

**ТЕОРИЯ И ИСТОРИЯ  
ПЕДАГОГИКИ**

*А.М. БЕССМЕРТНЫЙ, И.В. ГАЕНКОВА  
(Якутск)*

**ФИЛОСОФСКИЕ ОСНОВЫ ИГРЫ  
В АСПЕКТЕ СМЕНЫ КУЛЬТУР  
И СОЦИАЛЬНЫХ ПРАКТИК  
ОБЩЕСТВА**

*Дается философское уточнение игровой парадигмы в контексте смены культур и социальных практик, анализа бытия человека в игровом пространстве, игры в рамках границ ее применения в различных сферах деятельности. Анализируется содержание философского понятия целостности в игровой практике в классический и постмодерновый периоды развития культуры. Актуализируются вопросы формирования личности в игровом пространстве в соответствии с истинными ценностями внутренне свободного человека, осуществляющего самостоятельный поиск своего миропонимания, выбор жизненной стратегии в реалиях игрофицированного общества.*

Ключевые слова: *игра, свобода, творчество, культура, переживание, целостность, играи-зация, ризома, постмодерн.*

В настоящее время наблюдается тенденция применения игровой методологии в различных сферах деятельности и внедрения игровых практик в повседневный быт людей. В связи с этим возникает необходимость философского уточнения игровой парадигмы в контексте смены культур и социальных практик общества, анализа бытия человека в игровом пространстве, игры в рамках границ ее применения в различных сферах деятельности.

Значение игры в жизни общества было осознано еще во времена античности. Античные представления философов об игре основываются, прежде всего, на целостном восприятии образа мира, представленного слиянием бытия человека с гармонией мироздания, со-

размерностью душевного и телесного в связи с космосом. Античная культура открывает новый феномен зрелищности игры, а также ее социальную значимость.

Аристотель рассматривает игру в связи с проблемой воспитания детей. Игра не должна заполнять досуг полностью, «ибо в таком случае она неизбежно оказалась бы конечной целью нашей жизни». Играм следует «уделять место в промежутках времени между нашими занятиями, ведь трудящемуся потребен отдых, а игра выступает “в качестве лекарства” и “существует ради отдохновения”, ведь движение во время игр представляет собой успокоение души и удовольствие» [13, с. 135].

В «Законах» Платона игра соотносится с жизнью: «Я утверждаю, что в серьезных делах надо быть серьезным, в несерьезных – не надо. Божество по своей природе достойно всевозможной блаженной заботы, человек же ... это какая-то выдуманная игрушка Бога, и по существу это стало наилучшим его назначением. Этому-то и надо следовать: каждый мужчина и каждая женщина пусть проводят свою жизнь, играя в прекраснейшие игры. ... Надо жить играя» [9, с. 190]. По Платону, только Бог достоин совершать серьезные дела, а человек сотворен лишь игрушкой Бога. Поэтому людям надлежит жить в соответствии с ролью игрушки Бога, т.е. «играть в прекрасные игры», в которых проявляется дух человека. Игра диктуется людям «космическим видением и социальным развитием», поэтому она «становится священной, далекой от обыденной жизни с нуждой и серьезностью» и проводится по ритуалу [13, с. 136]. Игра во славу богов, по мнению Платона, – это наивысшая ценность, во имя которой люди должны ревностно отдавать свою жизнь.

В античной философии, в рамках целостного восприятия древними греками образа мира, игра предстает «космическим видением», своего рода «направляющим» в решении социальных проблем общества, в частности воспитания свободных граждан в соответствии с наивысшими ценностями государства.

Игра как философско-теоретическая проблема начала рассматриваться лишь во второй

половине XVIII в. Игра, воплощающая собой свободную творческую деятельность, осмысливалась многими философами как родственная художественной деятельности.

Для И. Канта игровая сущность эстетического суждения представляет собой искусство, т.е. «видимость, в которой дух играет» в совокупности с наслаждением раскрытия истины. Суждение вкуса, считает философ, есть свободная игра познавательных способностей [16, с. 122].

