

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА: СОЦИОКУЛЬТУРНЫЙ ФЕНОМЕН В ДВИЖЕНИИ (К ВОПРОСАМ ИСТОРИИ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ СУЩНОСТИ)

Мандель Б.Р.

Исследуя природу многочисленных вариантов существования игры в человеческом сознании, культуре, как одной из первичных форм деятельности и важнейший элемент онтогенеза и филогенеза, закономерно соотнести, систематизировать и проанализировать сведения, интегрирующие и синтезирующие данные о классификациях и теориях игры и игровой деятельности, позволяющие подойти к пониманию сущности игры в качестве уникального социально-культурного феномена в его философском, психолого-педагогическом, этическом и культурологическом аспектах.

На первый взгляд, игра - слово однозначное, однако уже одно только многообразие представленных энциклопедических определений, обращает на себя внимание и требует тщательного анализа этого феномена для дальнейшего формулирования основной его роли в научном процессе, культурной практике и жизнедеятельности человека.

Поскольку одним из условий успешного развития общества является осмысление и усвоение молодым поколением предшествующего опыта, игра, являясь своеобразной формой отражения действительности, сопровождая людей с самого раннего детства, может служить важным средством как развития, воспитания, так и обучения, передачи накопленных жизненных знаний.

Сущность понятия «игра»

Выяснению сущности игры и точного смысла этого слова, как и самого понятия, скрываемого за ним, отведено значительное место в специальной литературе. Сложность вопроса, разнообразие мнений являются следствием того, что, по существу, нет такого действия человека, которое не рассматривалось бы в терминах игры. Практически все уровни бытия общества и человека объемлются игрой, ее логикой и философией. Игра становится и формой проведения досуга, и институтом творчества, служит самореализации личности и общению, является показателем цивилизационного и культурного развития.

По словам К.Д.Ушинского, следы игры в человеке с детства «глубже остаются..., чем следы действительной жизни...»[1].

В начале XX века известный русский педагог С.Т.Шацкий писал: «Игра затрагивает разнообразные впечатления, которые выливаются... в

определенных движениях, необходимых... как воздух, как пища. Поэтому игре должно быть отведено большое место...»[2].

В «Толковом словаре русского языка» под редакцией Д.Н.Ушакова приведены следующие значения слова «играть» (игра определяется как «действие по глаголу играть»: «развлекаться, забавляться): «...проводить время в каком-либо занятии, служащем для развлечения, доставляющем удовлетворение, удовольствие одним только участием в нем...»[3].

Известные отечественные лингвисты Н.М.Шанский и Т.А.Боброва, создатели «Этимологического словаря», определили слово «игра» как общеславянское, скорее всего, суффиксальное производное от той же основы, что и древнеиндийское uájati - «читать божество»[4].

«Большой энциклопедический словарь» объясняет игру как «...вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе. В истории человеческого общества игра переплетается с магией, культовым поведением и пр. Имеет важное значение в воспитании, обучении, развитии детей как средство психологической подготовки к будущим жизненным ситуациям...»[5].

Глубокому анализу подвергает игру «Новая философская энциклопедия»: «...игра - одна из главных форм эстетической деятельности, т.е. неутилитарной, совершаемой ради нее самой и доставляющей, как правило, ее участникам и зрителям эстетическое наслаждение, удовольствие, радость. Принципиально непродуктивный и внерациональный характер игры издревле связал ее с сакральными и культовыми действиями, с искусством, наделил таинственными, магическими смыслами. С древности игра использовалась также в качестве эффективного тренинга для охотников, воинов, спортсменов, в обучении и воспитании детей»[6]. Здесь же упоминается о «теории игр» - одном из разделов современной математики, изучающем и разрабатывающем модели принятия оптимальных решений в сложных ситуациях в самых разных областях человеческой деятельности, а также отмечено, что систематическому научному изучению в антропологии, психологии, культурологии, философии феномен игры подвергся только с конца XIX века.

Исследуя суть определяемого понятия с точки зрения направленности и содержательной функции, словарь «Психология» формулирует ее следующим образом: «...игра - форма деятельности в условных ситуациях, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры. В игре, как особом исторически возникшем виде общественной практики, воспроизводятся

нормы человеческой жизни и деятельности, подчинение которым обеспечивает познание и усвоение предметной и социальной действительности, интеллектуальное, эмоциональное, нравственное развитие личности»[7].

