

---

*В статье рассматриваются культурная история игры, процесс игрофикации различных сфер жизни на различных этапах развития общества. Представлены важнейшие подходы к изучению игры, характеристики игры как формы трансляции знания в разных социальных и культурных контекстах.*

---

## **Игра в социальном и культурном контексте**

**В.С. Третьякова,**

доктор филологических наук, профессор кафедры психологии образования и профессионального развития ФГАОУ ВО «Российский государственный профессионально-педагогический университет», г. Екатеринбург  
treyakova1738@gmail.com

*Человек только тогда является человеком, когда играет.*

*Шиллер*

• игра • игровая культура • эволюция игры • новые тенденции в развитии игровой культуры

Как сегодня сделать так, чтобы учеба, работа и жизнь стали интереснее и веселее? Как научиться читать быстро, изучить иностранные языки и основы дизайна? Как сделать любое наше дело интересным, увлекательным и захватывающим? А сделать это просто — нужно научиться превращать любое своё занятие в игру.

Игра поражает своим разнообразием. Есть игры развивающие, исследовательские и проблемные; деловые и развлекательные; ролевые и ситуационные; спортивные и военные; дидактические и театральные; детские и взрослые.

Учёные отмечают, что внимание педагогов и психологов к детской игре недостаточно. «У нас нет ни одной лаборатории, которая бы специально занималась исследованиями игры, отсутствует центр по координации работ, ведущихся в различных учреждениях» [11, с. 352 – 353].

Вместе с тем, игра всегда была предметом внимания учёных, педагогов. Можно выявить множество подходов к изучению игры.

Во-первых, это поход, который можно обозначить диадой «человек — игра». В этом слу-

чае игра рассматривается как средство развития личности, его качеств (коммуникативности, мышления, интеллекта, творчества, самореализации и др.), умений и навыков (речевых, двигательных, поведенческих). Игра исследуется как средство моделирования поведения (обогащение опыта человека жизненными ситуациями, опыта отношений с людьми); как средство передачи знаний, ценностей, культуры (знания о традициях, ритуалах, обычаях, обрядах, праздниках).

Другой подход можно обозначить диадой «игровое пространство — действительность». При этом подходе игра рассматривается как средство имитации действительности, поскольку она позволяет увидеть отражение действительности в игровом пространстве, соотношение идеальной и реальной действительности: игровое пространство может увеличить реальность, помочь понять ее, вычленив наиболее важные схемы. Игра как пространство «понарошку» может как противопоставляться действительности, так и органично вписываться в нее, расширяя возможности культуры.

Также существуют структурный, прагматический и семантический подходы к игре. При структурном подходе игра рассматривается как модель, как система, в которой существуют компоненты игры, их взаимосвязь, определенный сценарий её организации, свои законы и правила. Прагматический подход состоит в разработке игр, игровых идей, проектов, их использовании. Семантический — в интерпретации игры и выделении её смыслового содержания.

Интерес представляет подход к игре как форме трансляции культуры, рассмотрение её в разных социальных и культурных контекстах и выявление влияния различных современных процессов на игру.

Этот аспект в изучении игры привлекает внимание многих учёных [5].

Попытки изучения игры существовали очень давно, ещё в древности, поскольку игра присуща человеку с рождения и заложена самой природой. Игра у древнего человека выполняла в основном биологическую функцию (охота, ухаживания — «заигрывания»), но постепенно, с развитием цивилизации и самого человека игра начинает выполнять и культурную нагрузку — культовые обряды, ритуальные игры. Так, в древней Руси распространенным являлось моделирование желаемой жизненной ситуации: хороводы, имитирующие различные явления природы, сожжение чучела на Масленицу, охотничьи ритуалы, праздничные обряды и т.п. Позже игра проникает и в языковую среду, преломляясь в виде загадок, словесных состязаний, поэзии. На основе языка и ритуальных игр формируется театр [1]. Русские народные игры, имеющие многовековую историю, всегда были очень важны при изучении русского языка, так как способствовали максимальному развитию у их участников разнообразных двигательных навыков и умений, сноровки, общения, умения договариваться и играть по правилам, необходимых во всех видах деятельности [6, с. 18].

Российский педагог и психолог П.Ф. Каптерев в своём знаменитом труде «О детских играх и развлечениях», вышедшем в 1898 году, говорит о национальном характере игр. Он отмечает, что дети разных народов, живущих на севере и на юге, образованных и необразованных, воинственных и мирных играют различно в полном соответствии с естественными, социальными, религиозными и всякими иными условиями жизни своих родителей. «Дети цивилизованных народов в играх воспроизводят учёные занятия отца, визиты матери, посещение церкви, школьное обучение, виденного в цирке кло-

уна или зверя в зоологическом саду, а игры эскимосских детей заключаются в стрельбе в цель из луков и стрел и в постройке из снега маленьких юрт, которые они освещают остатками свечей, выпрошенных у матерей» [2, с. 130]. В странах с преобладающим военным сословием дети часто играют в войну и солдаты, а в Англии, где военный элемент представлен слабо, но у богатых людей в обычае охота, в частности на лис, школьники играют в «охоту за лисицами» [2, с. 131].

