

Игра как один из ведущих методов в организации культурно-досуговой деятельности

Игра с точки зрения науки и культуры



«Игра - вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе».

Российский энциклопедический словарь

Теории игры

№	АВТОР	НАЗВАНИЕ ТЕОРИИ	СУЩНОСТЬ
1.	Карл Гросс	«Теория инстинктивности»	Игра служит подготовкой к дальнейшей серьезной деятельности; в игре ребенок, упражняясь, совершенствует свои способности. У взрослых игра является дополнением к жизненной деятельности и отдыхом.

2.	Фридрих Шиллер	«Избыток сил»	Потребность в игре (как и в искусстве) появляется тогда, когда удовлетворены основные потребности. Избыток сил человек тратить на удовлетворение более высоких духовных потребностей, которые он и находит в искусстве и игре. Избыточные силы находят себе выход в игре.
3.	Герберт Спенсер	«Теория компенсаторности»	
4.	Вильям Штерн	«Заря серьезного инстинкта»	Игра – упражнение наследственных механизмов поведения. Игра действительно является предварительным упражнением наших сил, но и представляет собой предварительную пробу различных возможностей действия с тем, чтобы в конце концов были найдены подходящие формы.

5.	Карл Бюлер	«Теория функционального удовольствия»	Главная мотивация игр – удовольствие, получаемое непосредственно от самого процесса (независимо от результата).
6.	Стенли Холл	«Теория рекапитуляции»	Игра является механизмом, с помощью которого ребенок переходит с воспроизведения одной из стадий развития человечества в другую
7.	Зигмунд Фрейд и Альфред Адлер	«Желания, вытесненные из жизни»	Игра – выражение недостаточности и неполноценности, отвергают развитие и говорят только об игре как о «бегстве» от реальной жизни
8.	Г.В. Плеханов	«Игра – имитация труда»	В свете учения марксистов, игра является порождением труда, возникая как бы из подражания трудовым процессам.

9.	Л.С. Выготский	«Игра и ее роль в психическом развитии ребенка»	Игра – это один из элементов развития ребенка. Играя, он создает себе мнимую ситуацию вместо реальной и действует в ней, освобождаясь от ситуационной привязанности и выполняя определенную роль, сообразно тем переносным значениям, которые он при этом придает окружающим предметам.
10.	Д.Н.Узнадзе	«Игра – форма психогенного поведения»	Игра как продукт развития, опережающая потребности практической жизни.
11.	Д.Б. Эльконин	«Игра и психическое развитие»	В содержании игры дети воспроизводят конкретные действия и отношения взрослых в трудовой и общественной жизни, воспроизводя их достаточно глубоко и проникая в подлинный общественный смысл человеческого труда.

12.	П.М.Ершов	«Игра – трансформация потребности в вооруженности»	<p>Вооруженность – это потребность в накоплении и совершенствовании средств удовлетворения своих потребностей.</p> <p>Животные: тренировка физической силы – подражание – практическое применение – игра. Человек: – тренировка физической силы – подражание – практическое применение – игра - использование навыков в новых и неожиданных условиях – теоретическое обучение. На этом этапе игра становится самостоятельным и самодостаточным явлением, непохожим ни на учебу, ни на игру животных и детей.</p>
-----	-----------	--	--

13.	Л.Шаллер, М.Лацарус, Х.Штейнталь	«Теория активного отдыха»	Кроме пассивного отдыха, который мы имеем во сне, мы нуждаемся в активном отдыхе, в иной деятельности, свободной от всего угрюмого и тягостного, что связано с работой. Утомление от работы требует не только психофизической разрядки, но и психического, эмоционального отдыха, который может быть реализован только в активности, но эта активность должна развиваться на психическом просторе.
14.	Й. Хейзинга	«Человек играющий – Homo ludens»	В основе развития истории, лежит развитие культуры, которая основывается на игре. Игра – это высшее проявление человеческой сущности. А культура не рождается в игре, а начинается как игра.

