

УДК 371.382:37.01

**Снапковская С.В.,
Самсонова Н.С.**

КОНЦЕПТ «ИГРА» В КОНТЕКСТЕ ИСТОРИКО-КУЛЬТУРНОГО ОСМЫСЛЕНИЯ

Ключевые слова: концепт «игра», культуросообразность, субъект игры, предметно-вещественный мир.

© Снапковская С.В., 2010
© Самсонова Н.С., 2010

Культуросообразность в качестве важнейшего методологического основания образования обеспечивается прежде всего опорой на присущую данной культуре иерархию ценностей, в которой концентрируется жизненный опыт многих поколений. Именно аксиосфера определяет характер направленности личности как носителя и субъекта этнокультуры, в результате чего поступки или желания обретают в контексте этнокультуры свой глубокий смысл. Следовательно, реализация принципа культуросообразности образования должна опираться на изучение значимых для определенного общества культурных феноменов.

В качестве одного из таких феноменов, ценных как для русской, так и для белорусской культуры, и в то же время обладающих педагогическим потенциалом, следует выделить игру. «Отнимите у русского его родную поэзию, уничтожьте в нем веселый разгул, лишите его игр, и вы тогда не найдете в нем следов народности, творчества и веселия» [4, с. 15]. В отечественной науке теория игры отражена в трудах Л.С. Выготского, А.Н. Леонтьева, К.Д. Ушинского, Д.Б. Эльконина,. Вопросы организации и проведения различных видов игр обстоятельно раскрыты А.А. Вербицким. Технология проведения ролевых, дидактических, учебных игр детально разработана П.И. Пидкасистым, Н.К. Степаненковым и др.

В последние годы к исследованию игры обращались многие педагоги (А.О. Бударина, О.Р. Веретина, М.А. Доможирова, К.Л. Лобчевская, И.Г. Матыцына, Е.А. Медведев, Л.П. Павлова, Е.А. Репринцева, И.С. Слепцова, Л.С. Ходонович, Л.С. Юрова и др.). В их работах игра рассматривается прежде всего как средство обучения и воспитания. При наличии научной и прак-

тической значимости современных исследований очевидно, что авторы в большей степени сосредоточились на описании условий применения различных игр (в соответствии с возрастом учащихся, этапами формирования личности, логикой построения педагогического процесса и т.п.). Между тем даже беглое обращение к анализу феномена «игра» в философии позволяет сделать вывод, что данный подход ограничивает возможности использования игровой деятельности в образовательной практике.

С древнейших времен мыслители, философы, ученые упоминали игру в своих трактатах, отдавая должное ее значимости. Еще Платон в своих «Законах» писал, что смысл жизни человека заключается в том, чтобы «жить, играя в прекраснейшие игры». В его произведении «Политика» термином «игра» обозначаются все искусства, «направленные исключительно к нашему удовольствию». Отмечая важность платоновской трактовки, немецкая философия на первый план вывела эстетический аспект игры. Так, совершенство, по Шиллеру, заключается в гармонии всех сил человека; нарушение гармонии вызывает состояние «напряжения» или «ослабления». Только красота способна восстановить «в напряженном человеке гармонию, а в ослабленном – энергию...» Красота есть объект побуждения к игре, так как игра – это свободная деятельность всех творческих сил и способностей человека, а порождаемый игрой продукт – «видимость», нечто идеальное (в сравнении с жизнью) и реальное (в сравнении с продукцией чистого воображения). По мнению В. Вундта, игра неразрывно связана с трудом, направленным на полезную цель. В этом случае игра превращает сам процесс деятельности в наслаждение.

