

Шереметьева Марина Анатольевна

Sheremetyeva Marina Anatolyevna

аспирант кафедры культурологии и музеологии
Хабаровского государственного института культурыPhD student, Department of Cultural Studies
and Museology, Khabarovsk State Institute of Culture**ПРОБЛЕМА ДЕФИНИЦИИ
ДЕТСКОЙ ИГРЫ В КОНТЕКСТЕ
СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЫ****THE PROBLEM OF DEFINING
THE CHILD'S PLAY IN THE CONTEXT
OF CONTEMPORARY CULTURE****Аннотация:**

В статье рассматривается детская игра как феномен современной культуры. Предпринята попытка выявления характерных черт и признаков игры. Игра рассматривается как исключительный атрибут человеческого бытия. Выделяются такие основные ее черты, как креативность и нормативность. Вводится термин «предлагаемые обстоятельства» для обозначения условий игры, которые наряду с игровыми правилами являются фактором, формирующим игру. Определяются два основных класса игр: игры по правилам (нормативные) и игры с предлагаемыми обстоятельствами (креативные). Постулируется деятельностный характер игры, при этом в качестве одного из важнейших критериев игровой деятельности предлагается считать специфическое целеполагание. Заключается, что игра – деятельность целенаправленная и целесообразная, причем цели игры могут различаться в зависимости от ее содержания, личностных устремлений играющих и прочих факторов.

Ключевые слова:

культура, человек, детская игра, креативность, нормативность, правила игры, предлагаемые обстоятельства, воображаемая ситуация, игровая деятельность, игровая цель.

Summary:

The paper deals with a child's play as a phenomenon of modern culture. An attempt is made to identify the characteristics of the game. The game is regarded as an exceptional attribute of human existence. Such main game features as creativity and normativity are highlighted. The term 'proposed circumstances' is introduced to refer to the game conditions, which, along with the game rules, are a factor generating the game. It is proposed to distinguish two main classes of games: games with the rules (normative) and games with the proposed circumstances (creative). The activity nature of the game is postulated. The specific goal-setting is to be treated as one of the pivotal criteria of play activity. The author concludes that the game is the purposeful and reasonable activity; the goals of the game can differ in content, personal aspirations of players and other factors.

Keywords:

culture, human, child's play, creativity, normativity, game rules, proposed circumstances, imaginary situation, play activity, goal of the game.

В своем исследовании детской игры как феномена культуры мы будем опираться на концепцию культуры, предложенную В.С. Степиным, одна из особенностей которой заключается в антропоцентричности. Такой подход позволяет рассматривать детскую игру как атрибут человеческого бытия. В этом вопросе мы соглашаемся с мнением известного философа Е. Финка, утверждающего, что «игра есть исключительная возможность человеческого бытия. Играть может только человек. Ни животное, ни бог играть не могут. Лишь сущее, конечным образом отнесенное к всеобъемлющему универсуму и при этом пребывающее в промежутке между действительностью и возможностью, существует в игре» [1, с. 360]. По мнению М.С. Кагана, человеческая игра, в отличие от игры животных, окультурена, «ее содержание и ее формы порождены не биологическими, а социальными типами жизнедеятельности» [2, с. 206].

Принимая в качестве основного положения принадлежность игры исключительно к человеческому миру, миру культуры, мы должны обратиться к вопросу понимания взаимоотношений человека и культуры. В.С. Степин указывает на двойственность роли человека в культуре: с одной стороны, его можно рассматривать как творение культуры, «поскольку усвоение им хранящихся в культуре эталонов, норм, традиций, знаний программирует его поведение и деятельность» [3, с. 54], а с другой, человек является творцом культуры, так как он может, «опираясь на почерпнутый из культуры прошлый социальный опыт, создавать новые эталоны, нормы, традиции, знания и таким путем порождать новые феномены и состояния культуры» [4].

Таким образом, мы отмечаем две основные черты человеческого бытия – нормативную и креативную, которые большинство исследователей выделяют и в игре. Креативность проявляется в свободном порождении принципиально новых смыслов или оригинальном рекомбинировании уже имеющихся, в результате чего происходит изменение и самого универсума культуры, и личного опыта индивида [5, с. 196]. Она является неотъемлемой характеристикой игры. В понимании Ф. Шиллера игра является высшим творческим проявлением человека [6, с. 89–90]. М. Бредиките, опираясь на позицию Л.С. Выготского, утверждает, что детскую игру можно охарактеризовать как творческую интерпретацию культурной среды [7, с. 11].