В трудах Ф. Шиллера игра рассматривается как способ преодоления трагической незавершенности, отчуждения, присущих внутреннему миру человека, как «антропологическое состояние творческой личности». По мнению философа, только игра «завершает человечность в человеке», и только она одна способна вернуть ему утраченное единство, полноту, всесторонность, гармоничность физических и духовных сил [14, с. 253].

По Ф. Шиллеру, человек с красотой играет, а «в приятном, в добре, в совершенстве проявляет свою серьезность». В процессе игры создается «эстетическая видимость», которая отличается как от самой реальности, так и от воображения и фантазии [17, с. 46].

Игра, по мнению Ф. Шиллера, имеет большое значение в жизни человека. Она представляет собой деятельность, свободную от всяких практических целей. Именно в игре человек реализует себя наиболее гармонично. В игре человеку открывается истинная красота объективной действительности, чувствование которой в процессе игры дает ему ощущение целостности и полноты бытия.

Игра, по Ю.М. Лотману, является центром мифообразования эпохи. В России конца XVIII – начала XIX в. игра воспринималась как испытание, как интеллектуальная дуэль, которая связывалась со случаем и личной судьбой на грани жизни и смерти. Ю.М. Лотман определяет игру как модель типа внутренних конфликтов человека: «между законом и жадной личной успеха, между расчетом и непредсказуемостью». Феномен игры рассматривается философом в аспекте метафизического уровня бытия, имеющего два противоположных начала: разумность и случайность. Игра, по мнению философа, является универсальной моделью реализации человеком всех страстей, вожделений и надежд на счастье [16, с. 187].

Во второй половине XIX в. игра получила позитивистскую интерпретацию в трудах Г. Спенсера, Г. Гросса, Э. Гроссе, в которых

она представляется основой искусства и понимается как подготовительная деятельность для общественного труда.

Игра, по мнению Г.В. Плеханова, не есть пустая забава, а составляет «одну из связей, соединяющих различные поколения для передачи культурных приобретений из рода в род» [16, с. 122].

Таким образом, в классической философии игре отводится основная роль в формировании новой универсальной культуры, формирующей многостороннюю, целостную, открытую всему миру личность. В соответствии с этим игра выступает условием для проявления духа в поисках раскрытия истины бытия. Игра является своего рода «отражателем» в сознании человека метафизического уровня бытия в рамках разумного и случайного, способом преодоления трагической незавершенности, отчуждения, присущих внутреннему миру человека, способом гармоничной самореализации личности. Процесс игры дарит человеку целостное переживание полноты бытия, счастья «здесь и теперь», творение «идеального» в сравнении с жизнью и реальным – в сравнении с продуктом воображения, открытия себя миру, начала диалога с другими и с самим собой, познания мудрости, которая приходит благодаря экзистенциальному взгляду на мир.

Теоретический интерес к проблеме игры обострился в начале XX в. в связи с переосмыслением бытия человека в культуре модерна. В философии экзистенциализма игра рассматривается с позиций определения человеком места в игре бытия, или его самоизменения в бытии игры. Игра – это, прежде всего, язык человеческого существования, трансценденция.

По М. Хайдеггеру, изначальной характеристикой человеческого существования всегда был язык, а точнее, его игра, которая служила методом постижения индивидуум бытия.

Ученик М. Хайдеггера философ Г. Гадамер разработал концепцию герменевтики (от греч. *hermeneukos* – разъясняющий, истолковывающий), согласно которой носителем понимания исторических образований, явлений культуры выступает язык, имеющий игровую природу. Слово естественного языка «играет» смыслами, но оно не тождественно себе, поэтому отличается от научного термина [Там же, с. 123].

В начале XX в. в рамках общества потребления философский концепт игры несколько меняет свое содержание. В творчестве Й. Хейзинги игра выступает своеобразным критери-

ем оценки различных культурных явлений. Индивидуальная и общественная жизнь, все историческое и культурное развитие человечества описываются в трудах философа в терминах игры и как игра.

Игра, по Хейзинге, – это всеобъемлющий способ человеческой деятельности, универсальная категория, распространяющаяся буквально на все. Игра для играющего человека – это нечто нематериальное, поэтому она всегда связывается с духом. Именно вторжение духа делает возможным возникновение игры как свободного действия, рождающего бытийные смыслы. По мнению философа, «каждый человек должен найти в своей жизни свою игру, игру всерьез» [13, с. 136].