Ни один другой вид человеческой деятельности не имеет такого количества сфер применения:

- игра как средство наслаждения;
- игра как средство самовыражения и самоутверждения;
- игра как средство развития и обучения (дидактические игры);
- игра как средство лечения (игровая терапия);
- игра как средство отдыха и времяпрепровождения;
- игра как средство духовного развития и обогащения (театр, музыка);
- игра как средство скрасить одиночество, и в тоже время как средство общения с другими людьми, как средство познакомиться, войти в компанию или ее поддержать;
- игра как средство подарить свою привязанность и нежность (детям, домашним животным);
- игра как средство существования (профессиональные актеры, спортсмены);
- как средство обогащения (шулеры);
- игра как средство проектирования систем (деловые игры и т.п.) и так далее.

Под определение игры в истинном смысле не попадают:

- все, что называется играми в математической теории игр и исследовании операций;
- профессиональные имитационные игры: деловые игры, организационно-деловые, управленческие игры и т.д., в которых имитируется какая-либо деловая, производственная и т.п. ситуация, и группа профессионалов (коллектив, команда) должна совместно найти оптимальное решение;
- учебные игры (иногда их разделяют на дидактические, учебные, учебно-дидактические и т.д.);
- игротерапия, поскольку эта деятельность также преследует определенную цель, в данном случае - лечебную

Во всех перечисленных четырех случаях игровые элементы являются лишь некоторым инструментом, встроенным в другие виды деятельности.

Homo ludens – «Человек играющий»



Йохан Хейзинга (1872—1945 гг.)

— нидерландский философ, теоретик культуры, известен своей работой «Homo Ludens» («Человек играющий»), в которой он защищает тезис об игровом характере культуры. Если его концепция и не отрицает роль труда как культуuroобразующего фактора истории, то, по меньшей мере, дополняет ее. Лейтмотив учения Хейзинги состоит в признании игры внутренним принципом — душой культуры. Игра старше культуры, игра предшествует культуре, игра творит культуру.

Игра представляет собой общественный импульс, который заполняет жизнь и заставляет расти различные культурные формы.

Поэзия родилась в игре и стала жить благодаря игровым формам. Музыка и танец тоже были игрой.

Даже война исполнена игровыми моментами.

В XVIII—XIX вв. особенно происходит вытеснение игры из жизни человека. По мнению Хейзинги, обществом начинает завладевать трезвое, прозаическое понятие пользы. Получает распространение убеждение, что экономические силы и интересы определяют ход истории.

- ◉ Современная культура, по Хейзинге, утрачивает игровую традицию, а там, где игра случается, она фальшива. Она перерождается в такой суррогат, как спорт, т. е. в некий научно-технически организованный азарт. Духовное напряжение культурной игры утратило и искусство. Его потребляет масса.
- ◉ Жизнь, долг, работа не воспринимаются человеком серьезно, и, наоборот, игровая деятельность приобретает серьезный характер.
- ◉ Путь преобразования культуры Хейзинга видит в возрождении подлинно игровой природы. Поскольку для него культурный человек — это индивид, обладающий свободным самосознанием, нравственностью и ответственностью, то, соответственно, именно эти качества в виде закона, порядка, благородства, чести, порядочности, свободы, бескорыстия, душевного равновесия, коллективности, гармонии и целостности личности могут в настоящее время определить игровую альтернативу. Поскольку игра пронизана ритмом и гармонией, радостью и изяществом, не всякая, но только «благородная игра» может быть культуuroобразующим фактором.

Особенности игровой деятельности

1. Всякая игра есть прежде всего свободная деятельность. Игра по приказу уже не является игрой. В крайнем случае она может быть некой навязанной имитацией, воспроизведением игры. Игра не диктуется физической необходимостью, тем более моральной обязанностью. Игра не есть задание. Она протекает «в свободное время». И лишь когда игра смыкается с исполнительскими искусствами (театр, исполнение музыкальных произведений и т.д.) или спортом понятия должествования, задания, обязанности привязываются к игре.

2. Игра не есть «обыденная» жизнь и жизнь как таковая. Она скорее выход из рамок этой жизни во временную сферу деятельности. Даже малый ребенок знает, что играет лишь «как будто» взаправду, что все «понарошку».