Стремление к наслаждению является источником игры. Игра, согласно Гроосу, направлена в будущее и служит механизмом подготовки организма к жизненным испытаниям. Человеческая жизнь состоит из сложных задач, а прирожденных реакций явно недостаточно для их решения. Там, где развивающийся индивидуум из собственного внутреннего побуждения, безо всякой внешней цели проявляет, укрепляет и развивает свои склонности, возникает игра. Основным смыслом игры, по Гроосу, состоит в том, чтобы вести нас от унаследованной природы человека к приобретаемой его природой. В концепции игры В. Штерна сталкиваются различные подходы к анализу проблемы. С позиций биологического (или, по определению Штерна, «телеологического») подхода игра – это особый инстинкт, к которому человек испытывает непреодолимое внутреннее стремление. Описывая игру «со стороны сознания», В. Штерн называет ее свободной, являющейся самоцелью деятельностью. Большое внимание он уделяет проявлению в игре фантазии. Образность в фантазии есть результат внутренней переработки, следовательно, в фантастическом представлении человек освобождается от непосредственной связанности с внешним миром. Для Гессе игра является высшей формой и квинтэссенцией эстетического опыта. В романе «Игра в бисер» она превращена в своего рода богослужение без Бога. «Через бесчисленные “закоулки архива” и лабиринты знаний, ценностей, произведений культуры, через древнейшие духовные практики и восточные учения и мифы, через... трактаты великих отшельников, музыку Баха и теорию относительности Эйнштейна истинные мастера игры проникают в непостижимые иными способами тайны бытия,

испытывая от этого божественное наслаждение, обретая неземной покой преображенной и очищенной души» [1, с. 69]. Согласно теории Х.-Г. Гадамера, субъектом игры является не игрок, а сама игра. Ни поведение, ни деятельность, ни душевное состояние творящего или наслаждающегося не являются игрой. Она есть способ бытия самого произведения искусства. Игра сама играет с играющим, при этом у него создается впечатление риска. Именно в этом риске и состоит для игрока все очарование игры. Он может насладиться свободой, которая неотвратимо сужается.

Таким образом, игра неразрывно связана с процессами внутреннего укрепления, становления и развития личности, а значит, велико и воспитательное воздействие, которое может оказывать игровая деятельность. Очевидной становится необходимость более широкого, межпредметного анализа феномена «игра».

Согласно современному пониманию, установки культуры, лежащие в основе ценностных ориентиров и жизненной философии личности, постигаются рефлексивно. Как отмечает В.Н. Телия, данные установки культуры становятся достоянием сообщества благодаря означиванию. Одним из самых продуктивных средств такого означивания концептуального содержания установок культуры выступает естественный язык. Следовательно, изучая игру опосредованно, через ее отражение в языке и литературе, можно определить значение и смысл игры как культурно-педагогического феномена. Основанием для данного предположения служат идеи Д.Б. Элькони-на, А. Вежбицкой, «языковая модель изучения», описанная В.В. Колесовым, определение концепции и выражения понятия «игра» в языке Й. Хейзинги

(«...для любой человеческой группы понятие игры содержит в себе не более того, что выражает слово, которым эта группа данное понятие обозначила» [9, с. 57]).

Идея изучения языкового мышления впервые прозвучала в трудах К.Д. Ушинского. Рассматривая родной язык в качестве ядра национального воспитания, педагог писал: «В сокровищницу родного слова складывает одно поколение за другим плоды глубоких сердечных движений, плоды исторических событий, верования, воззрения, следы прожитого горя и прожитой радости, – словом, весь след своей духовной жизни народ бережно сохраняет в народном слове... Вот почему лучшее и даже единственно верное средство проникнуть в характер народа – усвоить его язык, и чем глубже вошли мы в язык народа, тем глубже вошли мы в его характер» [8]. В середине XX в. американский ученый Бенджамин Ли Уорф предложил теорию, согласно которой человек расчленяет окружающую действительность и организует ее в понятия в направлении, подсказанном его родным языком. Уорф утверждал, что люди выделяют в мире явлений те или иные категории и типы не потому, что они самоочевидны, а потому, что сознание воспринимает поток впечатлений согласно системе моделей языка. Следовательно, именно язык в своем развитии определяет особенности миропонимания этнической общности. И в то же время язык как основной элемент, способный выразить особенности ментальности, является важнейшим средством ее изучения. Изучая, как создается сплетение между языком и культурой и какое влияние было первично, Б.Л. Уорф пришел к выводу, что они развивались вместе, постепенно влияя друг на друга. Э. Сепир,