Углубляя понятие игры, культурологический словарь сообщает, что «...игра присутствует во всех сферах материальной культуры», а также «...позволяет возвыситься человеку над природой и создать мир культуры»[8].

В наиболее уважаемом отечественном филологическом труде - «Толковом словаре живого великорусского языка» - В.И.Даль дает игре следующее определение: «...играть - шутить, тешиться, забавляться, веселиться, проводить время потехой, заниматься чем-либо для забавы...

- игры - народные сборища, сходбища для забавы, увеселения, ратоборство, представление...»[9].

Обращает на себя внимание «Толковый словарь русского языка» (С.И. Ожегов, Н.Ю.Шведова), определяющий игру так:

«игра - занятие, служащее для развлечения, отдыха, спортивного соревнования. Создание типичных для профессии ситуаций и нахождение в них практических решений»[10].

Что же касается попыток систематизировать игры, то все теории игры можно разделить на несколько групп:

- - теории, исходящие из биологических факторов;
- - теории, основывающиеся на психологических факторах;
- - социологические, социально-психологические теории игры;
- - универсальные или синтетические теории.

Все указанные теории пытаются рассмотреть игру либо в критико-аналитическом, либо в сущностно-универсальном, феноменологическом, онтическом, бытийном, мифологическом аспектах, не находя, часто, никаких точек соприкосновения, подтверждая тем самым неуловимость подлинной сущности исследуемого феномена.

Иммануил Кант (Kant) полагал, что двойственность реальности, необходимость балансировать между сознанием искусственности конфликта и сиюминутной верой в реальность роднит игру с искусством[11].

Фридрих Шиллер (Shiller) посвятил сущности игры возвышенные, исполненные подлинной поэзии строки: «Человек играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и он бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет». В «Письмах об эстетическом воспитании человечества»

(1794-1795). Шиллер утверждал, что она [игра] служит «лестницей, поднимаясь по которой, человек обретает подобие Божие»[12].

Исследуя игру, Ханс-Георг Гадамер (Gadamer) пришел к выводу, что игра не представляется серьезной ситуацией для играющего. «То, что представляет только игру, несерьезно. ...Важнее то, что в игре заложена ее собственная серьезность. ...Сам играющий знает, что игра - это только игра, и она происходит в мире, определяемом серьезностью цели»[13].

По убеждению испанского философа Х.Ортега-и-Гассета (Ortega y Gasset), жизнь людей выдающихся сосредоточена в сфере игровой деятельности[14]. Игра противопоставляется обыденности, утилитаризму и пошлости человеческого бытия, придавая ему новые оттенки: от трагического до ликующего, спортивно-праздничного чувства жизни.

В 30-е годы XX века, проводя подробное исследование вербального обозначения игры в мировых языках (японском, латинском, арабском, иврите, немецком и др.), Й.Хейзинга (Huizinga), голландский философ, историк, социолог и культуролог, отмечал, что в некоторых языках (греческий, китайский, санскрит) такого слова, как «игра» нет, а есть разные слова для обозначения игр детей, например, соревновательные игры, игры-представления, азартные игры, умные [интеллектуальные] и т.п. В известном исследовании «Homo ludens» («Человек играющий», 1938) Хейзинга выдвигает и защищает положение об игровом характере культуры. По мнению голландского ученого, игра старше культуры, предшествует культуре, творит ее. И название человека Homo faber неполно. «Человек играющий» выражает такую же существенную функцию жизнедеятельности, как и «человек созидающий».

Филологический подход отмечает тенденцию изменения отношения к ней во времени: древние греки говорили об игре как действии, свойственном детям, выражая то, что называется сегодня «ребячеством», евреи связывали это слово с шуткой и смехом, римляне с радостью и весельем. Древние германцы словом «spilan» называли легкое плавное движение наподобие маятника. Впоследствии словом «игра» стали обозначать обширный круг человеческих действий от детской игры до трагической игры актеров и биржевой денежной игры[15].

Критико-аналитический, культурологический подход к рассмотрению проблем игры отмечается и в отечественных исследованиях начала XX века: А.В.Луначарский считал игру «в значительной степени... основой всей человеческой культуры»[16].

