**Игра как социальный, культурный, психологический феномен**

**Понятие и сущность игры**

Игра принадлежит к одному из самых привлекательных видов деятельности. Она позволяет совместить приятное с полезным, расширить кругозор, закрепить и углубить свои знания, развить память, смекалку, находчивость, наблюдательность и другие индивидуальные способности. Возникнув в глубокой древности, еще в доклассовом родовом обществе, игра развивалась и вбирала в себя многообразные явления действительности.  
Игра как особый вид деятельности человека, имеющий свободный, непринужденный характер и во многом определяющий духовную культуру эпохи, отличается сложностью и многозначностью. Существует огромное количество переносных и метафорических значений этого слова (игра слов, игра случая, игра воображения, игра страстей, вести большую игру и т.д.), что затрудняет его определение. Игрой называют исполнение сценической роли и музыкального произведения, а также ряд действий, преследующих определенную цель (политическая игра).  
В России одно из первых определений игры принадлежит В.И. Далю (1801–1872). В «Толковом словаре живого великорусского языка» (1863–1866) он рассматривал «игру» только как средство развлечения, как «забаву, установленную по правилам».  
В «Новейшем культурологическом словаре» игра рассматривается как «…вид непродуктивной свободной деятельности, которая скрывает в себе забытое символическое значение, развертывается ради удовольствия в особых пространстве и времени в форме либо состязания, либо представления (ро- левого исполнения) различных ситуаций в соответствии с добровольно принятыми, но неукоснительно соблюдаемыми правилами и противопоставляется утилитарно-практической активности в качестве сферы серьезного». Как видим, в этом определении выявляются не только отличительные особенности игры, но и ее исторические корни – «забытое символическое значение».  
В философском словаре понятие игры рассматривается в деятельностно-социальном ключе: игра понимается как специфический вид активности субъекта, отличный как от деятельности (в силу своей антиутилитарной природы), так и от общения (в силу фиксированной нормативности игрового пространства). Игра является проявлением своего рода «избытка сил» человеческого существа, свободной от какой бы то ни было «внешней потребности» (Ф. Шиллер), и «чем более она бесцельна, тем скорее мы находим в ней малое, но полное в себе счастье». В социологическом словаре находим следующее определение: «Игра – непринудительная, свободная деятельность  (в противоположность  утилитарно-практической); является формой самовыражения субъекта, направленной на удовлетворение потребностей в развлечении, удовольствии, снятии напряжения, а также на развитие определенных навыков и умений».  
В педагогическом словаре дано следующее определение:  
«**Игра**– один из видов деятельности, значимость которой заключается не в результатах, а в самом процессе. Способствует психологической разрядке, снятию стрессовых ситуаций, гармо- ничному включению в мир человеческих отношений. Особенно важна для детей как способ познания мира».  
В психологическом словаре читаем: «Игра, игровая деятельность (англ. play):

* один из видов активности человека и животных.
* форма жизнедеятельности молодых животных, возникающая на определенной ступени эволюции животного мира. Детская
* исторически возникший вид деятельности, заключающийся в воспроизведении детьми действий взрослых и отношений между ними в особой условной форме.
* (по определению А.Н. Леонтьева) является ведущей деятельностью ребенка-дошкольника, т.е. такой деятельностью, благодаря которой происходят главнейшие изменения в психике ребенка и внутри которой развиваются психические процессы, подготавливающие переход ребенка к новой, высшей ступени его развития».

Таким образом, игра как явление изучается различными науками – историей культуры, этнографией, педагогикой, психологией, социологией, этнологией и др.

Существует **теория игры** – комплексная научная дисциплина, которая рассматривает вопросы происхождения, развития игры и разрабатывает общую концепцию и конкретные методики разнообразных форм игровой деятельности. Начальный период разработки теории игры обычно связывается с именами мыслителей XIX в.: К. Гроссом, Ф. Шиллером, Г. Спенсером, В. Вундтом и другими, чьи точки зрения подтверждались или отвергались зарубежными и отечественными специалистами в разные исторические периоды.  
Теория игры связана с рядом **наук:**

* этнологией и антропологией, изучающими происхождение этносов и рас, ритуальные и развлекательные игры, охватывающие все виды действий;
* психологией – наукой о закономерностях, эволюции и формах психической деятельности;
* эстетикой, рассматривающей законы, формы, типы и нормы
* социологией – наукой об обществе, помогающей понять материальные и духовные ценности, их роль в становлении личности;
* семиотикой, исследующей свойства знаков и знаковых систем;
* математикой, один из разделов которой разрабатывает модели принятия оптимальных решений в сложных ситуациях на основе изучения ряда игр.

