

И.А. Комарова, В.С. Бальцевич
(Могилев)

ФИЛОСОФСКО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ФЕНОМЕНА ИГРЫ И ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Аннотация. В статье в ретроспективном плане раскрываются философско-педагогические идеи феномена игры и игровой деятельности в контексте различных концептуальных направлений, актуализируется проблема роли игры в разных видах деятельности человека.

Ключевые слова: игра, игровая деятельность, признаки игры, функции игры, феномен игры.

Summary. The article, in retrospectively views the philosophical and pedagogical ideas of the phenomenon of game and game activity in the context of various conceptual directions, the problem of the role of the game in different types of human activity is actualized.

Keywords: game, game activity, game features, game functions, game phenomenon.

Понятие игры и игровой деятельности рассматривается в различных отраслях гуманитарного знания – культурологии, философии, педагогике, психологии, лингвистике. Все они акцентируют внимание на различных, порой противоположных, вопросах феномена игры, которые позволяют в целом рассмотреть проблему игровой деятельности и говорить о том, что понятие игры является междисциплинарным. Таким образом, игра по своей сути является собирательным, многомерным понятием, с помощью которого обозначаются различные виды человеческой активности.

Философский энциклопедический словарь толкует игру как разновидность физической и интеллектуальной деятельности, лишенной прямой практической целесообразности и представляющей индивиду возможность самореализации, выходящей за рамки его актуальных социальных ролей. Раскрывая сущностные возможности игры, отмечается, что ее ценность состоит не в результате, а в самом игровом процессе. В любой разновидности игры присутствуют в различном соотношении два первоначала: первое из них связано с острыми эмоциональными переживаниями игроков и наблюдателей, второе – рационально по своей природе, в его рамках четко определяются правила игры, требующие их строгого соблюдения. Правила игры создают специфическое игровое пространство, которое моделирует реальность, дополняя ее, или ей противостоящее. В системе культуры игра служит одним из средств первичной социализации, способствуя вхождению нового поколения в человеческое сообщество [7, с. 168].

По мнению В.В. Бычкова и О.В. Бычкова, «игра – одна из главных и древнейших форм эстетической деятельности, то есть неутилитарной, совершаемой ради нее самой, а доставляющей, как правило, ее участникам и зрителям эстетическое наслаждение, удовольствие, радость» [1, с. 67].

Современная философская наука пытается определить место игры в мире, культуре, истории, сознании, языке и общении. Так, Й. Хейзинга рассматривает понятие игры как феномена культуры, Э. Берн – как способа коммуникации, Ф. Шеллинг – как способа эстетизации или «очеловечивания» человека, Л. Витгенштейн – как феномена лингвистической реальности и др. В исследовании Л.Т. Репюньских обозначены три тенденции в описании онтологической сущности данного феномена – одни считают игру принадлежностью исключительно антропологической реальности (Ф. Шиллер, Е. Финк и др.), другие расширяют границы ее бытия до животного сообщества (К. Гросс, Й. Хейзинга и др.), третьи универсализируют игру до уровня космической всеобщности (Платон, Г. Гегель, Г. Гадамер и др.) [5].

И. В. Куликова определяет место игры в системе способов освоения мира человеком. Характеризуя игру как систему правил, ограничивающих её от повседневности и определяющих, что есть игра, и что находится за её пределами. Автор приходит к выводу, что правила соотносены с присущими игре целями, и что она может быть использована как средство достижения неигровых целей, в частности, как способа постижения мира [4, с. 35].

М.В. Демин отмечает, что проблема игры, игровой деятельности находится лишь в начальной стадии своего развития. В значительной мере такая ситуация сложилась в результате своеобразия и противоречивости игрового феномена. С одной стороны, игра представляется как бы несерьезным, бесполезным и не стоящим большого значения явлением. С другой стороны, при более пристальном рассмотрении она же оказывается далеко не простым, фундаментальным феноменом действительности, тесно связанным с глубочайшими истоками человеческой активности и потому превращается в весьма серьезную и нелегкую проблему научного исследования [2, с. 14–22].

Все вышперечисленное позволяет говорить о том, что в любом научном исследовании и при любом научном подходе безоговорочно и повсеместно за отправную точку принимается мысль о том, что игра занимает важное место в жизни любого существа, выполняя в ней необходимую и полезную функцию. По мнению

выдающегося мыслителя XX ст. Йохана Хейзинги, «игра старше культуры, ибо понятие культуры, как бы несовершенно его не определяли, в любом случае предполагает человеческое сообщество, а животные вовсе не ждали появления человека, чтобы он научил их играть...» [6]. На самом деле, животные играют так же, как и люди. На это указывают основные черты игры, которые уже изначально присутствуют в забавах животных: приглашение к совместной игре с помощью церемониальных поз и жестов; соблюдение игровых правил; получение чувства радости и удовольствия в процессе игры и т. д. Следовательно, уже в своих простейших формах игра представляет собой нечто большее, чем чисто физиологическое явление или физическая функция в жизни животных. Игра начинает наделяться содержательным компонентом со многими смысловыми гранями. Этим смыслом игры является некий материальный элемент, находящийся в самой сущности игры.