Среди теоретиков игровой культуры особое место занимает лауреат Нобелевской премии по литературе (1946) швейцарский писатель-мыслитель

Герман Гессе (Hesse). Его роман «Игра в бисер» (1943) - глубокое раздумье о культурном бытии, о возможности сохранить духовность в царстве игры. В образе концепции «игры в бисер» получила логическое завершение эстетическая традиция снятия жизненных противоречий в сфере свободной игровой деятельности. Высшим занятием героев Гессе была игра стеклянных бус. Игра в бисер - это игра со всем содержанием и всеми ценностями общечеловеческой культуры, со всем опытом и высокими мыслями, произведениями искусства, рожденными человечеством в творческие эпохи, всем, что последующие периоды свели к понятиям и сделали интеллектуальным достоянием; у игры нет начала, она существовала всегда, ее прообраз встречается в прошедших эпохах, у Пифагора, древних китайцев, на вершинах арабо-мавританской духовной жизни, у философов и романтиков. Игра лежит по ту сторону реальной культуры - в этом позитивный смысл «игровой альтернативы» кризису культуры и мирового интеллекта. Сам Г.Гессе назвал игру «символической формой поисков совершенного»[17].

XIX век внес в рассмотрение вопросов игры сугубо позитивистскую точку зрения, соединившую идеи физиологии и психологии (Г.Аллен, Г.Спенсер). По мнению Г.Спенсера (Spencer), игра является родом тренировки, «приносящей удовольствие, и поэтому...полезна для организма»[18]. Систематизируя идеи Спенсера, Г.Аллен (Allen), отмечал, что игра - бескорыстное упражнение активных функций, а разница между искусством и игрой лежит в его основе, являясь умышленным самообманом[19].

Для многих теорий игры на рубеже XIX-XX веков методологической основой явился биологический закон Э.Геккеля (Haeckel). Развивая мысли Э.Геккеля, в 20-е годы XX века Г.С.Холл (Hall) выдвигает теорию рекапитуляции, считая игру атавизмом, рудиментом человеческой деятельности. Функции игры, по Г.Холлу, заключаются в изживании в современном человеке наследственных инстинктов.

Подводя итог первым исследованиям игры, швейцарский психолог К. Гроос (Groos, 1916) указал, что игра есть «предупражнение к деятельности». Анализируя отличие игры от серьезной деятельности, Гроос отмечал чувство свободы, которое отличает ее, но главное - то, что составляет цель и источник удовольствия, связанного с игрой. В игре приятно само занятие, которое производится без всякой внешней цели[20].

Альтернативной позицией теории К.Грооса была теория игры Ф. Бейтендейка (Buytendijk, 1933), состоящая в том, что инстинктивная деятельность не нуждается в упражнениях, инстинкты созревают независимо

от упражнений, которые он не считал игрой. Игра - проявление общих влечений: к освобождению, слиянию, повторению.

В первой четверти XX века широкое распространение получает биопсихологический подход к игре как процессу уравнивания организма со средой. Идеи Г.Мерфи (Murphy) о мотивации поведения личности и разнообразии типов поведения, среди которых игра является одним из центральных[21], были поддержаны венским психологом К.Бюлером (Buhler), который ввел для объяснения игры понятие функционального удовольствия, добавив принцип формы, управляющий игрой, стремящейся к совершенству[22].

Первая половина XX века связана с проникновением теории игры в труды по социологии, происходит изменение отношения к досугу и игре - в них, согласно исследованиям К.Рэйнуотер (Rainwater), перестают видеть бессмысленное расточение времени[23].

В концептуальном плане психологами игра понимается совершенно иначе. В.Штерн в своей теории игры (Stern, 1922) принимает позицию К.Грооса (игра как упражнение), но, вместе с тем, рассматривает ее со стороны сознания и проявления в ней инстинктивной, биологической природы и детской фантазии[24].

Теория К.Коффки (Koffka, 1934), с позиций гештальтпсихологии, отводит игре значительное место в детском мире ребенка. Мир ребенка, согласно Коффке, похож на бытие «примитивного человека», наделяющего живое и неживое мистическими свойствами. Становясь взрослым, человек обращается с этим совершенно иначе. То, что для детей являлось полноправным миром, для взрослого становится игрой[25].

Близок к такой позиции и взгляд на игру французского ученого, исследователя человеческого интеллекта, Ж.Пиаже (Piaget, 1969), считавшего, что внутренний мир ребенка построен по своим особым законам. Мысль ребенка, по его мнению, является посредником между аутическим миром данного ребенка и логической мыслью взрослого - отсюда - игра-подражание, игра-конструирование, отсюда - стратегическое значение игры [26].