один из сторонников теории «лингвистической относительности», продолжил разработку проблемы «Язык и культура». Он считал, что культуру можно определить как то, *что* данное общество делает и думает, а язык – *как* думают. Поэтому содержание языка неразрывно связано с культурой. Значимый вклад в разработку вопроса о взаимоотношении языка и культуры внес основоположник «философии языка» Вильгельм фон Гумбольдт. В работе «Характер языка и характер народа» ученый связывает своеобразие языка с особенностями духовной жизни нации, что можно обозначить как глубокое родство между различными видами духовной деятельности и своеобразием каждого языка. Язык, по Гумбольдту, есть выражение «духа народа», его национальной культуры, передаваемой потомкам. Язык, с одной стороны, и духовная, и материальная культура – с другой – оказываются соотносительными и неразрывно связанными. Под влиянием того или иного языка как отражения определенного способа представления реальности, мировоззрения народа создается определенная «картина мира». С такой позиции язык является национальной формой выражения и воплощения культуры. Гумбольдт подчеркивал, что ни одно понятие невозможно без языка, а без него не существует ни одного предмета, потому что даже любой внешний предмет для нас обретает полноту реальности только посредством понятия. И наоборот, вся работа по субъективному восприятию предметов воплощается в построении и применении языка. Гумбольдт писал, что для собственного восприятия человек окружает себя миром звуков, чтобы переработать мир вещей. А.Д. Шмелев подчеркивал, что современные методы изучения лексической

семантики и результаты, полученные при их применении к материалу конкретного языка, показывают, что значение большого числа лексических и фразеологических единиц включает в себя лингвоспецифические конфигурации идей. При этом, согласно исследованиям А.Д. Шмелева, конфигурации смыслов соответствуют представлениям, характерным для традиционного взгляда на мир конкретного народа. Во многих случаях лексико-семантический анализ позволяет уточнить выводы этнокультурологов, полученные до привлечения лингвистических данных. Таким образом, язык хранит установки, метасмыслы и ценности культуры и одновременно выступает продуктом и условием существования культуры. Более того, язык может расцениваться как специфический фактор формирования культурных кодов.

Следовательно, изучение игры посредством отражения в языке предполагает обращение не столько к значению однокоренных со словом «игра» лексических единиц, сколько к глубинному смыслу концепта «игра». Поскольку смысл первичен по отношению к значению, В.Н. Телия в своих исследованиях выстраивает следующую цепочку: «денотат» – «референт» – «слово» – «значение» – «концепт» – «понятие» – «смысл» – «образ» – «символ». Следовательно, смысл обретает роль константы культуры [7, с. 94–97]. А. Вежбицкой под концептом понимается объект из мира «Идеальное», имеющий имя и отражающий определенные культурно обусловленные представления человека о мире «Действительность». В.В. Колесов отмечает, что концепт предстает в своих содержательных формах как образ, как понятие и как символ. Помимо предметной отнесенности, концепт включает «когнитивную память слова»:

смысловые характеристики языкового знака, связанные с его исконным предназначением и системой духовных ценностей носителей языка. Однако наиболее существенным выступает так называемый культурно-этнический компонент, определяющий специфику семантики единиц естественного языка и отражающий «языковую картину мира» его носителей. По мнению Д.С. Лихачева, концепт является результатом столкновения словарного значения слова с личным и народным опытом. Потенции концепта тем шире и богаче, чем шире и богаче культурный опыт человека. В отличие от понятий концепты не только мыслятся, они переживаются.

Слова «игра» и «играть» появились в русском языке достаточно рано и имеют чрезвычайно много определений. Поскольку явление «игра» являлось символом жизни и наслаждения «тела» своим существованием, первые значения корня «игр» в древнеславянском языке были связаны с понятием «потеха», «радость» (производные: игрища – народные сходбища для забавы и увеселения; игральщик – тот, кто тешится; игорничать – шутить). При этом «игра» в ее исходном понимании ассоциировалась с обрядовой сферой и имела глубокий философский смысл. Она отделялась в народном сознании от бессмысленного и безудержного веселья, буйства, переходящего в бездонную тоску, которое определялось словом «гулять» (загулять, уйти в загул, гульба). Значение «игра – потеха, радость» прошло эволюцию от языческого выражения телесной жизни и христианской трансформации в мирское развлечение до современного определения игры как деятельности, совершаемой ради удовольствия.

