [18, с. 287]. Таково, собственно, существо обоснованной автором теории, которую, как правило, сокращенно называют теорией избытка сил, объясняющую возможность возникновения эстетического наслаждения, доставляемого игрой, деятельностью, являющейся, по И.К.Ф. Шиллеру, эстетической. Введение И.К.Ф. Шиллером наслаждения как конституирующего признака, общего для эстетической деятельности и игры, оказало влияние на дальнейшую разработку проблем игры.

Через призму эволюционно-биологической составляющей в формате теории «избытка сил» рассматривал игру преемник И.К.Ф. Шиллера – социолог Г. Спенсер. Исследуя вопрос о происхождении импульса к игре, он, в частности, констатировал: «Игра есть точно такое же искусственное упражнение сил, которые вследствие недостатка для них естественного упражнения становятся столь готовыми для разрядки, что ищут себе исхода в вымышленных деятельностях на место недостающих настоящих деятельностей ... Хорошее питание – основная причина избытка энергии у животных, трансформирующейся в игру, которое на уровне детского поведения проявляется в виде интенсивной борьбы за существование, которая нацелена на успех» [13, с. 414-415].

Ближе всего к пониманию возникновения игры подошел В.М. Вундт. «Игра – это дитя труда, – писал он. – Нет ни одной игры, которая не имела бы себе прототипа в одной из форм серьезного труда, всегда предшествующего ей и по времени, и по самому существу. Необходимость существования вынуждает человека к труду, а в нем он постепенно научается ценить деятельность своих сил как источник наслаждения» [5, с. 145]. Таким образом, Вундт в отличие от предшественников и приверженцев теории «избытка сил» рассматривал игру человека не в чисто биологическом, а исключительно в социально-историческом формате.

С середины XIX века феноменология игры стала также рассматриваться психологической наукой. Так, ученик В.М. Вундта Г.С. Холл, основоположник американской психологической науки, усматривал в игровой деятельности прохождение ребенком основных этапов исторического развития в сжатые сроки, что вполне корреспондировалось с обращением в игре к некоторым атавистическим элементам: «охоты, войны, собирательства...» [16, с. 89]. Исследователь видел в игре, таким образом, фактор преодоления человеком «инстинктов прошлого» в детстве и, следовательно, фактор его становления как цивилизованной личности в процессе взросления [16, с. 89].

Признававший за детством особую роль, выдающийся австрийский психолог, психиатр и невролог З. Фрейд (а вслед за ним и его дочь – А. Фрейд) видел в игре защитный

механизм личности ребенка. Играя, размышлял ученый, ребенок сублимирует свои собственные переживания, обусловленные блокированием изначально присущей ему потребности в удовольствии и трудными ситуациями, наблюдаемыми им в жизни [14].

Основы материалистического понимания происхождения игровой деятельности из труда и для труда системно разрабатывались Г.В. Плехановым. Критикуя представления в той части, что искусство старше производства полезных предметов, а игра старше труда, Г.В. Плеханов в своих «Письмах без адреса» последовательно отстаивал тезис, согласно которому только по результатам предметной деятельности возникают игры и что только ролевое поведение позволяет детям в полной мере коммуникативно освоить тот или иной опыт этой деятельности. По Г.В. Плеханову, игра – это деятельность, которой одновременно присущи разум, воображение, красота и социальная полезность. Таким образом, он одним из первых поставил вопрос о социальной природе детской игры [11, с. 54].

Во второй половине XX столетия в изучении теории игры получили распространение идеи американского психолога и психиатра Э.Л. Берна, который, будучи разработчиком транзакционного и сценарного анализа, рассматривал феномен игры в качестве «... повторяющегося набора порой однообразных транзакций, внешне выглядящих вполне правдоподобно, но обладающих скрытой мотивацией ...» [2, с. 37]. Отдельно Э.Л. Берн выделял и блок детских игр, объем которых, однако, сужал до сюжетно-ролевых, закладывающих основы так называемых «скрипт-программ», направленных на выполнение различных социальных ролей в перспективе. Выбор игровой деятельности ребенка и способ его участия в ней, полагал ученый, определяет весь воспитательный процесс [2, с. 46].

Решающий вклад в изучение феномена детской игры отечественной психолого-педагогической наукой был определен основоположником культурно-исторического подхода освоения проблемы видным советским ученым Л.С. Выготским, его последователями: М.Я. Басовым, В.В. Давыдовым, П.И. Зинченко, А.Н. Леонтьевым и Д.Б. Элькониним, представлявшими игру в качестве ведущего вида деятельности детей дошкольного возраста. «Ребенок всегда играет, он есть существо играющее, но игра его имеет большой смысл ... игра есть живой, социальный, коллективный опыт ребенка, и в этом отношении ... представляет из себя совершенно незаменимое орудие воспитания социальных навыков и умений, является первой школой мысли для ребенка» [6, с. 31-42].