Й. Хейзинга выделяет основные признаки игры, которые позволяют ее отличить от любой другой деятельности [6]:

- «игра есть прежде всего свободное действие», то есть для игры необходимо свободное время, она не диктуется обязанностью, а определяется желанием и личным настроением; игру можно всегда отложить, она может вовсе и не состояться; она не может быть вызвана физической необходимостью и тем более моральной обязанностью, ей предаются в свободное время;

- «игра не есть «обыденная» или «настоящая» жизнь» – даже маленькие дети знают, что игра «это просто так, понарошку», она отличается от обыденной жизни, но в тоже время связана с ней, она лежит за рамками непосредственного удовлетворения нужд и потребностей, вне сферы материального интереса;

- «замкнутость», «отграниченность» игры, когда она обособляется от обыденной жизни местом действия и продолжительностью, разыгрывается в определенных рамках условного пространства и времени, ее течение и смысл заключены в ней самой.

- «повторяемость» игры, которая передается из поколения в поколение, повторяется в любое время и в любом месте;

- «игра ограничена местом» – любая игра всегда протекает в заранее подготовленном месте, обозначенном игровым пространством, материальным или мыслимым, преднамеренным или само собой разумеющимся;

- «игра устанавливает порядок», который является бесспорным и безусловным; даже самое незначительное отклонение от установленного порядка, мешает игре, вторгается в ее самобытный характер, лишает ее собственной ценности;

- «в каждой игре есть свои правила» – они предлагаются самим человеком, а не диктуются объективными условиями; правила игры обязательны для всех участников, они не подлежат никакому сомнению;

- «игра требует сообщества», созданное игровое сообщество имеет особенность сохранять свой состав игроков и после того, как игра уже закончилась;

- «игра связана с соревнованием», так как любая игра всегда имеет своей целью какой-либо выигрыш, предполагает удачу, радость, победу, что проявляется через состязательный характер игры; побуждает человека к стремлению и достижению наилучшего результата, заставляет его стремиться к совершенному и прекрасному.

Суммируя все вышеизложенные признаки игры можно определить игру как свободную, самостоятельную деятельность, которая может целиком овладевать

играющим, не преследуя при этом никакого прямого материального интереса; которая совершается внутри ограниченного пространства и времени, протекает упорядоченно, по определенным правилам и вызывает к жизни общественные группировки.

Тщательный анализ философской и психолого-педагогической литературы позволяет определить две основополагающие функции игры: биологическую и социальную. Так, многочисленные попытки определения биологической функции расходятся и весьма значительно. Одни считают, что основной источник и основа игры заключается в потребности дать выход избыточной жизненной силе (Ф. Шиллер, Г. Спенсер); другие отмечают, что живое существо, играя, подчиняется врожденному инстинкту подражания (Ф. Бойтендайк); третьи полагают, что игра удовлетворяет потребность в отдыхе и разрядке (Лацарус, Калоицца); четвертые видят в игре своеобразную предварительную тренировку перед серьезным делом, которого может потребовать дальнейшая жизнь (К. Гросс); пятые относятся к игре как к компенсации вредных побуждений и чувств (З. Фрейд). Однако, несмотря на значительные расхождения в позициях вышеперечисленных авторов, все зарубежные теории игры объединяет то, что игра совершается ради некой биологической целесообразности, а на вопрос «Что есть игра в себе и для себя и что она значит для самих играющих?» у данных авторов нет четкого обстоятельного ответа. И здесь на первый план выходит вторая, не менее важная, функция – социальная, рассматривающая игру как содержательную форму деятельности и несущую конкретное смысловое значение. По мнению отечественных исследователей, многие важнейшие виды первоначальной деятельности человеческого общества (в том числе трудовая деятельность, язык как средство общения) тесно переплетаются игрой. Игру можно определить, как деятельность свободную, самостоятельную, творческую, эмоционально-насыщенную [3, с. 76–77]. Таким образом, в интенсивности и целостности игрового процесса заключается сущность игры как особого философско-педагогического феномена.

Литература

1. Бычков, В. В. Игра / В. В. Бычков, О. В. Бычков // Новая философская энциклопедия. Т. 2. Москва : Мысль, 2001. – С. 67.
2. Демин, М. В. Труд и игра как виды и аспекты человеческой деятельности / М. В. Демин // Вестник МГУ. Сер. 7. – 1983. – № 1. – С. 14–22.
3. Комарова, И. А. К вопросу об игре как феномене культуры / И. А. Комарова // Дошкольник и младший школьник в системе образования : Герценовские чтения. – Санкт-Петербург : РГПУ им. А. И. Герцена, 2004. – с. 76–77.
4. Куликова, И. В. Игра как способ освоения мира человеком : автореф. дис. ... канд. филос. наук. – Москва : 1999. – С. 35.
5. Репринцева, Е. А. Педагогика игры: теория, история, практика / Е. А. Репринцева. – Курск : Изд-во Курс. гос. ун-та, 2005. – 421 с.
6. Хёйзинга, Й. Homo Ludens: Статьи по истории культуры / пер., сост. и автор вступ. ст. Д. В. Сильвестрова; коммент. Д. Э. Харитоновича. – Москва : Прогресс-Традиция, 1997. – 416 с.
7. Философский энциклопедический словарь / ред.-сост.: Е. Ф. Губский, Г. В. Кораблева, В. А. Лутченко. – Москва : ИНФРА-М, 2004. – 576 с.