Игра полипредметна по своей сути и может рассматриваться в разных планах:

* ***педагогическом*** (анализ возможностей достижения педагогических целей),
* ***психологическом*** (анализ психики и личностных характеристик участников игры),
* ***социально-психологическом*** (анализ групповой динамики), организационном (анализ механизмов управления),
* ***лингвистическом***(анализ содержания коммуникаций) и др.

**Основные свойства игры**

Что  касается  ***основных свойств игры*** как способа реализации запросов и потребностей человека, то они заключаются в следующем:

* в основе игры лежит инстинкт подражания, данный че ловеку природой;
* игра как добровольное действие имеет непродуктивный и внерациональный характер;
* игра двупланова (существование реального и условного, иллюзорного плана);
* игра организуется по правилам внутри установленных границ времени и пространства;
* игра отличается образностью, метафоричностью, взаимосвязью эмоций и воображения, что формирует деятельность, аналогичную художественной деятельности;
* игра синкретична;
* игра позволяет человеку испытывать удовольствие, наслаждение;
* игра имеет символический и таинственный характер; символика игры способствует тому, что человек одновременно верит и не верит в происходящее;
* игра непредсказуема, ее развитие и результат не явля ются определенными;
* игра позволяет осуществить потребность человека в са мореализации, самоутверждении.

На основе выявленных признаков исследователи форму лируют дефиниции игры. Приведем несколько примеров.

* **Й. Хейзинга:** «Игра есть добровольное действие либо за нятие, совершаемое внутри установленных границ места и вре мени по добровольно принятым, но абсолютно обязательным правилам с целью, заключенной в нем самом, сопровождаемое чувством напряжения и радости, а также созданием иного бы тия, нежели обыденная жизнь».
* **С.И. Гессен:** «Игра – это деятельность, в которой цель дея тельности не вынесена за пределы самой деятельности, но в ко торой поэтому каждый момент ценен сам по себе».
* **С.Л. Рубинштейн:** «Игра – это осмысленная деятельность, то есть совокупность осмысленных действий, объединенных единством мотива и выражающих определенное отношение личности к окружающей действительности»

**История развития игры в человеческом обществе**

Наиболее общий взгляд на теорию вопроса позволяет выделить **две противоположные точки зрения** на проблему проис хождения игры:  
1)    игра рассматривалась как инстинктивно-биологическая деятельность человека, как исторический предшественник тру да и культуры (К. Гросс, Ф. Кейра, Ф. Шиллер, Г. Спенсер и др.);  
2)    игра рассматривалась как социальное по своей природе явление, возникшее из практической деятельности человека (В. Вундт, Г. Плеханов, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин и др.).  
Возникнув в глубокой древности, еще в доклассовом ро довом обществе, игра сопровождает человечество на всем пути его развития.  
В **первобытнообщинном периоде** (*XXXV–VIII тыс. до н.э*.) игра являлась частью культа, имела сакральный (священный) смысл и носила синкретический характер: в нее включались словесные формы, элементы танца, пантомимы, музыки, имевшие символический смысл. Видимо, в ней удовлетворялись такие первородные инстинкты, как азарт, склонность к подражанию и любопытство. В формах культовой игры зарождался порядок в родовой общине. Игра имела ритуальный характер, наделялась магической властью над таинственными силами природы.  
Начиная примерно *с IV тыс. до н.э.*на территориях Перед ней Азии и СевероВосточной Африки развились древнейшие цивилизации: Шумер, Египет, позднее – Вавилон, Ассирия. В отличие от состояния первобытного общества их **важными признаками** стали:

* отделение ремесла от земледелия и скотоводства;
* появление городов-государств, социального неравенства и письменности как способа коммуникации;
* становление управленческих функций (правители, жрецы), определявших служебное положение человека, его права и обязанности;
* переход от архаичных мифологических представлений к более сложной системе политеизма.