Для определения сущности интеллектуальной игры чрезвычайно важным представляются следующие положения концепции Пиаже: 1) игра-упражнение приводит к формированию наиболее сложных навыков; 2) [символическая] игра способствует формированию семиотической функции и процессов замещения реальности знаками и символами; 3) игра с правилами допускает соревнование и соперничество[27].

Психоаналитические концепции игры начала-середины XX века, прежде всего, критически отозвались обо всех предыдущих. Символичность игры определяется как ее основная характеристика и функция. Игра родственна художественной фантазии. Не занимаясь специально игрой, З.Фрейд (Freud, 1905-1909) предложил два подхода: игра как удовлетворение потребностей, влечений, которые не могут быть достигнуты в реальной жизни, и, с другой стороны, реальные потребности и эмоции ребенка становятся предметом игры, меняют свою природу, и ребенок активно управляет ими. Природу игры Фрейд объяснял с точки зрения пансексуализма - получения удовольствия. Удовлетворение, получаемое при воспроизведении неприятного события в игре, связано с ощущением активной роли. Вся игра находится под влиянием желания: стать взрослым и делать так, как это делают взрослые[28].

Исследования игры, проведенные А.Адлером (Adler, 1926), показали возможность ее использования для адаптации, понимания, обучения и терапии.

Психоаналитическое направление в игрологии получило свое продолжение и развитие в концепциях американского психотерапевта Э.Берна (Berne), чьи исследования (1961, 1964, 1968) раскрывали природу человеческого общения, за единицу которого принята транзакция[29]. Игра, по мнению Э.Берна, передается от поколения к поколению и может охватывать около сотни лет в прошлое и прогнозироваться на будущее. В этом состоит ее историческое значение. Автор отмечает, что воспитание в большинстве случаев сводится к тому, что разные варианты игр зависят от культуры, социального класса семьи. Значение игры как социально-культурного феномена, по мнению Э.Берна, состоит в том, что люди приходят к играм, как к компромиссному решению, чтобы отвязаться от скуки времяпрепровождения и не подвергать себя опасностям[30]. Игры, в отличие от процедур и ритуалов, отмечаются двумя важными для исследования игрового процесса в обучении и образовании характеристиками: 1) скрытыми мотивами, 2) наличием выигрыша. Не претендуя на создание универсальной теории, рассчитывая, в основном, на психотерапевтический эффект своих идей, Э.Берн, по сути, обосновал психоаналитическую теорию деловой игры.

В 30-50-е годы в советской психологии, опираясь на прочную и разностороннюю экспериментальную базу, исследованиями и созданием теории [детской] игры занимались М.Я.Басов, П.П.Блонский, С.Л.Рубинштейн, инштейн теоретиком и основателем.та, но особый вклад в разработку теории игры внес Л.С.Выготский, впервые выделив ролевую игру

(1933) как ведущий род деятельности детей. Он отметил, что игра - это воображаемая, иллюзорная реализация нереализуемых желаний[31]. Центральным моментом игры Л.С.Выготский считал мнимую ситуацию, определяющую сознание, т.е. действия не с вещами, а с их значением, и только в школьном возрасте ребенок осознает их как значение. По определению Л.С.Выготского, игра «создает зону ближайшего развития ребенка, где он всегда выше своего среднего возраста, своего обычного поведения, ... как бы на голову выше самого себя»[32].

Позднее, Д.Б.Эльконин в исследовании «Психология игры» (1978) определил ее следующим образом: «...человеческая игра - такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности»[33].

Выдающийся отечественный ученый А.Н.Леонтьев доказал, что ребенок овладевает более широким, непосредственно недоступным ему кругом действительности, только в игре. Забавляясь и играя, он обретает себя и осознает личность. Для детей игра - сфера социального и интеллектуального творчества, полигон общественного и творческого самовыражения.

В последние годы в отечественных и зарубежных публикациях обращается внимание на обязательно присущие игре интеллектуальный и мотивационный заряды: игра есть деятельность, мотив которой «лежит не в результате действия, а в самом процессе» (А.Н. Леонтьев). Иначе говоря, игра - это вид деятельности, самым своим процессом вызывающий интерес у участников, приводящий непременно к развитию их интеллектуальной и эмоциональной составляющих[34].