Наиболее ярко креативная составляющая проявляется в играх, основанных на импровизации и проживании вымышленной ситуации. Именно благодаря этим играм происходит качественный скачок в развитии ребенка, когда происходит расхождение видимого и смыслового поля, что кардинально меняет структуру восприятия и дает стимул к развитию воображения. По мнению Л.И. Эльконинной, в тот момент, когда ребенок перестает руководствоваться в своем поведении реально воздействующей на него ситуацией и начинает действовать в ситуации, которая только мыслится, его поведение перестает быть «натуральным», стихийным и становится культурным [8, с. 17]. Так происходит становление человека как культурного существа.

Другой характерной чертой игры является нормативность. Й. Хейзинга рассматривает правила в качестве неотъемлемой игровой характеристики [9, с. 22, 24, 67]. Е.Н. Суворкина, отмечая стабилизирующую роль игры в субкультуре детства, утверждает, что «нормотворчество в субкультуре детства служит основанием для формирования и сохранения порядка, обеспечивающего продуктивность игровой деятельности детей. Игра, базирующаяся на комплексе правил и предписаний, сама, в свою очередь, приводит субкультуру детства, как открытую, нелинейную, диссипативную систему, в состояние покоя из позиции хаоса» [10, с. 122].

Многие исследователи склонны делить игры по степени преобладания творческой или нормативной составляющей. Роже Кайуа делит все игры по степени возрастания элемента *paidia* (стихия игры, процесс, самореализация игрока) и убывания элемента *ludus* (управление игрой через правила) [11, с. 51]. Со взглядами Р. Кайуа коррелирует подход Л.С. Выготского, который выделяет игры с явной мнимой ситуацией и скрытыми правилами и игры с явными правилами и скрытой мнимой ситуацией [12, с. 64]. Роль такого элемента игры, как воображаемая ситуация, подчеркивает Ю.М. Лотман, когда пишет, что «игра подразумевает одновременную реализацию (а не последовательную смену во времени!) практического и условного поведения. Играющий должен одновременно и помнить, что он участвует в условной (не подлинной) ситуации (ребенок помнит, что перед ним игрушечный тигр, и не боится его), и не помнить этого (ребенок в игре считает игрушечного тигра живым)» [13, с. 133–134].

Однако правила и мнимая ситуация не могут считаться рядоположными элементами игры, так как правила являются предзаданным элементом, они предшествуют игре, а ситуация создается и развивается в результате процесса игры, осуществляемого по определенным правилам. Подтверждение этой мысли находим у А.Н. Леонтьева, который утверждает, что «строение игровой деятельности таково, что в результате возникает воображаемая игровая ситуация. ...Условия игрового действия делают необходимым и порождают воображение» [14, с. 22].

Таким образом, для появления в игре воображаемой ситуации необходимо наличие двух факторов или двух предпосылок: игровых правил и условий игры. Действительно, если обратиться к трактовке слова «ситуация», то можно увидеть, что оно означает те или иные отношения, обстановку, положение, сложившиеся в результате стечения каких-либо условий, обстоятельств. Условность считает одной из важнейших черт игровых отношений Л.Т. Ретюнских. «Дети, играющие в “дочки-матери”, заранее договариваются, кто из них будет дочкой, а кто матерью, – пишет она, – и эти отношения (детско-родительские) существуют между ними только в процессе игры» [15, с. 8–9]. Условия игры – это то «как будто», с которого начинается детская игра, вымышленные обстоятельства, о которых дети договариваются до начала игры и в соответствии с которыми ведут себя в игре.

Представляется уместным заимствовать для обозначения этих условий термин, применяемый в театральной практике, – «предлагаемые обстоятельства». Этот термин был введен К.С. Станиславским для обозначения разработанного им метода актерской техники вживания в роль. «Предлагаемые обстоятельства» являются предположением, «вымыслом воображения», они дают толчок дремлющему воображению, помогают созданию внутреннего сдвига [16, с. 83]. Сравнение детской игры с игрой актеров является распространенным в научной литературе. Е. Финк утверждает: «Игрок есть человек, который играет, и одновременно человек согласно его игровой “роли”. Играющие словно погружаются в свои роли, “исчезают” в них и скрывают за разыгранным поведением свое играющее поведение» [17, с. 376]. Об этом же говорит Р. Оертер, рассуждая о стадии игр, которые он называет «как будто» или символическими играми: «Предметы и действия становятся символом чего-то другого, ребенок ведет себя так, как будто он сам, его действия и предметы являются чем-то другим, новым» [18, S. 19].

