

Секция «Исследования в области физической культуры и спорта»

Возникновение игровой деятельности в контексте творческой рефлексии личности и общества

Синькова Анастасия Викторовна

Студент (бакалавр)

Мордовский государственный педагогический университет им. М. Е. Евсевьева, Россия

E-mail: nastyasinkova775@gmail.com

Вопрос о происхождении игровой деятельности до сих пор вызывает живой интерес у специалистов в области физической культуры и спорта. На сегодняшний день можно предложить несколько теорий возникновения игр. Теория религиозно-ритуального происхождения отсылает нас к доисторической эпохе, когда вся деятельность человека подчинялась смыслам мистической рефлексии действительности. Сознание общества постоянно генерировало эти смыслы, исходя из непознаваемости многих явлений, с которыми оно постоянно сталкивалось в реальности. От этой непознаваемости зависела удачная охота, или сбор богатого урожая. Соответственно, непознаваемое диктовало свои условия, и его было необходимо и постоянно умиротворять, что достигалось жертвоприношениями, в том числе и человеческими. Выбор жертвы происходил как раз через игру, когда на кон ставилась жизнь. Наиболее ярким примером являлась тавромахия, игра распространенная на Крите, информация о ней дошла до нас благодаря рисункам на критских амфорах. Суть игры заключалась, чтобы с помощью акробатических приемов уходить от ударов рогов огромного быка, который постоянно преследовал человека-жертву. Если игроку удавалось остаться живым, то это была воля богов, ибо время жертвы для них не настало, если бык поражал игрока, то так боги принимали жертву. Следовательно, тавромахия была проверкой готовности богов принять или не принять жертву. Так же интересный пример был у ацтеков, их традиционная игра в мяч, в отличие от тавромахии, была лишена момента получения смертельной травмы, но вся проигравшая команда приносилась в жертву ацтекским богам. Это тоже был элемент жребия, и бросался он именно в этой игре [1, с.39–43].

Военно-прикладная теория возникновения игр исходит из необходимости обучения с их помощью воинов боевым навыкам. Подобный характер носила игра конное поло, на сегодняшний день утратившая былую популярность. Многие игры, являющиеся предтечей тенниса, использовались французскими мушкетерами для оттачивания фехтовального мастерства. Можно также обратить внимание на теорию возникновения игровой активности и спортивных игр из трудовой деятельности. Данная теория продуцируется в рамках марксистского учения о трудовой деятельности в качестве базового элемента существования общества. В ее подтверждение приводятся аргументы, касающиеся влияния игровой активности на профессиональную деятельность человека. С помощью элементов спортивных, или подвижных игр можно облегчить усвоение тех или иных профессиональных навыков в определенных видах трудовой деятельности.

Например, игровое мышление в командных играх помогает построению профессиональных отношений в трудовом коллективе, также командные игры (футбол, баскетбол, гандбол) положительно влияют на развитие периферийного зрения, которое необходимо при управлении всеми видами транспорта. Для аргументации рассматриваемой теории необходимо учитывать реабилитационную роль игровой активности в качестве коррекции негативных моментов, связанных с профессиональной деятельностью. При возрастающей гиподинамии в подавляющем количестве современных видов профессиональной деятельности возникает необходимость компенсировать негативные явления, возникшие при ее влиянии на организм человека. Например, подвижные и спортивные

игры на воде имеют значительный профилактический и терапевтический эффект при разнообразных артрозах и артритах, возникающих в результате профессиональной деятельности. Плавание само по себе положительно сказывается при профилактике и терапии многих патологий опорно-двигательного аппарата, но монотонное преодоление значительных отрезков на воде не всем подходит в силу индивидуальных психо-эмоциональных особенностей, а игровая активность в водной среде создает более благоприятный эмоциональный фон для занимающихся. Все эти примеры показывают тесную связь между игровой и трудовой деятельностью и дают право на существование рассмотренной теории [2, с.63–71].

Нельзя не упомянуть зоологическую версию возникновения игровой деятельности человека. В качестве доказательства приводятся примеры схожести поведения детенышей млекопитающих и человеческого ребенка. В обоих случаях действительно наблюдается схожесть игрового поведения, но эта похожесть просматривается только на ранней стадии развития человека. Со временем его игровое поведение приобретает более сложную характеристику, в ней начинают иметь место социального поведения. С возрастом начинают преобладать ролевые игры, где дети примеряют на себя некоторую профессиональную направленность. Это игры во врача и пациента, ученика и учителя, продавца и покупателя. В естественно-зоологической среде подобная эволюция игровой деятельности не наблюдается, более-того, по достижению состояния взрослости человек не выпадает из игрового поля деятельности. На смену ролевым играм приходят игры подвижные и спортивные, которые включены в систему физического воспитания в школах, а также в средних и высших учебных заведениях.