3. Третья отличительная особенность игры заключается в том, что игра обособляется от «обыденной» жизни местом действия и продолжительностью. Она «разыгрывается» в определенных рамках пространства и времени. Игра начинается и в определенный момент заканчивается. Кроме того, любая игра протекает внутри своего игрового пространства, которое заранее обозначается

Особенности игровой деятельности

4. Игре свойственно эмоциональное и волевое напряжение. Напряжение вызывается неуверенностью, неустойчивостью, неким шансом или возможностью. Чтобы нечто «удалось», требуются усилия.

5. У каждой игры свои правила. Они диктуют, что будет иметь силу внутри отграниченного игрой временного мирка. Правила игры обязательны и не подлежат сомнению. Стоит нарушить правила, и все здание игры рухнет. Игра перестает существовать.

6. Исключительность и обособленность игры проявляется самым характерным образом в таинственности, которой игра любит себя окружать. Уже маленькие дети повышают заманчивость своих игр, делая из них «секрет» – «это игра для нас, а не для других».

7. Одной из особенностей игровой деятельности является наличие явления «заигрывания», когда ребенок или взрослый человек не могут вырваться из «плена» игры. Явление, свойственное, очевидно, только игровой деятельности. Азарт – это такая степень увлеченности, при которой пренебрегают выбором средств, разумностью, и, в конце концов, сознанием в целом.

Особенности игровой деятельности

8. Игра порождает игровые ассоциации людей: дворовые команды, клубы, неформальные объединения болельщиков и т.д. и т.п. Объединяющее партнеров по игре чувство, что они пребывают в некоем исключительном положении, вместе делают нечто важное, вместе обособляются от прочих, выходят за рамки всеобщих норм жизни, – это чувство сохраняет свою силу далеко за пределами игрового времени.

Как видим из этих восьми выделенных особенностей игровой деятельности, игра стоит обособленно, обиняком от всех других видов человеческой деятельности.

Принципы игровой деятельности



Принципы игровой деятельности предлагается рассмотреть в зависимости от трех сфер отношений:

- Игра – объективная реальность
- Игра – субъект игры
- Игра – предшествующий опыт игровой деятельности

Первый принцип: принцип отражения и преобразования



Игра, как взрослого человека, так и ребенка, связанная с деятельностью воображения, выражает тенденцию, потребность в преобразовании окружающей действительности. Проявляясь в игре, эта способность к творческому преобразованию действительности в игре впервые и формируется. В этой способности, отображая, преобразовать действительность, заключается основное значение игры.

Второй принцип: принцип самовыражения

- И ребенок, и актер, и спортсмен играя, самовыражаются... Игра возможна, если ее исход нельзя безошибочно рассчитать и предвидеть. Игра перестает быть игрой и уподобляется условному ритуалу, если сама она и ее итог могут быть выполнены по точному, ненарушенному расчету. В игре всегда большее или меньшее место занимают импровизация и случай.



Третий принцип: принцип развития и игровой деятельности



- Развитие игровой деятельности следует рассматривать, очевидно, в двух плоскостях — филогенетическое развитие игр в русле исторического развития человечества и онтогенетическое развитие игры в русле индивидуального развития каждого отдельного человека.

Формы игровой деятельности



Классификация игр
О.Ю. Грезневой
и О.А. Казанского

Формы игровой деятельности

Все классификации игр будут условны. Поскольку, как сказал Л. Витгенштейн, «...при определенных обстоятельствах можно изобрести игру, в которую никто никогда не играл»

Ось расположения игр «Личность – Общество» указывает на существование двух основных подходов к рассмотрению игр как феномена культуры, в которых человек обретает свободу, выявляются его личностные особенности, с одной стороны; и построенных в соответствии с жесткими законами иерархии, направленные на социализацию человека, адаптацию его общества – с другой.

Ось расположения игры «Я» – «не-Я» – игра в себя и игра в другого. В реальной жизни человек не может менять свои роли подобно тому, как актер меняет маски во время спектакля. Людям свойственно вживаться в образы других, брать на себя их роли или «проигрывать» чужую жизнь через сопереживание.

Таким образом, мы можем выделить четыре типа игр: с правилами, «без правил», сюжетно-ролевые и импровизированные.