Логика изучения истории науки (освоение одного из направлений этой истории, коем с полным правом следует рассматривать и историю изучения игры) бесспорно предполагает, что обозначенный смысловой ряд работ и имен их создателей нуждается в продолжении. Только полноценное осмысление творческого наследия в области избранной проблематики позволит современному исследователю в полной мере осознать значение игры для жизни общества, предложить новые формы и методы, которые оптимизировали бы ее влияние на подрастающее поколение. Однако это задача далеко за рамками формата настоящей работы.

Резюмируя же материал, приведенный выше, думается, правильно было бы ограничиться признанием того, что каждый из упомянутых авторов, безусловно, внес известную лепту в развитие представлений об институте игры, месте и роли этого института в истории общества. Даже фрагментарный анализ толкования самого понятия «игра» позволяет теперь констатировать многообразие подходов к его осмыслению, «вмонтировать» эволюцию концепции игры в канву истории психолого-педагогической науки в целом. Из практики преемственности идей отдельных исследователей проблемы правомерно констатировать наличие механизма саморазвития теории игры и бесспорность влияния на этот процесс различных факторов историко-культурного и социально-экономического характера. Наконец, в порядке обобщения всех реалий игровой практики целесообразно при-

знать, что чем дальше будет идти процесс освоения обозначенной дефиниции, тем больше будет иметь место осознание последней в качестве эффективного педагогического метода социализации личности ребенка, универсального средства развития его разносторонних способностей в условиях доминирующей и естественно комфортной деятельности.

Список литературы

1. Бакмансурова А.Б. Концепт «азартная игра» в эпоху Средневековья (на материале средневерхненемецкого) / А.Б. Бакмансурова // Молодой ученый. – Москва : Молодой ученый, 2011. – № 12. – Т. 1. – С. 211-216.
2. Берн Э. Игры, в которые играют люди / Э. Берн. – Ленинград : Лениздат, 1992. – 399 с.
3. Большая иллюстрированная энциклопедия: в 32 т. – Москва : АСТ: Астрель, 2010. – Т. 10. – 501 с.
4. Большой толковый словарь русского языка ; под ред. С.А. Кузнецова. – Санкт-Петербург : Норинт, 1998. – 1536 с.
5. Вундт В. Этика: Факты нравственной жизни. Философские системы морали / В. Вундт. – Москва : Либроком, 2011. – 456 с.
6. Выготский Л.С. Педагогическая психология / Л.С. Выготский. – Москва : Педагогика, 1991. – 480 с.
7. Даль В.И. Словарь русского языка / В.И. Даль. – Москва : Русский язык, 1989. – Т. 2. – 780 с.
8. Кант И. Критика способности суждения. Соч. в 6 т. / И. Кант. – Москва : Мысль, 1966. – Т. 5. – 564 с.
9. Ожегов С.И. Словарь русского языка / С.И. Ожегов. – Москва : Русский язык, 1988. – 1536 с.
10. Платон. Соч.: в 4 т. ; под ред. А.Ф. Loseva, В.Ф. Асмуса. – Санкт-Петербург : Изд-во Олега Абышко, 2007. – Т. 3. – Ч. 2. – 731 с.
11. Плеханов Г.В. Искусство и литература. Соч.: в 24 т. / Г.В. Плеханов – Москва : Государственное издательство, 1924. – 380 с.
12. Советский энциклопедический словарь ; под ред. А.М. Прохорова. – Москва : Советская энциклопедия, 1986. – 1600 с.
13. Спенсер Г. Основания психологии: в 2 т. / Г. Спенсер. – Москва : Тип. Т-ва И.Д. Сытина, 1898. – Т. 2. – 439 с.
14. Фрейд З. О психоанализе [Электронный ресурс]. – Москва, 1911. – 67 с. – Режим доступа: http://www.gumer.info/bibliotek_Vuks/Psihol/Freid/psihoan.php (дата обращения: 19.12.2013).
15. Хейзинг Й. Homo ludens; Статьи по истории культуры / Й. Хейзинг. – Москва : Прогресс-Традиция, 1997. – 416 с.
16. Холл С. Инстинкты и чувства в юношеском возрасте / С. Холл. – Петроград : Школа и жизнь, 1920. – 89 с.
17. Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании. Собр. соч.: в 7 т. / Ф. Шиллер. – Москва, 1957. – Т. 6. – 792 с.
18. Шиллер Ф. Статьи по эстетике / Ф. Шиллер. – Москва; Ленинград, 1935. – 326 с.
19. Энциклопедия для детей. Универсальный иллюстрированный энциклопедический словарь: в 37 т. ; под ред. Е.А. Хлебалиной. – Москва : Аванта+, 2003. – Т. 23 – 688 с.