

Илебаев А.К., Мехмед Емин Бай

О ТЕОРИЯХ ВОЗНИКНОВЕНИЯ ИГРЫ

А.К.Илебаев, Mehmet Emin Bai

THEORIES OF GAMES

УДК:373.1/167.5

В статье авторы дают сравнительный анализ различных теорий игр, природы их возникновения, мотивы игры, и их роль в повседневной жизни человеческого общества,

Ключевые слова: теория игр, мотивы, деятельность, развитие, воспитание.

The authors give a comparative analysis of the different theories of games, the nature of their occurrence, based on the game, and their role in the daily life of human society,

Key words: game theory, motivation, activities, development and education.

Человеческую жизнь в отдельности и сообщества в целом, с самого зарождения и до сегодняшних дней сопровождают игры. Какова природа их возникновения, роль в повседневной жизни, чем отличается игра животного мира от игры человеческого сообщества, до сих пор идут споры в научной среде. Что такое игра в самом его понимании, время возникновения, о его роли в нашей жизни, до сих пор нет точного ответа. Есть слова известного психолога, который дал своё определение игре: «я не знаю ни одного законченного определения, которое исчерпывало весь объём понятия, все мои интуитивные представления об игре...» (И.С. Кон).

По мнению Й. Хейзинга, «игра старше культуры, ибо животные играют не дожидаясь появления культуры» (Й. Хейзинга). Здесь следует разделить игры на две составные части – естественную игру, в которую играют животный мир и дети до трёх лет, о котором говорят последователи божественного происхождения игры и искусственную игру, которое создало человечество в своём бесконечном развитии. Которая, зависит от формы и качества производительной деятельности. В науке существуют теории возникновения игр, в разные годы, появлялись теоретические обоснования об игре. Ещё Платон в своём трактате о «Государстве», затрагивал вопросы касающиеся игровой деятельности человечества (1,3).

ТЕОРИЯ ИЗБЫТКА НЕРВНЫХ СИСТЕМ И КОМПЕНСАЦИИ.

Эта теория возникла в XIX веке. Её родоначальником следует считать английского философа Г.Спенсера (1820 - 1903), игра значима только тем, что позволяет разрядить избыток жизненной энергии играть и в состоянии усталости, и при этом не только тратить, но и восстанавливать силы. обладает уравновешивающей активностью, что позволяет ей вовлечь в активную работу ранее бездействовавшие органы и тем самым восстанавливать жизненное

равновесие. Именно игра становится фактором их восстановления, допингом появления новой энергии ребёнка.

Уже в конце XIX века К. Гросс констатировал, что избыток силы не причина появления игры, а лишь очень благоприятное для неё условие (2,4).

ТЕОРИЯ ФУНКЦИОНАЛЬНОГО УДОВОЛЬСТВИЯ, РЕАЛИЗАЦИИ ВРОЖДЁННЫХ ВЛЕЧЕНИЙ

"Наслаждение – вот исходный принцип толкования сущности досуга", – подчёркивает Аристотель, который в своей "Политике" рассуждает о природе праздничного состояния, которое отражается в развлечениях, играх, подобно отдыху, сну, еде, питию, и служит духовному, "высокому досугу" и познанию человеком истинного счастья. А. Адлер (1870-1937) – австрийский психиатр и психолог - объясняет появление игры и её своеобразие как реализацию желаний, которые ребёнок не может осуществить в действительности. Учитель Адлера З.Фрейд (основатель психоанализа) исследовал идею компенсаторного характера игры. По Фрейду, бессознательные влечения реализуются в детских играх символически. Игры, по исследовательским данным Фрейда, очищают и оздоравливают психику, снимают травматические ситуации, являющиеся причиной многих неврологических заболеваний. Понятие "принцип удовольствия" выдвинуто Фрейдом, но он не объяснил многомерную сущность самой категории "удовольствие", рассматривая его как "либидо" (сексуальное влечение). С одной стороны, принцип удовольствия есть принцип регуляции психической жизни, заключающийся в стремлении избегать неудовольствия и неограниченно получать наслаждение; с другой стороны, удовольствие есть удовлетворение воли, волевых стремлений, связанных с интересами.

