

**ИНСТИТУТ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ АКАДЕМИИ ОБРАЗОВАНИЯ  
ЭЛЕКТРОННЫЙ НАУЧНЫЙ ЖУРНАЛ  
"ПЕДАГОГИКА ИСКУССТВА"**

**№3 2009 год**

**педагогика искусства**

**Стукалова Ольга Вадимовна**, кандидат педагогических наук, ведущий научный сотрудник Учреждения Российской Академии образования "Институт художественного образования", Москва.

e-mail: chif599@mail.ru

**Универсальная категория жизни**

**(феномен игры в контексте современной педагогики искусства).**

Игра вызывает у философов, культурологов, психологов, писателей XX в. самый пристальный интерес. В исследованиях анализируется роль игры в жизнедеятельности человека и ее значении для общества, для культуры (Э. Бёрн, Л. Витгенштейн, Й. Хёйзинга и др.).

Интересно, что в XIX в. особое внимание и ученых, и писателей привлекала психология игрока: страсть к игре рассматривалась как одна и сильнейших человеческих страстей, которая требует предельных усилий ума и воли, нравственных и моральных жертв («Страсть игрока» Э. Т. А. Гофмана, «Пиковая дама» А. С. Пушкина, «Игрок» Ф. М. Достоевского и др.).

Игра, таким образом, трактовалась как отступление от условленности общественных правил, взамен которых выдвигаются другие, более низкие. Игра — это разрыв установленных связей, естественных и социальных, а игроки — общество в обществе, точнее, «мир обществом отверженных людей» («Маскарад» М. Ю. Лермонтова).

В XX в. игра воспринимается как всеобъемлющий способ человеческой деятельности, универсальная категория человеческого существования, модель особого поведения и нестандартного отношения к происходящему. Игра распространяется буквально на все, даже на речь.

Основу для рассмотрения феномена игры как культурологической проблемы заложил Й. Хёйзинга в книге «Человек играющий» («Homo Ludens»), показав, как в различных областях культуры просвечивает ее игровое происхождение. Ученый подчеркивает антиавторитаризм игры, создание в ней возможностей для иного выбора, отсутствие гнета «серьезности». Игра, по его мнению, существует сама для себя, «игра ради игры». Цивилизации создаются по моделям тех или иных идей игр, лидирующих в определенную историческую эпоху. Таким образом, Й. Хёйзинга понятие культуры связывает прежде всего с самосознанием свободного, нравственно ответственного человека.

Тема игры своеобразно решается в работах испанского философа Х. Ортега-и-Гасета, считавшего, что существуют две разновидности человеческого рода: масса («косная материя исторического процесса») и элита («творцы подлинной культуры»). Жизнь людей выдающихся сосредоточена в сфере игровой деятельности. Игра противопоставляется обыденности, пошлости человеческого бытия.

Констатируя тяжелейший кризис, через который проходит современное сознание, мыслитель отмечает, что западный человек не знает больше, «по каким звездам жить». Пытаясь найти ориентиры в современной культуре, философ создает игровую утопию спортивно-праздничного

отношения к жизни. Образ такого мироощущения он раскрывает на примере нового искусства. Его основные тенденции:

- 1) дегуманизация;
- 2) избегание живых форм;
- 3) стремление к тому, чтобы произведение искусства было лишь произведением искусства;
- 4) стремление понимать искусство как игру и только;
- 5) тяготение к глубокой иронии;
- 6) избегание всякой фальши.

Новое игровое искусство доступно только одаренному меньшинству, аристократам духа. Ученый был убежден, что человек может подняться над тоскливым миром обыденности, лишь перейдя в область неутилитарных отношений (лучшим примером является спорт).

Общий смысл понятий «игры» Хёйзинги и «спортивности» Ортеги совпадает. Но для Хёйзинги эстетическая игра является прежде всего деятельностью общедоступной, а испанский философ ставит задачу спасения культуры от «восстания масс». Таким образом, в поисках альтернатив буржуазной культуре, западные теоретики XX в. создают различные игровые модели, пытаются решить проблемы кризиса сознания. Игра и игровая терминология проникли и в творчество многих крупнейших писателей XX в.: С. Цвейга, Ф. Кафки, Х. Кортасара, В. В. Набокова и др. Особое место в этом ряду занимает «Игра в бисер», знаменитый роман Г. Гессе. Герои этого романа перебирают стеклянные бусы в отгороженной от остального мира Касталии. В центре романа — история жизни Йозефа Кнехта, Магистра Игры, сначала достойнейшего представителя и героя Касталии, а затем ее отступника.