В творчестве Г. Гессе игра выступает способом обретения человеком духовности в процессе интеллектуальной деятельности (в изучении наук, искусства), которая открывает смыслы и позволяет познать истину бытия. Познание – это интеллектуальная игра, поэтому рассматривается философом «как религия, как философия, как искусство» в неделимом единстве. Игра необходима для развития способностей, раскрытия возможностей, заложенных в самой природе человека [2, с. 10]. Таким образом, игра в философии Г. Гессе выступает культурологическим символом, выражающим вечные поиски человечеством универсальной системы духовного познания бытия.

В исследованиях Г. Маркузе игра связывается с технологиями, изменяющими структуру человеческого существования, высвобождаящими энергию индивидов для проникновения в неведомое царство свободы, чтобы стать «субъектами свободной игры способностей, направленной на примирение природы и общества» [8, с. 85].

Г. Маркузе обращает внимание на то, что свободная автономная личность воспитывается в условиях сближения развлечения и обучения. «Развлечение и обучение не являются противоположностями, более того, именно развлечение может быть самым эффективным способом обучения» [Там же, с. 86]. «Театр, игра, развлечение разрушают самоотожествление (identification) человека» в бытии ложных ценностей общества потребления, существование в котором требует от него умений рефлексирования и достижения дистанции в потоке происходящего. В игровом обучении достигается «эффект отчуждения» (verfremdungseffekt) (оценка происходящего со стороны) от того, что является несовершенным в современном мире.

Э. Финк в своих трудах пытается ответить на вопросы о сущности, бытийном смысле и статусе игры в жизни человека, о том, в какой мере игровое начало человека определяет его понимание бытия в целом. Философ, исследуя содержание понятия «игра» в контексте развития личности, дает ему различные определения: игра есть «такое измерение существования, которое многочисленными нитями сплетено с другими измерениями»; игра – это «не просто калейдоскоп игровых актов, но прежде всего основной способ человеческого общения»; игра – это «импульсивное, спонтанное протекающее *вершение*, окрыленное *действие*, подобное движению человеческого бытия в себе самом»; «Игра, как играение, есть импульсивно подвижное бытие, она находится в стороне от человеческого бытия как “задачи”, у нее нет никакой цели, ее цель и смысл – в ней самой»; игра выступает «способом понимания, с помощью которого человек понимает себя как смертного, как трудящегося, как борца, любящего и игрока и стремится через такие смысловые горизонты объяснить одновременно бытие всех вещей» [12, с. 17].

По Э. Финку, игра, наряду с трудом, властью, смертью, любовью, является еще одной базисной характеристикой человеческого существования. Философ отмечает, что игра основывается, прежде всего, на антропологическом интересе человека к самому себе. Поэтому она неизменно ведет человека к «самотолкованию», определению смысла, даже если такого нет, в игровом для-себя-бытии. Игра приближает человека к самопониманию, помогает ему отделить себя от всех остальных областей сущего и в то же время приблизить себя к совокупному целому бытия.

Философ Ж. Липовецки с позиций свободной личности в обществе потребления, существующей в пространстве без границ традиционных ценностей, определяет, что новые способы персонализации, социализации и индивидуализации индивида имеют игровую природу. Процесс «преломления индивидом через свое восприятие разного рода новых ценностей, приводящих его к опустошению, превращению в ничто и исчезновению» философ называет персонализацией и индивидуализацией личности. Этот процесс в обществе постмодерна, по его мнению, делает индивида «заванной игрушкой» в представлении о самом себе или в глазах других людей. Этот процесс заставляет личность поглощать свое Я и делает ее неспособной «играть» социальные роли:

«мы стали актерами, лишенными искусства» [5, с. 25].

Ж. Липовецки обращает внимание на то, что в современном мире потерял контакт с игрой, которая присутствовала на ранних стадиях культуры. Игра сегодня заменяет собой все иные порядки, правила и отношения, поэтому она перестает быть игрой. «Игра неискажена и дисгармонизирует подвергшиеся ее «нападению» другие феномены человеческого [11, с. 63].