Полезность игр, согласно теории Фрейда, заключается в том, чтобы вызвать с помощью удовлетворения, получаемого окольным путём, подлинный катарсис (очищение). Игры позволяют либидо развернуться и выразиться, высвобождают чувственность, стремящуюся испытать и познать себя.

Немецкий психолог К Бюлер (1879-1963) также определял игру как деятельность, совершаемую ради получения функционального удовольствия. В теории Бюлера внимание обращается на то, что в игре важен не практический результат, а сам процесс игровой деятельности, от которого ребёнок испытывает удовольствие.

Для детей погружение в мир игры - это ожидание откровения, предощущения тайны, скрытого, но важного для них смысла жизни. Предполагается, что такая внутренняя установка, особенный личностный настрой и создают состояние "либидо" - всемогущей радости, полноты переживаний и наслаждений.

ТЕОРИЯ ВОЗДЕЙСТВИЯ НА МИР ЧЕРЕЗ ИГРУ

С.Л.Рубинштейн, советский психолог и философ, также одним из первых сделал попытку создать отечественную теорию игры. Рубинштейн понимает игру, как вечную потребность ребёнка, рождающуюся из контактов с внешним миром, как реакцию на них. Согласно Рубинштейну, сущность игры заключается в том, что она есть порождение практики, через которую преобразуется действительность, изменяется мир: "В игре формируется и проявляется потребность ребёнка воздействовать на мир". Мотивы игры кроются в многообразных переживаниях, значимых для ребёнка, вызванных окружающей действительностью. Выводы о том, что игра является осмысленной деятельностью, развивал в своих трудах и А.Н.Леонтьев. Леонтьев считал игру ведущим типом деятельности дошкольника. А.Н.Леонтьеву принадлежит следующая мысль: "Игра не является продуктивной деятельностью, её мотив лежит не в результате, а в содержании самого действия". Таким образом, заключает он, овладение ребёнком более широким, непосредственно недоступным ему кругом действий, может совершаться только в игре. "Что представляет собой вообще ведущая деятельность? Ведущей мы называем такую деятельность, в связи с развитием которой происходят главнейшие изменения психики ребёнка и внутри которой развиваются психические процессы, подготавливающие переход ребёнка к новой, высшей ступени его развития". (4) С.Л.Рубинштейн, А.Н.Леонтьев и их последователи объясняли игру как доступный для ребёнка путь понимания и освоения мира. Своеобразие игровой деятельности, таким образом, проявляется в единстве с практической деятельностью и потому носит активный, действенный характер.

ТЕОРИЯ ИНСТИНКТИВНОСТИ, ФУНКЦИИ УПРАЖНЕНИЯ В ИГРЕ, ПРЕДУПРАЖНЕНИЯ ИНСТИНКТОВ

В начале XX века особую популярность приобрела теория предупреждения швейцарского учёного К. Гросса. Согласно его представлениям, игра - вечная школа поведения.

Гросс рассматривал игры детей как подготовку к будущей трудовой деятельности, к жизни, как средство естественного самовоспитания ребёнка. Почему Гросс называл свою теорию "теорией упражнений"? Упражняться - значит систематически совершенствоваться в себе те или иные навыки.

Упражнение - практика развития. Игра повторяема в опыте детей. Ребёнок многократно к ней обращается, испытывает удовольствие от повтора. Признавая, что у высших животных и человека недостаточно наследственных реакций для поддержания жизни, учёный вместе с тем принимает именно наследственные реакции (упражнения) за основу. К. Гросс сводит игру детей и высших животных к деятельности прежде всего инстинктивной: "Игра сама является только своеобразным способом проявления различных инстинктов и влечений".

К. Гросс стоял на позиции укрепления и развития наследственных форм поведения в играх, критически относился к теориям отдыха и избытка нервных сил. Объясняя свою теорию игры, он исходил из "принципа разряда".