В самом названии книги звучит ирония: не дело, а игра в пустые стекляшки. Между тем автор называет игрой не что иное, как духовные устремления ученых и художников. Правила Игры представляют собой разновидность тайного языка, в котором участвуют науки и искусства (прежде всего математика и музыка). Таким образом, игра в бисер — это игра с содержанием и ценностями культуры. Мастер, владеющий этой игрой, теоретически может воспроизвести все духовное содержание мира, потому что игра стеклянных бус есть игра со всеми смыслами и ценностями культуры. В Касталии духовность отделена от буржуазного «процветания», но касталийцы принесли для этого тяжкие жертвы. Они отказались от собственности, семьи, от счастья индивидуального авторства, даже от своеобразия собственной личности. Это значит, что они отказались и от поисков, движения, пожертвовав ими ради гармонии, равновесия и «совершенства». Касталийцы не создают нового, а лишь занимаются толкованием и варьированием старых мотивов. Безусловно, система «игры в бисер» направлена на сопротивление бездуховной эпохе. Но, как считает Гессе, ограничение от реальности также обрекает культуру на вырождение.

Таким образом, в своем романе писатель проанализировал возможности, искушения и опасности игры, дав блестящую критику элитарного пути спасения культуры. Подводя итог своим рассуждениям, Гессе утверждает, что высшее предназначение интеллигенции заключается в служении культуре и в служении обществу (не случайно имя главного героя романа «Кнехт» означает «Слуга»).

«Игра в бисер» создавалась в мрачное время господства нацизма в Германии. Сам Гессе говорил, что Касталия была его отповедью фашизму, попыткой восславить духовность в «чумном, отравленном мире». В 1946 г. Герман Гессе стал лауреатом Нобелевской премии за выдающийся вклад в мировую литературу.

В отечественной науке теорией игры занимались Л. С. Выготский, Д. Н. Узнадзе; детскую игру и ее мотивы изучали А. В. Запорожец, Л. И. Божович, Н. А. Ветлугина, Д. Б. Эльконин, среди психологических, педагогических, методических работ последних лет можно отметить работы А. И. Захарова, Д. Ю. Соколова, А. К. Бондаренко, Т. В. Николаевой, В. Воиной, проблемам театральной игры (исполнительской театральной деятельности) в школьном образовании посвящены работы А. П. Ершовой, В. М. Букатова, О. П. Хижной.

Без преувеличения, выдающееся значение для разработки современной теории игры и игровой деятельности имеют положения, выдвинутые в работах М. М. Бахтина. Идеи ученого о природе смеховой культуры открывают для гуманитарного знания и, в частности, для педагогики искусства, целый новый мир — мир мифо-ритуальной традиции, которую Бахтин увидел в карнавале.

Бахтин убедительно показывает, что карнавальный смех, амбивалентный по своей природе, разрушает всякую иерархию, развенчивает устоявшиеся догмы. Карнавал сближает, объединяет людей, сочетая высокое с низким, великое с ничтожным, мудрое с глупым. В нем как бы воскрешается первобытный хаос с его логикой мира «наизнанку», символикой постоянных перемещений верха и низа («колесо»), «лица» и «зада», разнообразными видами пародий, переодеваний, шутовских развенчаний.

При этом карнавальная маска, «будто бы призванная скрывать подлинное лицо индивида, на самом деле выставляет напоказ его внутреннюю суть, которую он обычно вынужден скрывать» (Генон Р. О смысле «карнавальных» праздников // Вопросы философии. 1991. № 4. С. 47.). Маска уравнивает разные положения, скрадывает душевные различия, делает незаметными внутренние колебания и нерешительность.

Торжествуя временное освобождение от господствующей морали, «низовая» смеховая культура всегда готова разрушить запреты и низвергнуть «верх». Этой новой картине мира предшествует ситуация, названная Бахтиным «карнавализация сознания» — период, когда происходит распространение и усвоение новых представлений и новых смыслов, когда «боги» и «демоны» меняются местами.

Бахтин убедительно доказал, что переход от средних веков к Новому времени означал переход от традиционного общества к современному. История средних веков свидетельствует о ведущейся на протяжении многих столетий борьбе христианского морального сознания против карнавального мировоззрения.