Таким образом, игра в обществе постмодерна становится культурологическим символом, выражающим вечные поиски человечеством универсальной системы духовного познания бытия. Она основывается, прежде всего, на антропологическом интересе человека к самому себе, заставляет личность поглощать свое Я, она теряет способность отличать реальное от нереального. Вследствие всеохватывающих игровых практик в сознании человека происходит размывание границ между своим и чужим, допустимым и недопустимым, добром и злом, что нередко рождает в его душе ощущение разрыва традиций, отчуждения, бессилия и неверия в разумность существующего мироустройства. Многие исследователи такие умонастроения, связанные с жизненным миром человека, называют постмодернизмом. Развитие современной цивилизации усложняет мир по нарастающей, поэтому восприятие целостности этого мира в сознании человека становится все более проблематичным.

В связи со сказанным актуализируются вопросы сохранения феномена «человеческое», восстановления в игровой культуре общества изначальной естественной для человека способности самостоятельно мыслить, думать и действовать. В самостоятельном действии подтверждается подлинность бытия, заставляющая отказаться от «готовой схемы смысла». Только самостоятельное действие, работа, опыт и практика позволяют человеку подлинно самоидентифицироваться, самоотжествиться с собственно человеческим [4, с. 51].

В конце XX в. в философии постмодерна зафиксировано ризоморфное развитие общества, или «процессуальный способ бытия». В противовес стержневой, осевой и линейно организующейся «домодерновой» культуре («система-корень») формируется ризомное (нелинейное и программно-аструктурное) развитие современного общества («система-

корешок»), задающее для личности иное представление о мире как о «хаосмосе».

В связи со сказанным игра в нелинейных координатах реальности принимает высшие формы социального характера и выступает как культурное явление – играизация, «представляющее собой способ переживания реальности и предполагающее взаимопроникновение игровой деятельности и культуры» [3, с. 147].

«Мочковатое» развитие современного общества («система-корешок»), задающее для личности иное представление о мире как о «хаосмосе», соответствует ризоморфной целостности, которая совпадает с идеалом конструкции как «коллажа» с разнообразными сферами культурных смыслов. Поэтому целостность внутреннего мира человека сохраняется играизацией, которая «становится фактором социального порядка – порядка, порожденного из хаоса» [Там же, с. 148].

Философ С.А. Кравченко выделяет важный параметр, определяющий различия между играизацией и игрой, – это открытость. Играизация представляет собой новый сущностный компонент культуры, инструментами реализации которой стали современные технологии Интернета и виртуальная реальность. Играизация – это коллективная реакция на жизненные новации в обществе постмодерна, которая включает:

1) внедрение принципов игры, эвристических элементов в прагматические жизненные стратегии, что позволяет индивидам посредством саморефлексии достаточно эффективно выполнять основные социальные роли, адаптироваться к «обществу в действии»;

2) новую, формирующуюся парадигму рациональности, характерную для современных условий неопределенности, распространения институциональных рисков;

3) фактор конструирования и поддержания виртуальной реальности неравновесного типа;

4) социологическую парадигму с теоретико-методологическим инструментарием, позволяющим анализировать постмодернистское общество [Там же, с. 149].

Играизация охватывает все слои общества, она активно включает новации в различные сферы деятельности и создает новые модели деятельности, позволяющие социализированному индивиду входить в новые сектора объективного мира общества.

Играизация становится самостоятельным видом социального и культурного про-



изводства, а играйзированные практики имеют глобальный характер и распространяются по миру в самых разных культурных контекстах. Культуры с опытом медиатехнологий остаются неизменными с собственно человеческими прерогативами: мировоззрение, самовыражение, бытийные и экзистенциальные смыслы существования в мире. Поэтому проблемы самоизменения человека в игре, трансцендентных преобразований всей человеческой природы в обществе постмодерна определяют перед гуманитарными науками новые задачи – это создание условий для формирования в игровом пространстве свободной личности в соответствии с истинными ценностями внутренне свободного человека, осуществляющего поиск своего миропонимания, выбор жизненной стратегии, своего места в мире.