Вся суть концепции Гросса, таким образом, сводилась к отрицанию рефлекторной природы и к признанию спонтанности развития за счёт "разряда внутренней энергии в организме". По Гроссу - развитие игры ребёнка идёт за счёт внутренних сил и внутренней энергии, в игре упражняются лишь инстинкты.

Ф. Бейтендейк, критикуя позиции Гросса, утверждал, что инстинктивные формы поведения животных не нуждаются в упражнении (предупражнении). Бейтендейк считал, что в игре лежат исходные влечения, а именно: к освобождению, к слиянию, к воспроизведению. Бейтендейк относил игру к категории ориентировочно-исследовательской деятельности, полагая, что игра есть действие с предметом, который для животных обладает элементами новизны.

ТЕОРИЯ РЕКАПИТУЛЯЦИИ И АНТИЦИПАЦИИ

Американский психолог Г.С.Холл (1846 - 1924) выдвинул идею рекапитуляции (сокращённого повторения основных этапов развития человечества) в детских играх. Холл полагал, что в процессе развития ребёнка в разных его играх как бы оживляются типы деятельности, последовательность которых можно проследить на протяжении истории человеческой цивилизации. В детских играх можно заметить приметы этого прошлого - элементы охоты, войны, собирательства, сочинительства, семейного быта и т.п. Игра, по мнению сторонников этой теории, помогает преодолевать инстинкты прошлого, становиться цивилизованнее. Данные исследователи воспринимают обычную беготню детей, их рогатки, стреляющие трубки, луки, как воспроизводство охоты из далёкого прошлого. Детские карнавалы, театральные костюмы, маски, шапочки - отражение культовых церемоний и т.п.

Эта гипотеза происхождения игры возникла на границе биологического и социального. Мы наблюдаем в играх детей некие корни прошлого, но возникают они на базе традиций культуры, на порою

неуловимых источниках, питающих игровое воображение детей. Существует также идея антиципации (предвосхищения) будущего в детской игре. Её сторонник - французский педагог А. Валлон (1879 - 1962). Её гипотеза состоит в следующем: "... Игры можно рассматривать как предвосхищение и научение тем видам деятельности, которые должны появиться позже." Игры у мальчиков и девочек различны, ибо обусловлены жизненной ролью, которая их ждёт.

О временных аспектах игры писал и О.С.Газман, занимавшийся в последние десятилетия ушедшего века игровой деятельностью детей: "Игра всегда выступает одновременно как бы в двух временных измерениях: в настоящем и будущем. С одной стороны, она дарит сиюминутную радость, служит удовлетворением назревших актуальных потребностей. С другой - игра всегда направлена в будущее, так как в ней моделируются какие-то жизненные ситуации либо закрепляются свойства, качества, состояния, умения, способности, необходимые личности для выполнения социальных, профессиональных, творческих функций, а также для физической закалки развивающегося организма. Таким образом, приверженцы этих теорий пытаются доказать, что игры, с одной стороны, генетически повторяют прошлое, с другой стороны, предвосхищают будущее, но "работают" на настоящее.

ТЕОРИЯ ДУХОВНОГО РАЗВИТИЯ РЕБЁНКА В ИГРЕ

Родоначальником теории игры в отечественной науке считается К.Д.Ушинский. Он противопоставляет стихийности игровой деятельности идею использования игры в общей системе воспитания, в деле подготовки ребёнка через игру к трудовой деятельности. Выступая против чисто гедонистической (удовольствие) теории игры, Ушинский свидетельствует, что дети в игре ищут не только наслаждение, но и самоутверждение в интересных занятиях. Игра, по Ушинскому, своеобразный род деятельности, притом свободной и обязательно сознательной деятельности, под которой он понимал стремление жить, чувствовать, действовать. "Не надо забывать, - пишет Ушинский, - что игра, в которой самостоятельно работает детская душа, есть тоже деятельность для ребёнка". Лишение ребёнка игры как сознательной деятельности есть самое страшное наказание для него. В теориях Ж. Пиаже и К. Левина, в работах отечественных психологов Л.С.Выготского, Д.Б. Эльконина моделирующая и ориентационная функции игры объясняются способностями ребёнка оперировать игровыми символами.