Важными выводами из анализа теории детской игры, выдвинутой отечественными исследователями, является выявление сущностных и функциональных характеристик игры, обоснование концепции игры как феномена, вида деятельности, и подтверждение ее [игры] права считаться серьезным и важным явлением общественной и индивидуальной жизни, а теорию игры - самостоятельной комплексно-интегративной областью знания.

Игра интеллектуальная

Возникло глубокое заблуждение, что интеллектуальные игры часто разрабатываются [придумываются, сочиняются] в соответствии с некой обоснованной научной теорией. В действительности же, дело обстоит иначе. В науке уже определены понятия ролевых и дидактических, деловых, драматических, спортивных, военных, праздничных игр. Их педагогические функции и назначение не вызывают сомнений. Но, по-прежнему, нет единого мнения относительно природы интеллектуальных игр, их происхождения,

дефиниции. Неслучайно немецкий философ Е.Финк (Fink) считал игру настолько экзистенциальным феноменом, что она, по его мнению, «...отталкивает от себя понятия...Игра - один из способов понимания, с помощью которого человек понимает себя...»[35].

Вероятно, выражение «интеллектуальные игры» впервые употребили К.Гроос, говоривший об их особой функции «дополнения» к бытию у людей, занимающихся физическим трудом: в этой игре происходит компенсация, дополнение эмоциональной (и интеллектуальной) сферы личности тем, что либо не испытывается в реальной жизни, либо подавляется эмоциями, связанными с достижением практических целей; в этой игре человек способен испытать радость от реализации своих умственных возможностей, чувство связи с группой, чувства, вызванные заслуженной победой, - все, что забыто в реальной жизни, полной неудач, столкновений и страстей[36]; и «классик» игрологии М.Лазарус (Lazarus, 1907), различавший игры, связанные с физической деятельностью, влечениям к зрелищам, азартные игры и игры интеллектуальные[37].

«Интеллект подобен горящему светильнику, которому воображение, наподобие масла, доставляет материю для горения; а разум подобен пламени, которое на тысячу ладов озаряет выхваченные им предметы и словно в тонком трепетании рассеивает вокруг себя светоносные лучи», - говорил Я.А.Коменский[38]. Поэтическая фраза Великого Дидакта служит веским основанием определения «интеллектуальный», применяемого в дальнейшем к играм, служащим «преддверием для вещей серьезных»[39]. Изобретение интеллектуальных игр, как и возможность называть их именно так, является не только важнейшим моментом в исследовании интеллекта человека[40] и в вероятности получения новых, нестандартных, нетрадиционных средств его развития, но и приводит к целому ряду открытий в изучении психических, когнитивных способностей и возможностей человека, а также к появлению новых направлений в педагогике, психологии, культурологии, социальной педагогике и т.д.

Вероятно, в будущем окончательно определится методологически обоснованная научная дисциплина, условно назвать которую сегодня можно игрология (данное название употребляется исследователями чаще всего), ludologia, gameonica, ludonica и т.п.

Первым попыткам создания интеллектуальных игр много лет (мы не рассматриваем шахматы, шашки, маджонг и др., относимые многими к интеллектуальным): викторины и тесты, шарады и загадки, анаграммы и перевертени (чаще неверно употребляется слово «перевертыши») и т.п. - все это имеет давнюю историю. Новый толчок к пониманию интеллектуальных

игр дала созданная журналистом и художником В.Я. Ворошиловым (1930-2001) в 1975 году телевизионная игра «Что? Где? Когда?». Необходимо заметить, что в США уже более 40 лет (с 1964 года) существуют игры, которые можно назвать интеллектуальными достаточно определенно, несмотря на явное шоу-происхождение и назначение, - это «Quiz» и «Jeopardy» (соответственно, прототипы российских «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринга» и «Своей игры»). Эти игры, перекочевав из домашних гостиных и клубов на телеэкраны, украсившись всеми необходимыми атрибутами развлекательных телепередач, остались по-прежнему не только любимыми уже несколькими поколениями американцев, но и сумели сохранить стимулирующее развитие интеллекта значение. Следовательно, интеллектуальные игры с первых лет своего появления - порождение двух противоположностей: массовой, развлекательной культуры и стремления к знаниям, которое свойственно неутомимой натуре человека разумного, желающего развиваться бесконечно. Первые участники игр не только испытывали удовольствие, познавая себя, но и получали новые коммуникативные навыки, заряд энергии, толчок, побуждающий увеличивать знания, расширять кругозор. Разные по сложности вопросы и задания позволили организаторам, ведущим, психологам и педагогам определить уровень возрастного подхода к интеллектуальным играм и возможность их использования в подготовке по самым разным областям человеческого знания, в школах и вузах. Естественно, ни в коем случае нельзя упускать стимулирующее значение выигрыша, будь то деньги или книги, как в первых вариантах игры «Что? Где? Когда?». Но это уже история. Знаменательно и важно то, что интеллектуальные игры шагнули с экранов в молодежную (и не только) среду, став излюбленным интеллектуальным досугом довольно значительного числа участников этого «движения».