К эпохе древних цивилизаций относят ***появление головоломок***. Во время археологических раскопок в Китае и Индии были обнаружены наборы пластинок, из которых требовалось собрать различные геометрические фигуры. В Древнем Египте и в цивилизациях Двуречья были найдены шашечницы. В захоронениях Древнего Египта и Древнего Востока были обнаружены игральные кости. На Востоке большой популярностью пользовались шахматы. Примеры роковых загадок, в которых ставкой в игре являлась жизнь, содержатся в древнегреческих мифах и в «Книге судей». Чудовище Сфинкс, расположившееся на горе близ Фив, задавало каждому проходившему загадку: «Кто из живых существ утром ходит на четырех ногах, днем на двух, а вечером на трех?» Того, кто не давал разгадки, Сфинкс убивал. Только Эдип сумел разгадать эту роковую загадку (человек в младенческом, зрелом и старческом возрасте), с гордостью заявив: «… тогда явился я… и разрешил загадку своим лишь разумом, а не по птичьим законам» (Софокл, трагедия «Эдипцарь»).   
Удрученный горем, Сфинкс вынужден был броситься со скалы, а Эдип в качестве награды приобрел царство.  
По мере того, как обряды, ритуальные игры и танцы утрачивали сакральный смысл, они превращались в светские пред ставления и средства обучения, а их исполнители становились профессиональными певцамисказителями, музыкантами и танцовщиками.  
В Древней Греции игра уже рассматривается как дей ственное средство воспитания и обучения в процессе подготов ки гражданина в античном полисе. Древнегреческий философ Платон *(427–347 до н.э.)* главную задачу воспитателя видел в том, чтобы подбирать для детей соответствующие игры и сооб щать им «начатки необходимых знаний» в процессе игровой деятельности. Ученик Платона Аристотель *(384–322 до н.э.)* рассматривал игру как социальную привилегию свободнорожден ной элиты, обладавшей такими благами, как «богатство, обилие друзей, власть».  
В **Средние века***(V–ХIV вв.)*, когда господствующим стало теологическое сознание, языческие зрелища и игры были объ явлены «бесовскими игрищами», проявлением безнравствен ной и греховной жизни.  
В **эпоху Возрождения** *(XIV–XVI вв.)*, когда главным объектом внимания стали природа и человек, вновь возник интерес к игре не только как средству обучения и воспитания, но и как ху дожественному приему, создающему иллюзорный мир и эмоционально воздействующему на человека.

В ***эпоху Просвещения*** *(XVIII в.)* проблема игры поднималась в связи с обсуждением вопроса о природе искусства. Игра становится предметом изучения философов, психологов, социологов. Начавшееся в XVIII веке становление теории игры было связано, прежде всего, с именами **Иммануила Канта** (1724 – 1804) и **Фридриха Шиллера** (1759–1805). Ф. Шиллер указывал, что из всех состояний человека «именно игра и только игра делает его совершенным». Причину этого он видел в том, что игра не заключает в себе «ни внутреннего, ни внешнего побуждения»; дух человека обретает в ней полную свободу:  
«… человек играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и он бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет». Для Ф. Шиллера игра – это наслаждение, связанное со свободным от внешней потребности проявлением избытка жизненных сил, и именно оно – наслаждение – является общим признаком игры и эстетической деятельности. Данная точка зрения оказала значительное влияние на дальнейшую разработку проблемы игры.  
Основатель психоанализа австрийский психиатр и психолог **Зигмунд Фрейд** (1856–1939) рассматривал культурные нор мы и ценности как продукт вытеснения первичных инстинктивных влечений человека, ищущих себе выхода, а игру – как реализацию вытесненных из жизни желаний. Игра, по Фрейду, является единственным средством, предоставляющим человеку шанс не стать травматическим невротиком.  
Важный шаг в осмыслении игры как целостного феномена сделал выдающийся нидерландский мыслитель и историк куль туры **Йохан Хейзинга** (1872–1945). В книге «Homo Ludens. Опыт определения игрового элемента культуры» (1938) он сформулировал игровую концепцию культуры, рассмотрев игру как культурообразующий фактор – всеобщий принцип становления человеческой культуры: подлинная культура не может существовать без игрового содержания, она «развертывается в игре и как игра». Всесторонне изучив феномен игры, Хейзинга выделил ее определяющие свойства.   
Значительная роль в изучении возникновения игры в отечественной науке принадлежит **Георгию Валентиновичу Плеханову** (1856–1918). Он критиковал теории, согласно которым искусство старше производства полезных предметов, а игра старше труда: «…человек сначала смотрит на предметы и явления с точки зрения утилитарной и только впоследствии становится в своем отношении к ним на эстетическую точку зрения». Это важно для понимания не только искусства, но и игры как вида деятельности, имеющего общую с искусством генетическую основу.  
В трудах отечественных психологов и историков культуры ХX в. большое внимание уделяется детской игре как полифункциональному явлению и игровой природе культурных феноменов. Так, в книге «Игры народов СССР» представлено большое количество игр, бытовавших среди русского и других народов. Все игры разделены авторами на **три группы:**

* игры драматические (могут быть производственными и бытовыми),
* орнаментальные
* спортивные (простые или с вещью).