Постепенно игра начинает выполнять и обучающую функцию. Так, шахматы в Древней Индии предназначались для обучения стратегии и тактике будущих полководцев, а кулачные бои, спортивные состязания, бои на бревне, цепикованные, перетягивания в парах на Руси можно рассматривать как игровой вариант подготовки мужчин к войнам.

Такие игры, истари наполняя жизнь и используя исторически накопленные знания, способствовали закреплению норм и традиций, стимулированию творческого и соревновательного духа, росту и развитию культуры. Постепенно игра становится краеугольным камнем культуры.

Изучаются взаимосвязи игры с различными сферами культуры. Особенно существенна связь игры с трудом. О воспитательном значении связей игры и труда писали классики научной педагогической мысли: Я.А. Коменский, Ж.Ж. Руссо, И.Г. Песталоцци, К.Д. Ушинский, А.С. Макаренко. В развитии психологических аспектов игры особую ценность представляют идеи Л.С. Выготского, С.Л. Рубенштейна, А.Н. Леонтьева, Л.П. Эльконина, С. Немова и других авторов.

А.С. Макаренко определяет свойства, общие для игры и труда, и их взаимосвязи. В своей работе «Лекции о воспитании детей: Игра как способ воспитания и обучения» А.С. Макаренко

отмечает отличие игры от работы: «... работа есть участие человека в общественном производстве... в создании материальных, культурных, иначе говоря, социальных ценностей. Игра не преследует таких целей, к общественным целям она не имеет прямого отношения, но имеет к ним отношение косвенное: она приучает человека к тем физическим и психическим усилиям, которые необходимы для работы» [3, с. 374–375].

Вопросы исторического возникновения игры и её связи с трудом ставит Б.Д. Эльконин и связывает их с характером воспитания подрастающих поколений в обществах, стоящих на низших уровнях развития производства и культуры. Раннее включение детей в производительный труд взрослых членов общества позволяет ребёнку «врастать» в мир взрослых через игровую деятельность, которая отражает жизнь общества [10, с. 37].

Раньше подвижные игры — лапта, городки, вышибалы, чижик, чехарда, жмурки, салки, третий-лишний, снежки, «у медведя во бору», ручеек, кошкышки, игры с песнями и хороводами и многие другие<sup>1</sup> — были призваны восполнять те стороны человеческой активности, которые по каким-либо причинам были недостаточно развиты в неигровых видах деятельности. Такие народные игры были формой передачи традиций своего народа, духовного наследия, культуры. Как отмечает П.Ф. Каптерев, «подвижные игры прямо истекают из потребности человеческого организма в мускульной деятельности и только слегка окрашиваются особенностями народностей, культур, сословий и влиянием других социальных факторов» [2, с. 129].

<sup>1</sup> См. классификатор русских народных игр в пособии: Нисловская Л.А., Фришман И.И. Русские народные игры: учебно-методическое пособие / Л.А. Нисловская, И.И. Фришман. Москва, 2017. 61 с.

Как способ/средство освоения знаний игровое взаимодействие подразумевает установление особых отношений, которые могут быть определены словами В.А. Сухомлинского: «духовная общность, взаимное доверие, откровенность, доброжелательность» [8, с. 41], как в диалоге, в то время как в учебном монологе взаимодействие строится на исполнительности одной из сторон.

У каждого ребёнка наблюдается потребность в игре, которая объясняется его стремлением знакомиться с окружающим миром, подражать взрослым, активно действовать. Игра для ребёнка — это способ познания и освоения жизни. Как объект взаимодействия, игра является той формой жизнедеятельности, в которой самовыражение включено в сущностную психологическую характеристику, основой для выявления индивидуально-типологических особенностей игрового поведения в сочетании самовыражения и развития личности [6, с. 9]. На «игру можно смотреть как на первое вступление дитя в жизнь, в общество, когда пред дитятей открывается дверь нового и совершенно неизвестного мира» [2].

Таким образом, игра становится средством развития и самореализация человека как члена общества.

Многотысячелетняя история развития игры создала огромное разнообразие игровых форм, используемых в воспитании, быту, труде, досуге, искусстве и самых разных других сферах жизни и культуры общества.

Современное состояние игры обусловлено большим числом процессов, происходящих в мире [7, с. 5]. Научно-техническая революция, стремительное совершенствование информационно-коммуникативных технологий и другие факторы современного развития создали небывало мощные средства воздействия на человека

вплоть до прямого манипулирования людьми, особенно неопытными детьми и молодежью. Забылись многие игры, некоторые совершенно исчезли из игровой культуры, освободив пространство азартным играм (картам, рулеткам, игровым автоматам, казино), шоу, компьютерным играм.