При употреблении словосочетания «интеллектуальные игры» могут возникнуть вполне обоснованные ассоциации с упомянутыми выше шахматами и шашками, го и рэндзю, народными играми, шарадами, загадками и пр., однако, в отличие от, например, загадок, как жанра устного народного творчества, где дается иносказательное описание предмета или явления, интеллектуальные игры ставят целью не только и не столько проверить, а развить, стимулировать дальнейшее общее, культурное, коммуникативное развитие, расширить эрудицию, увеличить знания; идут «в глубину» задаваемого вопроса для получения ответа или решения, с целью непрерывного развития участника игрового интеллектуального процесса.

Результаты экспериментов, проводимых в различных странах (Япония, 1986-1987; США, 1980-2002, Израиль, 2001-2003) обнаружили, что лица,

постоянно занимающиеся умственным трудом, мыслят так же свежо, как люди гораздо младше их по возрасту. Известные психологи и педагоги (А.Н.Леонтьев, Ж.Пиаже, П.И.Пидкасистый, Д.Равен, Л.С.Рубинштейн, М.И.Холодная и др.) признают, что человеческий мозг несет в себе огромную, пока далеко не полностью используемую избыточность природных возможностей, и что гениальность - это не аномалия человеческого ума, а, напротив, высшая полнота его проявления, обнаружение всех природных возможностей. И очень часто сложная, пока не каждому посильная и требующая настоящего подвижничества творческая игровая интеллектуальная деятельность привлекает к себе людей не только молодых (феномены известных по телевизионным интеллектуальным играм Б.Бурды, А.Бялко, А.Вассермана, А.Друзя и др. «немолодых» участников движения интеллектуальных игр хв том числе и автора работы...) - «...потребность в игре у человека сохраняется до глубокой старости»[41]. Именно в зрелые годы, подтверждая своеобразие развития интеллектуальных и творческих способностей, К.Э. Циолковский в своем дневнике написал, что «...сначала открывал истины, известные многим, затем стал открывать истины, известные некоторым, и, наконец, стал открывать истины, никому еще не известные»[42].

Итак, предлагаем взять за основу уточнения дефиниции интеллектуальной игры следующие положения:

- игра, называемая интеллектуальной, - индивидуальное или (чаще) коллективное выполнение заданий, требующих применения продуктивного мышления для познания предметной и социальной действительности в условиях ограниченного времени и соревнования. Интеллектуальные игры объединяют в себе черты игровой и учебной деятельности - они развивают теоретическое мышление, требуя формулирования понятий, выполнения основных мыслительных операций (классификации, анализа, синтеза и т.п.). С другой стороны, эта деятельность является средством достижения игрового результата (победы в соревновании), хотя он быстро теряет ценность сам по себе, и цель смещается с результата непосредственно на путь поиска и принятия решения, то есть беспрецедентного процесса постоянного развития участников интеллектуальной игры в ходе решения цепочки проблемных ситуаций.

Диапазон интеллектуальных игр необычайно широк, но суть их одна: при решении поставленных в них задач происходит акт развития и творчества, находится новый путь или создается что-то новое, требуются особые качества ума, такие, как наблюдательность, умение сопоставлять и анализировать, комбинировать, находить связи и зависимости,

закономерности и т.д. - все, что в совокупности составляет творческие и интеллектуальные способности человека.

Интеллектуальная игра учит принимать сложные, часто нестандартные решения, помогает разобраться в задачах коллектива, формирует профессиональные навыки, быстроту индивидуальной реакции играющего, быстроту коллективной реакции; в ней приобретает новое качество - синтезированная информация, появляются сведения и знания, которые ни один из участников часто не может получить в одиночку.