Если взглянуть нашего рассмотрения шире, то можно заметить одну существенную деталь, все виды человеческой деятельности, в том числе и игровая, существенно отличаются от поведенческого стереотипа животных, в среде которых, отсутствует религиозно-мистическая и профессиональная направленность. Если сравнить военную деятельность человека и физическое противоборство в зоологической среде, то здесь также заметна существенная разница. Средства противоборства животные получают исключительно от природы (клыки, когти, яд и. т. д.), и они являются неизменными. Средства военного противостояния человека не даны природой, они создаются им самим, и постоянно эволюционируют, как эволюционирует все элементы антропогенной системы, в том числе и игровая деятельность. Все сказанное заставляет предположить, что есть еще одна, более существенная причина, которая стала исходным моментом возникновения всего цивилизационного пространства, в том числе и игрового.

Общество, в принципе не способно функционировать как естественная среда обитания растений и животных. В границах этой среды ничего не меняется тысячелетиями, если, конечно, туда не вторгается человек, который в принципе не способен существовать в рамках постоянных условий, из-за того, что ему всегда необходим дополнительный источник энергии из вне. Поиск этих источников и определяет постоянную смену цивилизационной парадигмы общества. Характерно то, что смена этих парадигм инициируется не прагматической, а творческой составляющей личности. Человек осознает невозможность своего присутствия в естественном пространстве бытия с точки зрения прагматической рефлексии, единственное, что ему остается это выстраивать бесконечную череду вариантов различия с естественно-прагматической реальностью. В этом феномене скрывается глубинный смысл творческого начала антропогенной деятельности. Именно в этом феномене заключается суть игровой деятельности в качестве своеобразной кальки творческой рефлексии личности и общества [3, с.51–53].

Чтобы это лучше понять, необходимо обратить внимание на отсутствие альтернативы в рамках естественного пространства. Там все строго детерминировано процессом жизнеобеспечения того, или иного вида. Любой физиологический фактор в рамках естественной среды обитания включает в себе решение задачи дальнейшего биологического выживания. Совсем другая ситуа-

ция наблюдается в антропогенном пространстве, где все информационно-энергетические активы имеют неоднозначную природу, так как основная суть творческой активности заключается не в создании однозначно стабильного прагматического момента, а в появлении такой реальности, которая должна будет обязательно сменится, исчерпав свое актуальное значение. Не затрагивая глобальных проблем, связанных с внедрением ядерной энергетики и цифрового потенциала, можно проанализировать начальные этапы истории общества и убедиться, что уже в деятельности первых земледельцев наблюдался альтернативный характер. С одной стороны, в отличие от общества охоты и собирательства, земледельческая цивилизация снизила риски, связанные факторами природы, улучшилась пищевая база человечества, но неквалифицированное использование земельных ресурсов привело к первым экологическим проблемам. Возникновение пустынь связано именно с ранним земледелием.

Соответственно, любая антропогенная активность имеет в себе альтернативно-парадоксальное начало, заключающееся как в улучшении качества жизни, так в увеличении рисков глобальных катастроф, грозящих полным исчезновением жизни на планете. Именно эта ситуация является основным смыслом любой игровой деятельности, так как любое игровое действие несет в себе такую же неоднозначную природу как и творческая активность. Пас мяча в спортивных играх может значительно улучшить ситуацию и даже привести к голу в ворота соперника, а может быть перехвачен тем же соперником, и уже у него возникнет шанс поразить наши ворота. Можно даже утверждать, что не игра возникла из какой-то определенной деятельности человека, а наоборот, она возникла раньше всех, в качестве главного смысла творческой рефлексии личности, и как бесконечная эволюция творческого начала игровая деятельность несет в себе такой же потенциал бесконечного развития сознания личности.

Источники и литература

- 1) Бердяев, Н. А. О человеке, его свободе и духовности: избр. труды / Н. А. Бердяев. – М.: Флинта, 1999. – 312 с.
- 2) Тимошин, В.В. Безопасность и свобода личности в контексте постнеклассической модели физического воспитания: монография / В.В. Тимошин, Е.А. Шуняева, С.В. Бусарова, Н.А. Паршина. – Саранск: РИЦ МГПУ, 2020. – 106 с.
- 3) Чернышевский, Н. Г. Прекрасное есть жизнь / Н. Г. Чернышевский. – М.: Молод.гвардия, 1978. – 175 с.