Социальное расслоение общества обусловило противопоставление игры

продуктивному времяпрепровождению. Она стала восприниматься как «занятие от скуки и безделья», приобрела смысл бесцельного, ленивого действия. Игра соединилась со словом «забава», древнерусское значение которого – задерживаться, медлить, мешкать («забавька» – задержка, помеха; «забавляться» – иметь помехи; «забавуша» – мешковатый, вялый, ленивый человек).

Присущее людям желание показать себя с наилучшей стороны, выйти победителем привело к тому, что словом «игра» стали определять азартную деятельность. Данное значение корня появилось очень рано. В древнерусском языке место азартных игр называлось «игрушка» (встречается в летописях об убийстве Осея, кормилица великого князя, в «игрушке» на третий день святок). Словосочетание «игорный дом» присутствует в словарях с конца XVIII в. (производные: игорный, игорочный – служащий для игры (игорные карты, игорные правила); игральный – к известной игре относящийся (игральные карты, игральные кости); играные карты (подержанные); игрок (игрочек, игрочишка, игрочина, игрочица, игрочица) – пристрастный к игре, картежник, занимающийся этим делом как промыслом; игрощикий – свойственный отъявленному игроку, картежнику; игришка – плохая игра, плохая сдача; игрища – игра (в карты), обещающая выигрыш).

Воплощением древнерусского веселья было скоморошество. Примерно до XVII в. «игра» скоморохов не знала ограничений: они уводили людей от тягот повседневности в мир карнавальной вольности. Не менее важным явлением было юродство – олицетворение трагизма. Гротескная игра юродивых в униженность и самобичевание была призвана вернуть

людей к христианскому идеалу кротости. На наш взгляд, такие действия скоморохов и юродивых во многом определили театральное значение понятия «игра»: игрище – всякое представление, лицедейство в театре, в балагане; игратель – актер, лицедей; игрец – шут, скоморох, потешник на показ; игральница – плясунья, плясая на показ, скоморошка.

Практически любой праздник на Руси сопровождался пением или игрой на музыкальных инструментах. Корень «игр» начал использоваться для обозначения процесса производства звуков, исполнения музыкального произведения (производные: игрец – песенник; игровые песни – песни, по которым играют, т.е. исполняют то, что поют; игровые пальцы – длинные, гибкие, беглые, подходящие для игры на музыкальном инструменте; игральная грамота – ноты).

Дохристианским игрищам русских была свойственна определенная сексуальная свобода, которая не считалась безнравственной, – все, что способствовало продолжению жизни, не могло осуждаться. В языке эти любовно-эротические обряды были обозначены словом «игра», отношение к которой в Древней Руси также было очень серьезным. Постепенное уничтожение церковью языческой праздничной обрядности, секуляризация и рационализация культурной жизни в последующие эпохи привели к тому, что понимание игры как некой «ритуальной» эротики упростилось, лишилось своего сакрального смысла. Игра стала обозначать кокетство, деятельность по привлечению внимания, сопровождающуюся двусмысленными шутками, намеками; она соединилась со словом «секс» – игры в постели (производные: игрун, игрунок, игруша, игрунья, игрунишка, игрунчишка – тот,

кто заигрывает; игрилива – кокетлива; игроватый – кокетливый).

Традиционно жизнедеятельность русского человека напрямую зависела от аграрного цикла, круговорота времен года. Природные силы одушевлялись и обожествлялись, и изменения в их состоянии стали называться игрой, которая, как отмечалось выше, сама по себе означала в древнерусском мировоззрении бытие, существование тела. Например: волна играет, плещется; море играет, волнуется; сполохи огня играют; игра ветра).