Сюжетно-ролевые игры

Сюжетно-ролевые игры, как и игры с правилами, входят в социум, в действительность, где человек живет с другими и для других. Интересно, что среди игр, в которые играют дети разных стран, обычно имеют место «Дочки-матери», «Больница», «Школа», «Магазин», «Война». По-видимому, через эти игры происходит освоение основных типов человеческих взаимоотношений: воспитание, обучение, уход, обмен, конфликт. Таким образом осваиваются социальные стереотипы поведения, социальные роли и нормы отношений, которые помогают человеку адаптироваться в обществе.



Импровизационные игры

Это свободные игры, не связанные никакими условиями, правилами, в ней легко могут преодолеваются любые ограничения реальной жизни. В реальной жизни человек не может менять свои роли подобно тому, как актер меняет маски во время спектакля. Людям свойственно вживаться в образы других, брать на себя их роли или «проигрывать» чужую жизнь через сопереживание. Маска – это не-Я, это нечто не имеющее ко мне отношения. Маску надевают, чтобы скрыть свое подлинное лицо, освободиться от социальных условностей, обрести анонимность или присвоить себе другое, не свое обличье. Маскарад – свобода, веселье, непосредственность. А, с другой стороны, человеку, чтобы обрести себя, надо «проиграть» ту тысячу лиц, которая слита в нем одном.



«Игры без правил»



Выражение «игры без правил» не означает, что правила вообще отсутствуют. В данном типе игр нет правил в привычном понимании: как заранее кем-то написанные и утвержденные инструкции, каким образом следует поступать или действовать в том или ином случае. В играх «без правил» правила создаются участниками, которые ими самостоятельно выделяются и осваиваются.



Игры с правилами

Для игр с правилами возможно даже построить типологию правил. Так, наиболее разработанной является, очевидно, типология, предлагаемая Дж. Коулменом. В ней отмечается пять типов правил:

- процедурные правила, описывающие, как проводится игра;
- правила ограничения поведения, описывающие, что может делать игрок и чего ему делать нельзя;
- правила определения цели, описывающие цель игры и средства ее достижения;
- правила реакции среды, описывающие процессы, протекающие в среде, в предположении, что среда представлена как часть игры;
- полицейские правила, описывающие последствия нарушения игроком тех или иных правил игры.

Методы игровой деятельности

Попытка выделить общие методы для каждой игры

Для рассмотрения методов игровой деятельности мы воспользуемся двумя классификациями:

- деление методов на теоретические методы и эмпирические методы;
- деление методов на методы-операции и методы-действия.

Теоретические методы-операции

Теоретические методы-операции также как мыслительные операции: **анализ и синтез, сравнение, обобщение, конкретизация и т.д.**, с одной стороны, в детском возрасте формируются, в том числе, в процессе игровой деятельности, с другой стороны, посредством их игровая деятельность и осуществляется. А также **воображение** как мыслительный процесс по созданию новых представлений и образов его специфическими формами **фантазии** (создание неправдоподобных, парадоксальных образов и понятий) и **мечты** (как создание образов желанного).



Теоретические методы-действия

- Анализ систем знаний и теорий



Эмпирические методы-операции

○ **Наблюдение и эксперимент.**

Эксперимент как синоним опыта, как попытка осуществить что-либо, вызвать какие-либо изменения во внешней среде. Наблюдение – это и эксперимент в данном смысле – две стороны одной медали. Наблюдение – это как бы поиски ответа на вопрос «что происходит?». Эксперимент – «что произойдет, если сделать то-то?».



Эмпирические методы-операции

Упражнение. Как известно, упражнение строится на многократном повторении определенных движений, действий с целью формирования и совершенствования умений и навыков.



Эмпирические методы-операции

Конструирование – создание самых разнообразных сооружений. Сначала это «куличики» из песка, «строительство» домиков, пирамидок из кубиков, затем игры со всевозможными конструкторами, впоследствии создание моделей самолетов, судов и т.п.



Эмпирические методы-операции

Метод Ребенок, постоянно ищет опору в людях, олицетворяют формирующиеся идеалы: мать, отец, старшие братья и сестры, сверстники, герои книг и кинофильмов и т.д. Люди, их поведение становится предметом детских игр: «в папу», «в маму», «в космонавтов» и т.д.