### Список литературы

1. Герман Г., Ерисанова И. Игра в бисер. М.: АРДИС, 2007.
14. Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека // Собрание сочинений. М., 1955–1957. Т. 6. С. 251–358.
2. Гессе Г. Игра в бисер // Гессе Г. Петер Каменцинд. Игра в бисер. М.: Олимп, 1969.
3. Кравченко С.А. Играйзация российского общества // Общественные науки и современность. 2002. № 6. С. 143–155.
4. Кребель И.А. Феномен игры в медиа-размерности культуры // Омский научный вестник. 2012. № 5 (112). С. 51.
5. Липовецки Ж. Эра пустоты. Эссе о современном индивидуализме. М.: Владимир Даль, 2001. С. 331.
6. Лотман Ю.М. Беседы о русской культуре. Быт и традиции русского дворянства (XVIII – начало XIX века). СПб.: Искусство-СПб, 1994. С. 187.
7. Маркович Е.И. Герман Гессе и его роман «Игра в бисер» // Гессе Г. Игра в бисер / пер. с нем. Д. Каравкиной и Вс. Розанова. М., 1969. С. 5–27.
8. Маркузе Г. Одномерный человек. М.: REFL-book, 1994. С. 85–86.
9. Платон. Законы // Сочинения: в 3 т. Т. 2. М., 1972. С. 190.
10. 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.
11. Ретюнских Лариса. Игра и играйзация в поле субъектного выбора // Развитие личности. 2005. № 3. С. 61–69.
12. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия // Проблемы человека в западной философии. М., 1988. С. 17.
13. Хейзинга Й. Homo Ludens. Человек играющий. Опыт определения игрового элемента культуры. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. С. 135.
14. Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека // Собрание сочинений. М.: REFL-book, 1994. Т. 6. С. 251–358.
15. Шлегель Ф. Эстетика. Философия. Критика. М.: Искусство, 1983. С. 204.
16. Эстетика: словарь / под общ. ред. А.А. Беляева и др. М.: Политиздат, 1989. С. 122.
17. Эстетика: учеб. пособие для вузов. М.: Центр, 1998. С. 46.

\* \* \*

1. German G., Erisanova I. Igra v biser. M.: ARDIS, 2007.

2. Gesse G. Igra v biser // Gesse G. Peter Kamencind. Igra v biser. M.: Olimp, 1969.

3. Kravchenko S.A. Igraizacija rossijskogo obshhestva // Obshhestvennyye nauki i sovremennost'. 2002. № 6. S. 143–155.

4. Kребель I.A. Fenomen igry v media-razmernosti kul'tury // Omskij nauchnyj vestnik. 2012. № 5 (112). S. 51.

5. Lipovecki Zh. Jera pustoty. Jesse o sovremennom individualizme. M.: Vladimir Dal', 2001. S. 331.

6. Lotman Ju.M. Besedy o russkoj kul'ture. Byt i tradicii russkogo dvorjanstva (XVIII – nachalo XIX veka). SPb.: Iskusstvo-SPb, 1994. S. 187.

7. Markovich E.I. German Gesse i ego roman «Igra v biser» // Gesse G. Igra v biser / per. s nem. D. Karavkinoy i Vs. Rozanova. M., 1969. S. 5–27.

8. Markuze G. Odnomernyj chelovek. M.: REFL-book, 1994. S. 85–86.

9. Platon. Zakony // Sochinenija: v 3 t. T. 2. M., 1972. S. 190.

10. Popova E.A. Igra kak sposob samoidentifikacii cheloveka: filosofsko-kul'turologicheskij aspekt // Vestnik Cheljabinskogo gosudarstvennogo universiteta. 2010. № 1 (182). Filosofija. Sociologija. Kul'turologija. Vyp. 16. S. 79–84.

11. Retjunkskih Larisa. Igra i igraizacija v pole sub#ektnogo vybora // Razvitie lichnosti. 2005. № 3. S. 61–69.

12. Fink Je. Osnovnye fenomeny chelovecheskogo bytija // Problemy cheloveka v zapadnoj filosofii. M., 1988. S. 17.

13. Hejzinga J. Homo Ludens. Chelovek igrajushhij. Opyt opredelenija igrovogo jelementa kul'tury. SPb.: Izd-vo Ivana Limbaha, 2011. S. 135.