Интеллектуально-творческая деятельность участников интеллектуальной игры состоит в отыскании проблемы и способов ее решения, в выборе наиболее эффективного способа решения. Кроме того, непредсказуемость делает интеллектуальную игру совершенно специфической формой познавательной творческой деятельности.

Отсюда попробуем еще раз уточнить определение сущности интеллектуальной игры:

- интеллектуальная игра - игра, где успех достигается, прежде всего, за счет мыслительных способностей человека, его ума.

В интеллектуальной игре происходит создание проблемной ситуации, генерация идей, анализ, проверка и выбор лучших идей, то есть, единство выбора и развития их при ограничении времени.

Анализ научных теорий, педагогической, игровой практики позволил дать развернутую психолого-педагогическую дефиницию интеллектуальной игры, опирающуюся на классические определения отечественных и зарубежных педагогов и психологов Дж.Гилфорда и В.Н. Дружинина[43]:

- интеллектуальная игра - игра, при которой в полной мере задействованы мышление и память, а умственные операции участников-игроков направлены на опознание и понимание предъявленного материала; игра, имеющая конвергентную (поиск в одном направлении при получении одного-единственного правильного ответа) и дивергентную (поиск в разных направлениях) продуктивность с целью получить оцененное суждение о логичности (правильности) заданной ситуации, точности ответа или найденного решения. Содержанием интеллектуальной игры являются:

- - конкретное (реальные предметы или их изображение);
- - символическое (буквы, знаки, цифры);
- - семантическое (значения слов);
- - поведенческое (поступки другого человека и самого себя).

Конечный «продукт» интеллектуальной игры может быть представлен в следующих основных разновидностях:

- - единицы объекта (найти недостающие буквы и слова);

- - классы объектов (рассортировать, классифицировать предметы);
- - отношения (установить связи между объектами);
- - системы (выявить правила организации множества, нескольких объектов);
- - трансформация (изменить и преобразовать заданный материал);
- - импликация (предвидение результатов в рамках неопределенной ситуации).

Соответственно этому мы предлагаем свою сущностно-телеологическую классификацию интеллектуальных игр: вербальные, классификационные, коммуникаторные, системные, трансформационные, импликаторные.

Смысл данного определения в том, что его можно представить в качестве программы, адресованной как исследователям игры, так и педагогам, да и студентам для последовательного решения задач улучшения способностей, повышения веры в собственную компетентность и оптимизма в отношении своих интеллектуальных возможностей, в усвоении навыков интеллектуальной саморегуляции в процессе использования интеллектуальных игр в образовательной практике, и сегодня уже не подлежит сомнению, что интеллектуальная игра как социально-культурный феномен по силе воздействия является одним из самых мощных средств, формирующих и совершенствующих не только интеллектуальное развитие, но и коммуникативные умения и навыки, социальные, социально-психологические, личностные и профессиональные качества человека.

[1] Ушинский К.Д. Собр. соч. в 8 т. Т.8. - М.; Л., 1950. - 552 с.

[2] Шацкий С.Т. Избр. пед. соч.: В 2-х т. Т.2. - М.: Педагогика, 1980. - 416 с.

[3] Толковый словарь русского языка: В 4-х т. Т.2. / Под ред. Д.Н. Ушакова. - М., 2000. - С.111.

[4] Шанский Н.М., Боброва Т.А. Этимологический словарь русского языка. - М.: Прозерпина, 1994. - С.102.

[5] Большой энциклопедический словарь. - М.: Научное издательство «Большая Российская энциклопедия». - Санкт-Петербург: «Норинт», 2001. - С.434.

[6] Новая философская энциклопедия. Т.2. - М.: Мысль, 2001. - С.67.