примера. подросток



Эмпирические методы-операции

Имитация (синоним подражание). Ребенок начинает подражать взрослым вслед за овладением мускульными движениями. И подражает им во всем – в мимике, походке, в произношении слов и т.д. В дальнейшем подражание, имитация перерастает в роль – в детской ролевой игре. Роль, маска делает человека «другим», «не этим». «Маска – это не я, это нечто, не имеющее ко мне отношения. Маску надевают, чтобы скрыть свое подлинное лицо, освободиться от социальных условностей, обрести анонимность или присвоить, но не свое обличье». Но, как говорится, ребенок, подросток должен «поиграть тысячу ролей», чтобы обрести свое собственное лицо, осознать себя как неповторимую личность.



Эмпирические методы-действия

Моделирование. В самом общем виде моделирование определяется как создание, построение образа некоторой системы. В таком понимании игра – это согласно принципу отражения и преобразования (см. выше) есть деятельность в мысленно преобразованной реальной ситуации в воображаемую. Таким образом, любая игра – это некоторая модель деятельности. Но это модель особого рода. Как добровольное действие или занятие, совершаемое внутри установленных границ места и времени по добровольно принятым, но обязательным правилам с целью, заключенной в нем самом, в его процессе и сопровождаемое чувством напряжения и радости, а также сознанием «иного бытия», чем «обыкновенная» жизнь.



Эмпирические методы-действия

Импровизация как быстрое и гибкое реагирование участника игры на возникающие в ее ходе ситуации также является одним из основных методов-действий игровой деятельности. Игра невозможна без импровизации, выдумки, изобретательности, творчества. Даже в игровых искусствах игра артиста в одном и том же спектакле каждый раз осуществляется несколько по-разному – это живая игра – в отличие от кинофильма, где игра, единожды сыгранная, умерла – на экране мы видим прошлую игру.



Средства игровой деятельности

Средства – это то, с помощью чего, посредством чего осуществляется деятельность. Средства деятельности классифицируются по пяти группам: материальные, информационные, языковые, логические, математические. Рассмотрим средства игровой деятельности по каждой из этих групп.

Материальные средства.

- средства, специально созданные (или заведенные, например, декоративные домашние животные), для игры, возможно, самим играющим и используемые строго по назначению;
- средства в виде подручных игровых предметов – игровое замещение предметов в воображении играющего (играющих);
- материальные предметы, созданные для иных целей и используемые в качестве средств игры.

Информационные средства

- В последнее время широкое распространение получили игры и игрушки с использованием информационных средств – микропроцессоров, компьютеров, Интернета.

Языковые средства

- В играх, вполне понятно, используются языки – как естественные, так и искусственные. В том числе, в детском возрасте игры являются средствами развития языка.
- Кроме того, в играх используются и искусственные языки. Колода карт – пример искусственного языка.

Логические средства

- Многие игры требуют применения логического аппарата, подчас довольно мощного. Например, шахматы, преферанс. В то же время в детском возрасте игры способствуют развитию логического мышления ребенка. Например, различного рода головоломки, «Кубик Рубика», многие компьютерные игры и т.п.

Математические средства

- Вряд ли приходится говорить о применении математических средств в игровой деятельности. Если, к примеру, начинается вычисление вероятностей выигрыша в тех или иных ситуациях, то у такого «вычислителя» наличествует стремление не играть, а выигрывать, т.е. это становится разновидностью профессиональной деятельности, но не игрой.

ОРГАНИЗАЦИЯ ПРОЦЕССА ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

(ВРЕМЕННАЯ СТРУКТУРА)

Единицей игры является игровое действие

- в футболе, хоккее этими действиями является атака, а также штрафной, пенальти, угловой;
- в легкой атлетике – забег;
- в картах – раздача, в других играх – кон;
- при игре в прятки, салочки – кон;
- в шахматах, бильярде – партия;
- при конструировании – изделие («куличик» из песка, пирамида и т. д.);
- в театре – мизансцена;
- в кино – кадр

Как и в любой деятельности, игра может иметь **подготовительную фазу**, **технологическую фазу** (собственно проведение игры), **заключительную** (рефлексивную) **фазу**.