Русские издревле осознавали особый характер игры, противопоставляли ее обычной деятельности. В языке это отразилось в значении слова «игра» – случайность, отклонение от обычного хода вещей, общепринятых норм: игра случая, игра судьбы. Игра соединялась со сферой мифического, непознанного, пугающего (игрец – нечистый, злой дух, домовый). На наш взгляд, именно это значение объясняет существование в современном русском языке определения «игрец» – припадок болезни, при которой кричат «дикими» голосами. Богатый русский язык зачастую давал возможность людям найти меткие высказывания для выражения своих мыслей. Со временем остроты или шутки, основанные на однозвучности или двусмысленности слов, стали настоящим искусством и получили название «игра слов».

Проанализировав значения понятия «игра» с историко-культурных и лингвистических позиций, мы обратились к изучению возможных путей развития языкового сознания русских. Что понимают под «игрой» молодые люди, которые в ближайшие десятилетия будут определять духовную и материальную жизнь общества? В «Русском ассоциативном словаре» приводятся сто двенадцать реакций на слово

«игра», из которых шестьдесят четыре являются единичными. Наиболее типичные ассоциации: слов (шесть); в прятки (четыре); карты, теннис, футбол (по три). Что касается единичных реакций, то самое большое их количество (четырнадцать) связано с пониманием игры как занятия спортом; восемь реакций соответствуют значению игры как азартной деятельности; по три реакции относятся к эротическому смыслу (в любовь, в секс, в чувства) и к выраженной в языковом сознании связи игры и опасности (опасная, со смертью, не на жизнь). Игра ассоциируется со специфической деятельностью детей на удивление редко (две реакции: детей, ребенок). Наименьшее число реакций связано со значением «заниматься музыкой». Слово «игрок» прежде всего ассоциируется молодыми русскими со значением «человек, играющий в азартные игры» (шестьдесят одна реакция из ста одиннадцати: в карты, азарт, азартный, казино, карточный, шулер и т.д.). Следующее по количеству ассоциаций (двадцать три из ста одиннадцати) значение – «человек, занимающийся спортом». Одиночная реакция связывает «игрока» с болезнью (гипертоник). В словаре используются стимулы «игра» и «игры», и реакции респондентов на них различны. Единственное сходство заключается в том, что наибольшее количество ассоциаций связано со спортом. На втором месте стоит значение «азартная деятельность» (семнадцать ассоциаций), а у слова «игры» – специфическая деятельность в детстве (восемнадцать ассоциаций). «Игру» и «эротику» связывают три реакции, а «игры» и «эротику» – двенадцать. Количество ассоциаций на стимул «игра» как на опасность, болезнь равняется трем, а на стимул «игры» – семи. Единичная реакция соединяет «игры» со

значением «веселые движения» при одушевлении природных явлений.

Итак, слово «игра» появилось в русском языке очень рано. В традиционном русском обществе именно в процессе игры происходило совершенствование человека. Праздники и игры выступали средством принуждения, давления на индивида с целью формирования у него социально приемлемых норм и стратегий поведения. Сегодня молодые люди связывают игру прежде всего со спортом. А спорт – это не что иное, как деятельность, требующая подготовки и ограниченная правилами. Таким образом, игра для русского – «дело серьезное». Это возможность проявить свои лучшие качества, добиться результатов, общаться.

Таким образом, специфическими характеристиками для бытия игры в жизни русского человека выступают: уважительное отношение к «краснобаям», «балагурам», скоморошеству во время игры и пренебрежительное – после; ярко выраженный «гендерно окрашенный» тип поведения в играх; соревновательность и азарт; широкая представленность темы изобилия (особенно на народных ярмарках и гуляниях); богатейший предметно-вещевой мир русской игры; связь с ритуальным сексуальным и эротическим поведением, ситуациями перехода (во «взрослость», в замужество, в потусторонний мир).