- [7] Психология. Словарь / Под общ. ред. А.В. Петровского, М.Г. Ярошевского. - 2-е изд., испр. и доп. - М.: Политиздат, 1990. - С.127-128, С.271.
- [8] Энциклопедический словарь по культурологии. - М.: Изд-во «Центр», 1997. - С.139.
- [9] Даль В.И. Толковый словарь русского языка. Современная версия. - М.: Изд-во ЭКСМО-Пресс, 2001. - С.217-218.
- [10] Ожегов С.И., Шведова Н.Ю. Толковый словарь русского языка. - 4-е изд., доп. - М.: Азбуковник, 1999. - С.235.
- [11] Кант И. Основы метафизики нравственности / Собр. Соч. в 6-ти т. Т.4. Ч.1. - М.: Мысль, 1965. - С.219-305.
- [12] Шиллер И.- Ф. Статьи по эстетике. - М. - Л.: Академия, 1935. - 674 с.
- [13] Гадамер Х.Г. Истина и метод. - М., 1998. - С.145-150.
- [14] Ортега-и-Гассет Х. Размышления о Дон-Кихоте. - СПб.: Изд-во С.-Петербургского университета, 1997. - 112 с.
- [15] Покровский Е.А. Детские игры, преимущественно русские. - М., 1987. - 189 с.
- [16] Луначарский А.В. Игра // Издание театрального раздела наркомата по просвещению. Вып.1. - Пг., 1918. - С.1
- [17] Гессе Г. Собрание сочинений. В 4-х т. Т.4: Игра в бисер: Роман / Пер. с нем. - СПб.: Северо-Запад, 1994. - 543 с.
- [18] Спенсер Г. Основания психологии. - СПб., 1897. - 412 с.
- [19] Allen G. Physiological Aesthetics. - London, 1877. - P. 14.
- [20] Гроос К. Душевная жизнь ребенка. - Киев, 1916.
- [21] Murphy G., Murphy L.B. Experimental Social Psychology. London. - 1931; Murphy G. Social Motivation // Handbook of Social Psychology. - Cambridge, 1959. - P.287.
- [22] Buhler Ch. Kindheit und Jugend. - Leipzig, 1931. - S.56, 508.
- [23] Rainwater C.E. The Play Movement in the USA. - Chicago, 1922. - P.90.
- [24] Штерн В. Умственная одаренность//Одаренный ребенок. - 2002. - №3. - С.49
- [25] Гештальтпсихология: Келер В. Исследование интеллекта человекоподобных обезьян; Коффка К. Основы психического развития. - М.: АСТ-ЛМД, 1998. - 704 с.
- [26] Пиаже Ж. Психология интеллекта. - СПб.: Питер, 2003. - 192 с.
- [27] Piaget J. Biologie et connaissance. - Paris, 1967. - P.400.

- [28] Фрейд З. Я и Оно: Сочинения. - М.: ЗАО Изд-во ЭКСМО-Пресс; Харьков: Изд-во «Фолио», 1998. - 1040 с.
- [29] Берн Э. Игры, в которые играют люди / Пер с англ. - М.: Изд-во Эксмо, 2003. - 320 с.
- [30] Там же, С.16.
- [31] Выготский Л.С. Педагогическая психология / Под ред. В.В. Давыдова. - М.: Педагогика-Пресс, 1999. - 536 с.
- [32] Там же, С.334.
- [33] Эльконин Д.Б. Психология игры. - М., 1978. - С.314..
- [34] Леонтьев А.Н. Проблемы развития психики. - М., 1972. - 584 с.
- [35] Финк Е. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии /Общ. ред. Ю.И. Попова. - М., 1988. - С.362.
- [36] Гроос К. Душевная жизнь ребенка. - Киев, 1916.
- [37] Lazarus M. Die Reiz des Spiels. - Berlin, 1907.
- [38] Коменский Я.А.Избранные педагогические сочинения: В 2-х т. Т.2. - М.: Педагогика, 1982. - С.349.
- [39] Там же, С.141.
- [40] Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. - СПб.: ЗАО «Издательство «Питер», 1999. - С.488-489.
- [41] Исаенко В.П. Лидерская направленность в деятельности специалиста социально-культурной деятельности: Монография /МГУКИ.-М.: МГУКИ, 2002. - 148 с.
- [42] Космодемьянский А.А. Константин Эдуардович Циолковский. - М.: Наука, 1987. - 304 с.
- [43] Дружинин В.Н. Психодиагностика общих способностей. - М.: Издательский центр «Академия», 1996. - 368 с.

Библиографическая ссылка

Мандель Б.Р. ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА: СОЦИОКУЛЬТУРНЫЙ ФЕНОМЕН В ДВИЖЕНИИ (К ВОПРОСАМ ИСТОРИИ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ СУЩНОСТИ) // Современные проблемы науки и образования. – 2009. – № 2.;

URL: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=1079> (дата обращения: 22.01.2021).