Д.Б.Эльконин полагал, что организуя деятельность при помощи символов, ребёнок учится в игре ориентироваться в явлениях культуры, Духовности в целом, использовать их соответствующим способом. На этой же позиции стоял и С.Т.Шацкий, который полагал, что появление игры

зависит "...от богатства внутренней жизни, развивающейся в душе ребёнка".

Многие учёные полагали, что игра возникает в свете духовности и служит источником духовного развития ребёнка.

ТЕОРИЯ АБСОЛЮТИЗАЦИИ КУЛЬТУРНОГО ЗНАЧЕНИЯ ИГРЫ

Во второй половине XX века в развитии теории игры наметился переход от биологических, индивидуально-психологических подходов к социологическим и культурологическим. Испанский философ и публицист Х.Ортега-и-Гассет (1883-1955), нидерландский историк культуры, философ Й. Хейзинга (1872-1945), швейцарский писатель Г.Гессе (1877-1962) и другие деятели связывают игру с общественным разумом, с культурой в целом. С культурой как системой игр. С культурой, организованной "по правилам игры" в виде вечно развивающейся совокупности сюжетов, сценариев, ролей, норм, ценностей, символов, языка культуры и т.п. Г.Гессе, увлечённый идеей создания универсального языка культуры, некоей системы символов культуры, единых для всех и позволяющих через эти знаки культуры выражать любую идею, любое содержание религии, философии, музыки, живописи и т.п., пытался дисциплинировать ум художника. Гессе считал, что именно через игру ума можно достигнуть глубины общения и взаимопонимания людей. Известный голландский историк культуры Й. Хейзинга, автор известной книги "Человек играющий", исследуя в ней феномен игры и её воздействие на духовную жизнь человека, считает игру первичным импульсом человеческой истории.

Игра даёт жизнь и обуславливает развитие всей культуры, её разнообразных форм и направлений. По мнению Й. Хейзинга, интенсивность игры не объяснить никаким биологическим анализом. Феномен игры, как он считает, и кроется в этой поразительной интенсивности, в ней сущность, исконное качество игры. Не разрядка избыточной энергии, не отдых после напряжения сил, не компенсация несбывшихся желаний, а именно природная сила делает игру игрой с напряжениями, творчеством, радостью и всеми заботами. Выдающийся мыслитель XX столетия выводит игру из мира повседневного, как "вне-разумное занятие". Существует расхожее выражение "вначале было слово". Перефразируя его по отношению к ребёнку, мы вправе говорить "вначале была игра", ибо с неё у ребёнка и начинается восприятие и осознание мира. Й. Хейзинга, изучая жизнь и культуру первобытного, античного и средневекового обществ, рассматривает игру как побуждение к самопроявлению: "Игровое состояние как общественный импульс, более старый чем сама культура, издревле заполняло жизнь и, подобно дрожжам, заставляло расти формы архаической культуры. Культ перерос в священную игру". Поэзия родилась в игре и стала жить благодаря игровым

формам. Музыка и танец были сплошь игрой. Мудрость и знание находили своё выражение в священных состязаниях. Культура, в её первоначальных формах, "играется". Она не происходит из игры, как живой плод, который отделяется от материнского тела; она развивается в игре.

Литература:

1. Баялиева Т.Д. Отражение ранних форм религии в кыргызском фольклоре // Из истории дореволюционного Киргизстана.– Фрунзе, 1985.– С. 181-197.
2. Бернштам А.Н. Культура древнего Кыргызстана.– Фрунзе: НИИ истории яз. и лит., 1942.– 24 с.
3. Бромлей Ю.В. Этнознаковые функции культуры.– М.: Наука, 1991.–223 с.
4. Симаков Г.Н. Общественные функции киргизских игр и развлечений в конце XIX - начале XX в.в.– Л., Наука, 1984.– 229 с.

Рецензент: к.филос.н. Жапаров Д.С.