В Новое время возобладала массовая культура как культура «низа», но карнавал оказался «растворенным» в рынке. Продуктом такой культуры стал «одномерный человек». При этом глубинные истоки и смысл карнавала забылись или были подавлены. Подспудно присутствующая в карнавале сакральность была утрачена. Единственно, что осталось святого — это собственность. Другие же стороны карнавала постоянно напоминали о себе, проявлялись порой неожиданно и жестоко. Так, карнавальный характер постмодерна, его сопоставимость со средневековым карнавалом неоднократно отмечались исследователями (Ч. Дженкс, И. Хассан).

Заметим, что определение места игры в той или иной структуре зависит от того, как в ней игра соотносится с серьезным. Дж. Дарлинг выделил три подхода к проблеме серьезности игры. Первый из них учитывает отношение самих участников игры; второй выделяет значение игры в развитии детей; третий касается статуса игры с точки зрения дифференциации видов

деятельности на серьезные и несерьезные (См.: Darling J . Is Play Serious ? // Journal of Philosophy of Education . 1983. № 17. P . 106).

Для современной педагогики искусства, на наш взгляд, особенно важны такие положения об игровой деятельности, обоснованные исследователями, как:

- игра – способ реализации потребностей и запросов ребенка;
- чувства, желания, замыслы, которые разыгрываются участниками игры, подлинны и реальны, так же, как реальны замыслы и вопросы, которые решаются;
- в игре открываются чувства партнеров, объединенных с играющим единством действия и воздействия;
- ребенок, играя ту или иную роль, «не просто фиктивно переносится в чужую личность; принимая на себя роль и входя в нее, он расширяет, обогащает, углубляет свою собственную личность» (С. Л. Рубинштейн. Общая психология. СПб., 2000. С. 490);
- игра является одним из проявлений творческой активности;
- игра является продуктом и фактором развития юного человека.

Как считает отечественный исследователь проблемы игры М. В. Тендрякова, «для духовного становления человека игра предстает не «жизнью, вырванной из жизни», а частью жизненного пространства, в котором он выкристаллизовывается как личность. Игра проникает в реальный мир, участвуя в созидании личности, привнося в нее свой опыт, свои ценности. Преобразуя микромир человека, игра способна влиять на макромир» (Тендрякова М. В. Игра и расширение смыслового пространства (взаимопереходы игры и реальности) // Мир психологии. 2000. № 3. С. 115).

Игра создает особое ценностно-смысловое пространство, непохожее на привычное, обыденное. Юный человек оказывается в ситуации абстрагирования от традиционной системы правил, от обычных значений. Игра меняет мир – игра заставляет меняться участвующего в ней.

Так появляются условия для изменения личности и, следовательно, для самопознания, самооткрытия человека, оказавшегося в непривычной для себя ситуации.

«В процессе выполнения театрального задания, – пишет А. П. Ершова, – исполнитель может испытывать и ощущать эффект перевоплощения, т.е. когда сверхсознание его начнет диктовать, что и как он сделает в следующую секунду, и неразрывно с этой захваченностью, игрой переживается эстетический феномен гармоничности, целостности, так как возникло и родилось то, чего еще не было» (Ершова А. П. Полифункциональность исполнительской театральной деятельности, включенной в образование школьников // Взаимодействие искусств в духовном развитии школьников. С. 112).

Таким образом, театрально-игровая ситуация, заданная учителем условность урока представляют условия для самооткрытия юного человека в непривычной ситуации и реализации каждого участника в разных позициях (в роли автора, режиссера, звукооператора, костюмера, критика, актера и т. д.). В такой атмосфере праздника создается педагогическая ситуация, при которой учащиеся могут, например, осмыслить звучащее слово при коммуникативном художественном воздействии.

( ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ)

**Литература :**

1. Бахтин М. М. Формы времени и хронотопа в романе. Очерки по исторической поэтике // Литературно-критические статьи. М., 1986.
2. Генон Р. О смысле «карнавальных» праздников // Вопросы философии. 1991. № 4.
3. Ершова А. П. Полифункциональность исполнительской театральной деятельности, включенной в образование школьников // Взаимодействие искусств в духовном развитии школьников. М., 1990.
4. Маркузе Г. Одномерный человек. М., 1986.
5. Рубинштейн С. Л. Общая психология. СПб., 2000.
6. Самосознание европейской культуры XX века. М., 1991.
7. Тендрякова М. В. Игра и расширение смыслового пространства (взаимопереходы игры и реальности) // Мир психологии. 2000. № 3.
8. Darling J. Is Play Serious? // Journal of Philosophy of Education. 1983 . № 17.