Что несут с собой новые тенденции в развитии игровой культуры?

Изобретение компьютеров послужило переломным моментом в эволюции игры. Например, заниматься спортом можно сидя на стуле — это игра «спортивный симулятор». Как следует из названия — это имитация какой-либо спортивной игры: футбола, хоккея, тенниса, боулинга, бильярда и др. Также есть «симуляторы строительства и управления», где игрок строит, расширяет и осуществляет финансовое управление вымышленным сообществом или проектом в условиях непрерывного процесса, игрок должен управлять ресурсами, которые ограничены, по мере движения к цели. Подобные игры несут определённый воспитательный и познавательный потенциал, но есть игры малопривлекательные в этом плане. Например, игры в жанре слэшер, в которых происходит истребление множества противников в ближнем бою с помощью разнообразного оружия. Или файтинги: в играх данного жанра имитируется рукопашный бой малого числа персонажей в пределах ограниченного пространства, называемого ареной. Такие игры делают её участника агрессивным палачом, так как в саму игру изначально заложены деструктивные мотивы деятельности: агрессия, азарт, желание и возможность заработать деньги и т.п. Интерес к таким играм приводит к тому, что человек теряет чувство времени и даже чувство реальности, поскольку компьютерные игры представляют собой не реальную деятельность и поведение, а виртуальное.

При таком влиянии компьютерных игр на личность человека формируется целый класс людей — фанатов компьютерных игр. Появилась даже болезнь — компьютерная зависимость, которая признана болезнью XXI века и зачислена в МКБ-10 и считается психическим расстройством. Данная зависимость — игромания — развивается у игроков, которые длительное время проводят за компьютерными играми.

Учёные с тревогой говорят о возрастании многих негативных явлений в детской и молодёжной субкультуре и сегодняшнем кризисе культуры детства [4; 6; 7; 9].

Жизнь такова, что мы не можем изменить процессы и явления, формирующие устройство общества и человека в XXI веке. Однако педагогическое сообщество, родители могут системно оценить последствия этих процессов, оказать влияние на ситуацию в плане формирования критического мышления у молодого поколения. Эффективным направлением педагогического поиска является феномен русской народной игры как части общенационального культурного наследия, традиционного и новаторского, исторического и современного.

## Литература

1. Горелова И.Н., Морозова Н.С. Деловые игры в экономике: учебное пособие / И.Н. Горелова, Н.С. Морозова. — Омск: Изд-во ОмГТУ, 2006. — 48 с.
2. Каптерев П.Ф. Избранные педагогические сочинения / под ред. А.М. Арсеньева; сост. П.А. Лебедев; Акад. пед. наук СССР. — М.: Педагогика, 1982. — 703 с.
3. Макаренко А.С. Сочинения: в 7 т. Т. 4: Книга для родителей: Лекции о воспитании детей. Выступления по вопросам семейного воспитания / Ред. коллегия: И.А. Каиров (глав. ред.) [и др.]; Акад. пед. наук РСФСР. Ин-т теории и истории педагогики. 2-е изд. — М.: Изд-во Акад. пед. наук РСФСР, 1957. — 552 с.
4. Миркина И. Игра как социальная форма современной культуры [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.maam.ru/detskijasad/igra-kak-socialnaja-forma-sovremenoi-kultury.html>
5. Наголинская Т.В. Игра в контексте истории философии, культуры и педагогики / Т.В. Наголинская // Образование и наука. — 2013. — № 7. — С. 139–153. <https://doi.org/10.17853/1994-5639-2013-7-139-153>.
6. Нисловская Л.А., Фришман И.И. Русские народные игры: учебно-методическое пособие / Л.А. Нисловская, И.И. Фришман. Москва, 2017. — 61 с.
7. Поливанова К.Н. Детство в меняющемся мире / К.Н. Поливанова // Современная зарубежная психология. — 2016. — Т. 5. — № 2. — С. 5–10.
8. Сухомлинский В.А. Мудрая власть коллектива (Методика воспитания коллектива) / пер. с укр. Н. Дангуловой. — М.: Молодая гвардия, 1975. — 239 с.
9. Эльконин Д. Б. Кризис детства и основания проектирования форм детского развития [Электронный ресурс] / Д.Б. Эльконин // Вопросы психологии. — 1992. — № 3. — С. 7–13. Режим доступа: <http://www.voppsy.ru/issues/1992/923/923007.htm> (дата обращения: 18.02.2019).
10. Эльконин Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. — М.: Владос, 1999. — 360 с.
11. Эльконин Д.Б. Избранные психологические труды / Д.Б. Эльконин // под ред. В.В. Давыдова, В.П. Зинченко. — М.: Педагогика, 1989. — 555 с.