Таким образом, мы выделяем два основных фактора, формирующих игру: нормативный и креативный, которые являются предпосылками построения воображаемой ситуации. Креативным фактором выступают предлагаемые обстоятельства, дающие толчок и направление работе воображения, а правила – нормативный фактор – обозначают границы творческой мысли. Оба эти фактора одинаково значимы. Соответственно, можно выделить два основных класса игр: игры по правилам (нормативные), в которых доминируют правила и они определяют предлагаемые обстоятельства, и игры с предлагаемыми обстоятельствами (креативные), в которых обстоятельства диктуют правила.

Развивая представление об игре как атрибуте человеческого бытия, мы постулируем ее деятельностный характер. В научной литературе достаточно часто встречается описание игры через деятельность, при этом в психологическом анализе деятельность трактуется скорее как поведение, а в культурологическом – как всеобщность культурного бытия человека. Доказывая неоспоримость деятельностного подхода к пониманию игры, С.Л. Рубинштейн так поясняет свою мысль: «...Это значит, что игра является выражением определенного отношения личности к окружающей действительности» [19, с. 649]. У Е. Финка мы обнаруживаем определение игры как импульсивного, спонтанно протекающего вершения, окрыленного действия, подобного «движению человеческого бытия в себе самом» [20, с. 364]. Ю.А. Левада критикует романтическое представление об игре как деятельности спонтанной, как некоем аналоге «игры» стихийных сил. Опираясь на мнение Л.С. Выготского, он утверждает, что детская игра начинается с правил, т. е. с самоорганизованности действия [21, с. 383].

Соглашаясь с определением игры как деятельности самоорганизующейся, мы, однако, считаем, что такое понимание игры не будет противоречить трактовке ее как спонтанной деятельности, если понимать спонтанность как «самодеятельность, способность активно действовать под непосредственным влиянием собственных побуждений» (Философский энциклопедический словарь). Самодеятельность, независимость от посторонних вмешательств, свободный характер игры как ее сущностные характеристики выделяют многие исследователи. Т.А. Апилян утверждает, что «игра есть право на тотальный эксперимент, на свободу» [22, с. 58]. Продолжая эту мысль, И.А. Ветренко подчеркивает, что именно благодаря своему свободному характеру игра и выходит за рамки природных процессов: «Поскольку игра – дело добровольное, нельзя заставить играть, иначе это уже не игра, постольку ощутить свободу, понять ее и оценить может только человек, т. е. по-настоящему играть выпало на долю только ему» [23, с. 125]. Рассуждая о сущности детской игры, Л.И. Эльконинова подчеркивает, что вмешательство взрослого разрушает игру или превращает в «послушное подражание взрослому» [24, с. 18]. Ю.А. Левада, отмечая бурное развитие «прикладных игр», заявляет, что по существу их нельзя рассматривать в качестве игр, так как они «заведомо конструируются для исследовательских или практических, т. е. неигровых, целей» [25, с. 383].

По нашему мнению, специфическое целеполагание игровой деятельности является одним из важнейших ее критериев. Подтверждение этой мысли можно найти в трудах разных исследователей игры. Так, П.Ф. Каптерев считает, что «цель игры в самой игре, в ее интересе, а не в чем-либо внешнем и постороннем игре. Как скоро ставится посторонняя цель для игры, то чистота явления нарушается, и игра переходит в занятие, имеющее свои особенные свойства по сравнению с игрой» [26, с. 16]. По мнению И. Хейзинги, «финальный элемент игрового действия, его целеполагание в первую очередь заключаются в самом процессе игры, без прямого отношения к тому, что за этим последует. Результат игры как объективный факт сам по себе несуществен и безразличен» [27, с. 65]. Несогласие с таким взглядом на отношение играющего к результату игры высказывает Л.С. Выготский. Анализируя мотивы и цели игровой деятельности ребенка, он доказывает, что ребенок может не осознавать мотивы игры, однако это не означает ее бесцельности. По его мнению, «цель, как конечный момент, определяет аффективное отношение ребенка к игре» [28, с. 75].