В белорусском языке для определения игры существуют слова «ігра» и «гуляня», значения которых во многом совпадают. Однако, на наш взгляд, наличие разных корней в данном случае может свидетельствовать о том, что в сознании белорусов понятия детской забавы, дружбы, веселья (гуляня) дистанцируются от значений игры как ритуально-обрядовой деятельности, а также от ее отрицательных значений (например, насмешка). Для опреде-

ления занятия с целью развлечения и отдыха в белорусском языке используются слова: гулі, гульба, гулянка, ігрышча, гулянне. Каждое слово имеет свой оттенок значения, в зависимости от степени соответствия нормам народной морали. Отдых как пустая трата времени, разгул, передается словом «гулі» и крайне осуждается в устном народном творчестве и художественной литературе. Под понятием «гульба» народ объединил «веселье» и «крики», «попойку», поэтому во многих случаях «гульба» также имеет отрицательный смысл. Развлечения, которые не противоречат нравственному поведению, называются «гулянкой» (вечеринка с угощениями), «ігрышчам» (в некоторых значениях – ритуальный характер) и «гуляннем» (массовый праздник). Народ с уважением относится к участникам различных игр (даже азартных), называя их «ігрок», «гулец», но находит отдельное определение тому человеку, чьи действия считаются аморальными (дебошир, скандалист, слишком азартный игрок – «гуляка»). Таким образом, представление об игре, выраженное в белорусском языке, не характеризуется желанием победить, проявить свои лучшие качества, показать себя. Первичное значение имеет глубокий психологизм и стремление к самоанализу.

Изучение языка и культуры народа – это не только средство познания инациональной культуры, но еще и способ более глубокого проникновения в родную культуру. В докладе международной комиссии ЮНЕСКО, посвященном глобальной стратегии развития образования в XXI в., подчеркивается, что образование помогает осознать человеку свои корни, прививает ему прекрасные качества – уважение, терпимость по отношению к другим культурам, что является важным условием становления мира и

согласия между народами. В условиях, когда в мире обостряются национальные вопросы в межнациональных взаимоотношениях, изучение самосознания людей, духовных, ценностных и нравственных установок, принятых в определенном обществе, и построение на этой основе диалога культур приобретают особую значимость. Такой подход может выполнить функцию гармонизации отношений между культурами и народами.

Литература

1. Гессе Г. Игра в бисер / пер. с нем. С. Апта. М.: АСТ, 2004.
2. Горошко Н.С. Игра как явление культуры: теоретико-методологические аспекты // Сучасны гісторыка-культурны працэс: самавызначэнне і самарэалізацыя суб'екта: материалы междунар. науч.-практ. конф. (Минск, 16–17 мая 2006 г.) / БГПУ; редкол. С.В. Снапковская [и др.]. Минск: БГПУ, 2006. С. 225–228.
3. Горошко Н.С. Импликативное игровое обучение в процессе подготовки будущего учителя: учеб.-метод. пособие / под ред. С.В. Снапковской. Минск: Асар, 2008.
4. Морозов И.А., Слепцова И.С. Круг игры. Праздник и игра в жизни северорусского крестьянина (XIX–XX вв.). М.: Индрик, 2004.
5. Проблемы развития человеческого потенциала в деятельности Совета Федерации (наука, образование, культура) // Аналитический вестник Совета Федерации ФС РФ. 2001. № 10 (141). С. 47.
6. Снапкоўская С.В. Чыннікі якасці адукацыі ва ўмовах сучасных трансфармацыйных працэсаў // Педагогічнае образование в условиях трансформационных процессов: методология, теория, практика: материалы Междунар. науч.-практ. конф. (Минск, 15–16 декабря 2005 г.). Минск, 2005. С. 109–111.
7. Телия В.Н. Русская фразеология. Семантический, прагматический и лингвокультурологический аспекты. М., 1996.
8. Ушинский К.Д. Наука и искусство воспитания / сост. С.Ф. Егоров. М., 1994.
9. Хейзинга, Й. Homo Ludens. В тени завтрашнего дня / пер. с нидерланд. В. Ошиниса. М.: АСТ, 2004.
10. Snapkowska S. Humanizacja edukacji jako wartość współczesnego procesu edukacyjno-wychowawczego // Konflikt pokoleń czy różnic cywilizacyjnych? Cz. 2: Personalizacja i socjalizacja w teorii i praktyce pokoleniowej / pod red. A. Klim-Klimaszewskiej. Polska, Siedlce, 2006. S. 99–103.