14. Shiller F. Pis'ma ob jesteticheskom vospitanii cheloveka // Sobranie sochinenij. M., 1955–1957. T. 6. S. 251–358.

15. Shlegel' F. Jestetika. Filosofija. Kritika. M.: Iskusstvo, 1983. S. 204.

16. Jestetika: slovar' / pod obshh. red. A.A. Beljaeva i dr. M.: Politizdat, 1989. S. 122.

17. Jestetika: ucheb. posobie dlja vuzov. M.: Centr, 1998. S. 46.

*Philosophic foundations of a game in the aspect of culture and social experiences changes*

*There is given the philosophic specification of a playing paradigm in the context of culture and social experiences changes, analysis of human existence in the playing space, a game within its frames in various spheres of activity. There is carried out the analysis of the philosophic notion of integrity in the playing experience in the classic and postmodern periods of culture development. There are also actualized the issues of personal development in the playing space in accordance with true values of a free person in search for world perception, choice of life strategy in the realities of the playing society.*

Key words: *game, freedom, creativity, culture, emotional experience, rhizome, postmodern, integrity.*

(Статья поступила в редакцию 18.09.2015)

**М.Н. ИВАНЕНКО**  
(Волгоград)

**СУЩНОСТЬ ШКОЛЬНОГО ОБУЧЕНИЯ В ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ КОНЦЕПЦИИ МЭТЬЮ АРНОЛЬДА**

*Представлены взгляды английского педагога XIX в. Мэтью Арнольда на процесс школьного обучения и его главную цель. Приведены идеи педагога по содержанию школьного обучения. Обозначены авторские позиции по проблеме непосредственной организации работы в классе и роли учителя.*

Ключевые слова: *цель, учитель, ребенок, учебный процесс, содержание, метод.*

Образование человека выступает неотъемлемой частью жизни современного российского общества. В связи с этим важной задачей для государства является организация систематического обучения граждан, через которое главным образом и осуществляется образование. Между тем происходящие на современном этапе трансформации в обществе требуют соответствующих изменений в сфере образования, поскольку от его эффективности

во многом зависит будущее страны. В данных условиях на законодательном уровне перед отечественной школой и учителями ставится сложнейшая задача не только передать знания, но и сформировать личность ученика, что стимулирует, помимо прочего, переосмысление накопленного опыта и обращение к педагогическому наследию выдающихся деятелей прошлого.

Проблема школьного обучения, его организации и осуществления, занимала ведущее место в творчестве и деятельности видного английского педагога XIX в. Мэтью Арнольда. Учитывая сказанное, в данной статье мы ставим цель определения сущности педагогических взглядов английского мыслителя на процесс обучения. Для достижения обозначенной цели мы обратились к работам зарубежных ученых (Дж. Фитч, У.Ф. Коннел и др.), а также оригинальным трудам самого педагога.

Как отмечает М.В. Савин, на протяжении всего рассматриваемого периода в английской педагогике осуществлялась активная разработка различных педагогических концепций обучения и воспитания в новых социально-исторических условиях, а сама Викторианская эпоха явилась периодом крайне ожесточенных общественных дискуссий и политических дебатов относительно возможных перспектив и векторов образования в стране [3, с. 153]. М. Арнольд выступал одним из наиболее активных участников педагогической полемики.

Следует отметить, что большую часть своей профессиональной деятельности М. Арнольд являлся инспектором английских начальных школ. Должность позволила педагогу тщательно исследовать не только отечественное, но и зарубежное образование. Исходя из собственных изысканий, а также объективных потребностей развития английского общества XIX в., Арнольд разрабатывал различные аспекты образования в стране, уделяя особое внимание проблеме содержания обучения.

Одним из острых моментов в педагогических дискуссиях обозначенного периода явилось противостояние сторонников классических гуманитарных наук и развивающихся естественных. Роль естественнонаучного образования возрастала на фоне быстрого индустриального роста и научных открытий, что вело к увеличению востребованности предметов естественнонаучного цикла в учебных планах школ и колледжей. Наиболее ярые сто-