Мы не можем согласиться с мнением некоторых исследователей о незаинтересованности играющих результатом, о непродуктивности игры, а также считаем, что в рассуждениях о результате нельзя ограничиваться только выигрышем. Результат имеет место не только в соревновательных играх, но и в играх творческого характера. Достаточно вспомнить детей, строящих замок из песка или сооружающих шалаш, зачастую доводящих до значительной степени совершенства свои сооружения и потом бережно сохраняющих, чтобы осознать значение результата такой игры для них. Однако представляются нетождественными результат игры для всех участников и цель, которую ставил для себя каждый играющий. При той же игре в «шалаш» одного ребенка привлекает возможность общаться, а другого – строительство шалаша, в зависимости от индивидуальных склонностей и потребностей каждого. С этой точки зрения интересно мнение Е.А. Поповой, которая, возражая против определения игры как неутилитарного вида деятельности, не ставящего целью достижение какого-то конкретного результата, обращает внимание на то, что подобные определения не учитывают, что «немотивированность деятельности результатом не исключает его наличия» [29, с. 79]. Результатом игры, по ее мнению, является «обретенная уверенность в собственных силах и поддержке извне» [30].

Мы считаем, что игра является деятельностью целенаправленной и целесообразной, причем цели игры могут различаться в зависимости от содержания игры, личностных устремлений играющего и других факторов. В любом случае игровые цели определяются самим играющим и не выходят за рамки игры.

Таким образом, мы можем говорить об игре как о самоорганизующейся деятельности одного или нескольких людей в предлагаемых обстоятельствах по определенным правилам, осуществляемой ими добровольно, на основе свободного выбора, цели и результат которой не выходят за ее рамки.

Ссылки:

1. Финк Е. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии : сб. пер. с англ., фр., нем. М., 1988. С. 357–402.
2. Каган М.С. Человеческая деятельность: опыт системного анализа. М., 1974. 328 с.
3. Степин В.С. Цивилизация и культура. СПб., 2011. 408 с.
4. Там же. С. 54.
5. Савелова Е.В. Миф и образование в структуре человеческого бытия и культуры : монография. Хабаровск, 2010. 346 с.
6. Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека. М., 2007. 200 с.
7. Bredikyte M. Psychological Tools and the Development of Play // Культурно-историческая психология. 2010. № 4. С. 11–18.
8. Эльконинова Л.И., Григорьев И.С. Опыт и перспективы исследования детской игры в рамках культурно-исторической психологии // Там же. 2015. Т. 11, № 3. С. 16–24. <https://doi.org/10.17759/chp.2015110303>.
9. Хёйзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня. М., 1992. 464 с.
10. Суворкина Е.Н. Нормативная специфика порядка в игровой деятельности субкультуры детства // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. 2015. № 1 (63). С. 118–123.
11. Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. М., 2007. 304 с.
12. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Психология развития. СПб., 2001. С. 56–79.
13. Лотман Ю.М. Тезисы к проблеме «Искусство в ряду моделирующих систем» // Труды по знаковым системам. Т. 3. Тарту, 1967. С. 130–154.
14. Леонтьев А.Н. Психологические основы дошкольной игры // Психологическая наука и образование. 1996. № 3. С. 19–31.
15. Ретюнских Л.Т. Философия игры. М., 2002. 256 с.
16. Станиславский К.С. Работа актера над собой в творческом процессе переживания: дневник ученика. СПб., 2015. 509 с.
17. Финк Е. Указ. соч. С. 376.
18. Oerter R. Zur Psychologie des Spiels [Электронный ресурс] // Psychologie und Gesellschaftskritik. 2007. Vol. 31, no. 4. S. 7–32. URL: <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0168-ssoar-292301> (дата обращения: 23.09.2018).
19. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. СПб., 2002. 720 с.
20. Финк Е. Указ. соч. С. 364.
21. Левада Ю.А. Игровые структуры в системах социального действия // Памяти Юрия Александровича Левады / сост. Т.В. Левада. М., 2011. С. 381–409.
22. Апинян Т.А. Сущностно-универсальное определение игры: феноменология фантома // Вопросы философии. 2008. № 2. С. 58–73.
23. Ветренко И.А. Социально-исторический статус игры в пространстве свободы и необходимости : дис. ... канд. филос. наук. Красноярск, 2003. 160 с.
24. Эльконинова Л.И., Григорьев И.С. Указ. соч. С. 18.
25. Левада Ю.А. Указ. соч. С. 383.
26. Каптерев П.Ф. О детских играх и развлечениях [Электронный ресурс]. URL: http://dugward.ru/library/kapterev_pf/kapterev_p_f_o_detskih_igrah.html (дата обращения: 27.08.2018).
27. Хёйзинга Й. Указ. соч. С. 65.
28. Выготский Л.С. Указ. соч. С. 75.
29. Попова Е.А. Игра как способ самоидентификации человека: философско-культурологический аспект // Вестник Челябинского государственного университета. 2010. № 1 (182). Философия. Социология. Культурология. Вып. 16. С. 79–84.
30. Там же. С. 79.