Такие выдающиеся отечественные психологи, как **Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин**, внесли значительный вклад в развитие взглядов на детскую игру и ее место в развитии ребенка. Подробнее данный вопрос рассматривается в следующей лекции.

Подведем итоги. Итак, человеческая игра – это такая исторически сложившаяся деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности. Основными источниками появления игр являются языческие религиозные акты, трудовая деятельность, искусство. По мере развития человеческого общества роль и характер игровой деятельности претерпевали изменения. Научное понимание сущности игры и ее места в общественной жизни человека также трансформируется по мере развития науки.

**Основные тенденции культурно-исторического развития игры**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Примерное обозначение исторической эпохи** | **Реальная жизнь этноса в его истории** | **Рефлексия этносом событий своей жизни** | **Отражение жизни этноса в игре детей** |
| Эпоха первобытности | Событие. Повторение события. Непрерывное повторение события | Отражение события в сознании и чувствах взрослых и детей. Отражение события в обряде и ритуале. Отражение события в вековых характерах и обычаях этноса | Отображение события в игровой символической форме. Сюжетно-ролевая игра. Сюжетно-ролевая игра тематического типа |
| Эпоха классических культур | Уход событий в лету | Отражение событий в сказаниях, эпосах, песнях и других формах культуры, включая религию и философию | Традиционная тематическая сюжетная игра с обязательными правилами |
| Средние века | Воскрешение события в памяти этноса | Рефлексия событий в исторических представлениях этноса | Замена в традиционной игре сюжета правилом, переход темы игры  в  ее название |
| Эпоха Возрождения | Трансляция этносом исторически сложившихся ценностей бытия новым поколениям | Отражение истории (цепи событий) в научном историческом самосознании этноса | Традиционная игра, сюжет которой обобщен в правиле. Игра объектив но выступает для детей в качестве образовательного поля |
| Новая и новейшая история | Создание воспитательных институтов. Признание человеческим сообществом права ребенка на игру | Организация игры как образовательного средства и культурной этической и общечеловеческой ценности. Распределение игр по их содержательным и воспитательным функциям.  Преодоление педагогической амбивалентности в реализации права ребенка на игру | Появление в детской среде дидактических игр с правилами при сохранении самодеятельных и собственно традиционных игр. Многообразие игр, возникающих в детской среде по инициативе самих детей и взрослых |

**Основные подходы к исследованию игры**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Общая** **позиция** | **Автор и название теории** | **Игра побуждается** | **Роль игры в** **развитии** | **«Механизм»** **игры** |
| **Биологический** **подход** | Г. Спенсер «Теория избытка сил» | Внутренним импульсом | Разрядка энергии | Психофизиологические про явления |
| К. Гросс «Теория упражнения» | Природным стремлением к саморазвитию | Упражнение психических функций | Подражание, тренировка навыков |
| З. Фрейд «Теория влечений» | Стремлением к удовлетво рению потребностей» | Овладение влечениями и эмоциями | Символическое удовлетворение потребностей |
| Ф. Бойтендайк «Теория влечений» | Влечением к освобождению и слиянию | Отношения с дифферен цированной средой | Особенности динамики по ведения моло дого организма |
| К. Бюлер «Теория функционального удовольствия» | Функциональным удовольствием | Закрепле ние форм поведения | Тренировка из лишней пла стичности ор ганизма |
| **Культурологи-** **ческий** **подход** | Ф. Шиллер «Эс тетическая тео рия» | Эстетическим чувством | Духовное развитие | Сознание условности, двойственно сти, видимости |
| Й. Хейзинга «Культурная теория» | Включенно стью в обще ственные от ношения | Форма осу ществления искусства | Соревнование или показ, драматизация |
| **Психологический подход** | Ж. Пиаже «Теория двух миров» | Врожденными желаниями | Развитие интеллекта | Ассимиляция представлений об окружаю щем мире |
| Л.С. Выготский | Обобщенными неопредмеченными аффектами | Возникно вение зна ковой функ ции | Освоение со циальных от ношений |
| Д.Б. Эльконин «Социальная теория» | Общением со взрослыми | Становле ние высших потребно стей | Моделирование социальных отношений |