References:

- Apinyan, TA 2008, 'Essential and Universal Definition of the Game: the Phenomenology of the Phantom', *Voprosy filosofii*, no. 2, pp. 58-73, (in Russian).
- Bredikyte, M 2010, 'Psychological Tools and the Development of Play', *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya*, no. 4, pp. 11-18, (in Russian).
- Elkoninova, LI & Grigoryev, IS 2015, 'Experience and Prospects for the Study of Children's Games in the Framework of Cultural and Historical Psychology', *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya*, vol. 11, no. 3, pp. 16-24. <https://doi.org/10.17759/chp.2015110303>.
- Fink, E 1988, 'The Main Phenomena of Human Existence', *Problema cheloveka v zapadnoy filosofii*, Moscow, pp. 357-402, (in Russian).
- Huizinga, J 1992, *Homo Ludens. In the Shadow of Tomorrow*, Moscow, p. 65, (in Russian).
- Kagan, MS 1974, *Human Activity: System Analysis*, Moscow, 328 p., (in Russian).
- Kapterev, PF 2018, *Concerning the Child's Games and Entertainment*, viewed 27 August 2018, <http://dugward.ru/library/kapterev_pf/kapterev_p_f_o_detskih_igrah.html>, (in Russian).
- Kayua, R 2007, *Games and People. Articles and Essay on the Sociology of Culture*, Moscow, 304 p., (in Russian).
- Leontyev, AN 1996, 'Psychological Basis of the Preschool Game', *Psikhologicheskaya nauka i obrazovaniye*, no. 3, pp. 19-31, (in Russian).
- Levada, YuA 2011, 'Game Structures in the Systems of Social Action', in TV Levada (comp.), *Pamyati Yuriya Aleksandro-vicha Levady*, Moscow, pp. 381-409, (in Russian).
- Lotman, YuM 1967, 'Theses to the Problem 'Art in a Number of Modeling Systems'', *Trudy po znakovym sistemam*, vol. 3, Tartu, pp. 130-154, (in Russian).
- Oerter, R 2007, 'Zur Psychologie des Spiels', *Psychologie und Gesellschaftskritik*, vol. 31, no. 4, pp. 7-32, viewed 23 September 2018, <<http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0168-ssoar-292301>>, (in German).
- Popova, EA 2010, 'The Game as a Method of Self-Identification of a Person: a Philosophical and Cultural Aspect', *Vestnik Chelyabinskogo gosudarstvennogo universiteta*, no. 1 (182), iss. 16, pp. 79-84, (in Russian).
- Retyunskikh, LT 2002, *Philosophy of the Game*, Moscow, 256 p., (in Russian).
- Rubinstein, SL 2002, *Fundamentals of General Psychology*, St. Petersburg, 720 p., (in Russian).
- Savelova, EV 2010, *Myth and Education in the Structure of Human Being and Culture*, monograph, Khabarovsk, 346 p., (in Russian).
- Schiller, F 2007, *Letters on the Aesthetic Education of Man*, Moscow, 200 p., (in Russian).
- Stanislavski, KS 2015, *An Actor's Work on Himself in the Creative Process of Performing: the Student's Diary*, St. Petersburg,

509 p., (in Russian).

Stepin, VS 2011, *Civilization and Culture*, St. Petersburg, p. 54, (in Russian).

Suvorkina, EN 2015, 'The Regulatory Nature of the Play Activity of the Childhood Subculture', *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo universiteta kul'tury i iskusstv*, no. 1 (63), pp. 118-123, (in Russian).

Vetrenko, IA 2003, *Social and Historical Status of the Game in the Space of Freedom and Necessity*, PhD thesis, Krasnoyarsk, 160 p., (in Russian).

Vygotsky, LS 2001, 'The Game and Its Role in the Mental Development of the Child', *Psikhologiya razvitiya*, St. Petersburg, pp. 56-79, (in Russian).